



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de  
3 años de una institución educativa inicial-Pisco-Ica.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
DOCTORA EN EDUCACIÓN**

**AUTORA:**

Mg. Rios Pimentel, Teresa Josefina

**ASESOR:**

Dr. Espinoza Polo, Francisco Alejandro

**SECCIÓN:**

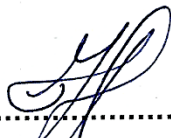
Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión de la Calidad Educativa

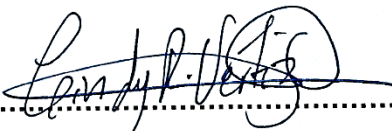
**PERÚ – 2019**

## Página del Jurado



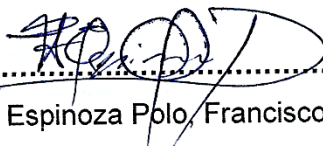
.....  
Dra. Rodríguez Peña, Milagros Janet

**Presidente**



.....  
Dra. Vértiz Quiroz, Cindy Rosmery

**Secretario**



.....  
Dr. Espinoza Polo, Francisco Alejandro

**Vocal**

## Dedicatoria

A mi madre Fortunata; Juan y José mis hijos, quienes me inspiran a crecer además de darme la fortaleza para seguir adelante.

*Teresa Josefina*

## **Agradecimiento**

Al divino hacedor por las oportunidades brindadas para conseguir mis objetivos; a mis estudiantes quienes cumplen un rol importante en mi labor profesional en el aula, a mis familiares y amigos quienes son un estímulo para seguir superándome.

Al Doctor César Acuña Peralta por medio de él a la universidad César Vallejo, porque gracias a su capacidad empresarial ha logrado que, en nuestra Región Ica, los profesores y profesoras de los distintos niveles y modalidades logremos forjarnos un futuro diferente y prometedor.

A los maestros de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, por sus amplios conocimientos y dedicación en la formación continua de docentes en servicio y por su contribución a la mejora de la calidad educativa de nuestro país.

Al asesor de la presente investigación Dr. Espinoza Polo, Francisco Alejandro; por su capacidad profesional, sus orientaciones pertinentes y oportunas; por su preocupación en garantizar la calidad de las investigaciones en la escuela de Posgrado de la Universidad “César Vallejo”.

Al director de la Institución Educativa N° 22460 del Distrito de Pisco, en el año 2018, por su apoyo y disposición favorable para la aplicación de los instrumentos, durante el desarrollo del trabajo de campo.

***La autora***

## Declaratoria de autenticidad

Yo, Rios Pimentel, Teresa Josefina, estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N°22247335; con la tesis ***“Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial – Pisco - Ica”***

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 tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

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 dicha acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, Julio de 2019

  
Teresa Rios Pimentel  
DNI.: 22247335

## Presentación

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

Presento ante ustedes la tesis titulada: ***“Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial-Pisco”***, con la finalidad de determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad, en cumplimiento con el Reglamento de Grados y Títulos para optar el grado de Doctor en Educación.

Esperando cumplir con los requisitos técnicos y científicos establecidos por la escuela, espero que la investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la universidad y merezca su aprobación.

La Autora

## Índice de contenidos

	Pág.
<b>CARÁTULA</b>	
<b>PÁGINAS PRELIMINARES</b>	
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
<b>RESUMEN</b>	xi
<b>ABSTRACT</b>	xii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	13
1.1. Realidad problemática	13
1.2. Trabajos previos	16
1.3. Teorías relacionadas al tema	22
1.4. Formulación del problema	32
1.5. Justificación del estudio	32
1.6. Hipótesis	34
1.7. Objetivos	34
<b>II. METODO</b>	36
2.1 Diseño de investigación	36
2.2 Variables, Operacionalización	36
2.3 Población, muestra	40
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	41
2.5 Métodos de análisis de datos	42
2.6 Aspectos éticos	42
<b>III. RESULTADOS</b>	44
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	55

<b>V. CONCLUSIONES</b>	58
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	59
<b>VII. PROPUESTA</b>	60
<b>VIII. REFERENCIAS</b>	66
<b>ANEXOS</b>	71
ANEXO 1: Instrumentos	72
ANEXO 1.1: Lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor	79
ANEXO 2: Matriz de consistencia	89
ANEXO 3: Constancia emitida por la institución que acredite la realización del estudio	91
ANEXO 4: Otras evidencias	92
ANEXO 4.1. Fotos	92
ANEXO 4.2. Sesiones experimentales	94
ANEXO 4.3. Data de resultados	127



## Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Categorías de desarrollo psicomotor en el pre test y pos test.	44
Tabla 2	Categorías de la construcción de la corporeidad en el pre test y pos test.	45
Tabla 3	Categorías de la práctica de actividades físicas en el pre test y pos test.	46
Tabla 4	Categorías de participación en actividades deportivas en el pre test y pos test.	47
Tabla 5	Estadígrafos descriptivos de desarrollo Psicomotor - pre test.	48
Tabla 6	Estadígrafos descriptivos de desarrollo Psicomotor - post test.	49
Tabla 7	Prueba de Shapiro - Wilk de los puntajes obtenidos en el pre test y post test en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.	50

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1	Categorías de desarrollo psicomotor en el pre test y pos test. 44
Figura 2	Categorías de la construcción de la corporeidad en el pre test y pos test. 45
Figura 3	Categorías de la práctica de actividades físicas en el pre test y pos test. 46
Figura 4	Categorías de participación en actividades deportivas en el pre test y pos test. 47

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de la institución educativa inicial N° 22460-Pisco, 2018. Considerando que es una investigación de tipo aplicada con diseño pre experimental se trabajó con una muestra de 25 niños de 3 años. Para la recolección de datos se aplicó una lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor cuyos resultados fueron presentados en tablas y figuras estadísticas. Los resultados evidenciaron que la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en los niños. Por lo tanto, se reflejan que los niños integrantes de la muestra han mejorado su desarrollo psicomotor en 7,36 puntos. Se realizó la prueba de Shapiro-Wilk evidenciando que cuenta con datos no paramétricos de manera que para la prueba de hipótesis se utilizó Wilcoxon.

**Palabras Clave:** Estrategias lúdicas, desarrollo psicomotor, corporeidad, actividades.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research work is to determine how the application of play strategies improves psychomotor development in 3-year-old children of the initial educational institution N° 22460 - Pisco, 2018. Considering that it is a type research applied with pre-design experimental work was carried out with a sample of 25 children of 3 years. For the data collection, a checklist was applied to evaluate the psychomotor development whose results were presented in tables and statistical figures. The results showed that the application of playful strategies improves psychomotor development in children. Therefore, it is reflected that the children of the sample have improved their psychomotor development by 7.36 points. The Shapiro - Wilk test was performed, evidencing that it has nonparametric data, so Wilcoxon was used for the hypothesis test.

**Palabras Clave:** Playful strategies, psychomotor development, corporeity, activities.

# I. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Realidad problemática

El estudio del desarrollo psicomotor en los niños de educación inicial es una variable de interés para investigadores, psicólogos y profesionales de la educación. Asimismo, constituye una categoría de actualidad, puesto que, según el diseño curricular nacional integra la propuesta curricular actual. En esta investigación se busca determinar en qué medida se incrementa el desarrollo motor de los niños de 3 años de edad como resultado de la aplicación de estrategias lúdicas. Villavicencio (2013), señala que, el tema de psicomotricidad no es muy estudiado ni practicado, esto dentro del hogar, observándose que, únicamente es cuando el niño entra a una cuna maternal cuando se empieza a trabajar diversos aspectos de psicomotricidad, tanto gruesa como fina a pesar de ser necesarios para su desarrollo.

Por otro lado, se observa que en numerosas instituciones educativas no se cuentan con estrategias y métodos de enseñanza adecuados para lograr un desarrollo psicomotor óptimo en el estudiante. Esto hace que sean numerosos los estudiantes que presentan deficiencias en su desarrollo motriz, psicológico, emocional y social lo que repercute negativamente en el desarrollo de aquellas habilidades necesarias para asegurar su autonomía y evolución. En Chile, numerosos estudios desarrollados en torno a la maduración de la psicomotricidad en los estudiantes señalan que, en edades más tempranas se tiene un desarrollo más eficaz y que este contribuye al desenvolvimiento en su niñez, adolescencia y adultez. (Arteaga y cols. 2001). Sin embargo, el estudio también señala que, la mayoría de niños en edades tempranas no recibe un adecuado estímulo para desarrollar sus capacidades psicomotoras (Espejo, 2004).

En países desarrollados son diversos los programas que se desarrollan en torno a la formación educativa que recibe el estudiante, que responde principalmente a la comprensión de la actividad educativa como un proceso de gran complejidad, sobre todo en edades tempranas, en el que se necesita

el involucramiento de diversos actores, disciplinas y metodologías que permitan asegurar una formación de calidad en el niño preescolar desde el ingreso a la escuela (Cendeño y Lucas, 2010). Desde la perspectiva de las investigaciones, se señala que, las actividades lúdicas no se están empleando estratégicamente en las instituciones educativas por lo que genera en los niños que sus capacidades psicomotoras no la desarrollan en un considerable ritmo. Asimismo, se logra decir que en sus hogares no muestra la práctica de ello, ya que, es allí donde se origina diversos aspectos de psicomotricidad, como gruesa o fina tan necesario para su desarrollo.

En diversas partes del mundo se han desarrollado investigaciones en relación al proceso psicomotor que se desarrolla en los estudiantes, estudios de una mayor complejidad cada vez y el Perú no es la excepción donde la mayor parte de estudios realizados se enfocan en ámbitos educativos y de salud. En el Ministerio de Salud (MINSA) se ha propuesto diversas estrategias para desarrollar la psicomotricidad de los niños en edades tempranas, como estrategia para asegurar su desarrollo integral y por ende, garantizar una salud física y psicología estable durante su desarrollo, así por ejemplo existe el Programa de Crecimiento y Desarrollo (CRED) (MINSA, 1999).

Asimismo, se evidencia que existe un mayor interés por estudiar el proceso psicomotor y esto se ve evidenciado en el gran número de investigaciones que se han realizado. El Perú no es ajena a esta tendencia es por ello que ha captado el interés de profesionales que han decidido estudiar este tema, direccionándolo al sector educativo y de salud. Tanto el Ministerio de Educación como de Salud vienen ejecutando una serie de programas que contribuyen a que el niño en sus primeras etapas que desarrolla tenga los estímulos necesarios a fin de lograr un desarrollo pleno.

En el ámbito educativo, se tiene al Diseño Curricular Nacional (DCN) de Educación Básica Regular, la cual señala que en la educación que se brinda a los preescolares se debe primar el desarrollo psicomotor como un elemento fundamental en el área de personal social, estableciendo competencias,

capacidades y actitudes que debe de adquirir el estudiante (Gastiaburú y Meza, 2012).

Así el Ministerio de Educación (MINEDU, 2011), señala que desarrollar la psicomotricidad en el estudiante garantiza un adecuado nivel de autonomía en el estudiante y el desarrollo de sus capacidades para interactuar en el entorno, controlando sus acciones y emociones y direccionándolos hacia objetivos específicos (p.113). El Ministerio de Educación del Perú tiene una visión clara de lo que concierne el desarrollo psicomotor del niño. Para ello, estableció una definición propia de esta variable; esto contribuye a lograr plantear las estrategias pertinentes que contribuyan a lograr un mejor desarrollo psicomotriz del estudiante. Por otro lado, se necesita proporcionar las herramientas necesarias a los profesionales que puedan utilizar para lograr los objetivos planteados.

Aguinaga (2012), señala que son numerosas investigaciones que brindan una educación preescolar donde un gran porcentaje de estudiantes presentan deficiencias en relación al dominio corporal y emocional, presentando problemas para reconocer elementos de su entorno, para expresar ideas, para describir o dar a conocer un mensaje. Se observa además que numerosos estudiantes no desarrollan adecuadamente actividades rutinarias como alcanzar un objeto, movilizarlo a otro lugar, ordenar elementos, etc., lo cual resulta muy preocupante en relación al desarrollo que debe alcanzar. La Institución educativa N° 22460 de Pisco no es ajena a la realidad problemática de otras instituciones de educación inicial de país. Por otro lado, aún falta fortalecer el desarrollo psicomotor de los estudiantes; se observa que los niños aún tienen problemas en cuanto a la construcción de la corporeidad, no practican actividades físicas, así como existe un poca participación de actividades deportivas.

Pisco es una provincia en donde existen altos índices de violencia, incrementándose los actos delictivos, lo cual repercute en la formación de los niños. Por ello, se necesita implementar estrategias formativas que

contribuyan a lograr una formación integral desde los primeros años de vida. Es así como surge la necesidad de desarrollar la presente investigación titulada: estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial - Pisco, 2018; con la cual se espera tener resultados positivos de los estudiantes de dicha institución que se encuentra ubicada en una zona urbana. Las estrategias lúdicas proveen de un conjunto de alternativas para desarrollar aprendizajes en los estudiantes, aprendizajes que contribuirán a desarrollar capacidades y competencias en los estudiantes a través de la recreación, constituyéndose como estrategias de facilitación en la formación del niño.

## **1.2 Trabajos previos**

### **1.2.1 A nivel internacional**

Terry (2014) realizó una investigación titulada: “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria”. Universidad de Murcia. España. Se trató de una tesis doctoral, con investigación de tipo Experimental y diseño cuasi experimental. La población la integraron 148 estudiantes pertenecientes al primer curso de educación infantil (3 y 4 años) del Colegio Marista La Merced – Fuensanta de Murcia, la muestra la conformaron 136 alumnos distribuidos de forma mixta en 5 aulas. Se utilizaron como instrumentos las Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para Niños (MSCA).

Se llegó a la conclusión que, los niños escolarizados en primer curso de educación infantil pueden mejorar su habilidad motriz con sesiones de psicomotricidad con un contenido funcional dentro de una metodología diseñada para que el alumno comprenda tanto la estructura como la organización y el motivo de la sesión. En este caso, las variables de edad y sexo no influyen en este tipo de sesiones, con lo cual podemos afirmar que es aplicable al grupo general de niños sin discapacidades de la escuela infantil. Además, se puede manifestar en base a la conclusión obtenida por el autor que, el desarrollo psicomotriz de los estudiantes



depende mucho de las actividades que estos desarrollen, no solo es hacerla y ya, es mucho más importante que el estudiante conozca y la entienda.

Carrillo (2015) realizó una investigación titulada: “Validación de un programa lúdico para mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años”. Universidad de Granada. España. Se trató de una tesis doctoral, siendo de tipo experimental y diseño cuasi-experimental. La población estuvo conformada por todos los estudiantes de Educación primaria y la muestra la integraron dos grupos: uno en condición experimental de 87 alumnos (53 niños y 34 niñas) y el grupo de referencia por 25 (12 niños y 13 niñas), de 9 a 12 años de edad. Para la recolección de datos se utilizaron los siguientes instrumentos: La escala de comportamiento asertivo para niños, la escala de conducta asertiva del niño para maestros y un cuestionario de interacción social para niños. De los resultados obtenidos se concluyó que:

Se afirma lo planteado en la hipótesis inicial que sobresale el desarrollo el programa JAHSO, este tuvo un efecto positivo en los estudiantes participantes, evidenciándose una reducción en sus actitudes no asertivas en relación a los estudiantes que no participaron en el programa, así mismo, se evidenció comportamientos menos agresivos y expresiones verbales más amigables, lo que contribuye a tener una buena interacción con sus compañeros y docentes y a mejorar el nivel de convivencia dentro y fuera del aula. Gracias a muchas investigaciones y en especial a esta, se pudo lograr determinar que el uso de programas en el mejoramiento de actitudes es de mucha utilidad. Esto se hizo posible gracias a la prueba de hipótesis que desarrolla, en donde el resultado obtenido demuestra si ese programa fue beneficioso o no para cierto grupo de estudiantes, o cual sea la muestra con que se trabajó.

Reyes (2015) realizó una investigación titulada: “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria”. Universidad de Córdoba. España. Se trató de una tesis

doctoral, con una investigación que está comprendida en la modalidad de Proyecto factible y se trata además de una investigación descriptiva. La población la integra (4) docentes a cargo de las diferentes secciones de 4º grado de la E.N.B. “Antonio María Martínez” y sesenta y siete (67) alumnos y alumnas de dicho grado, que presentan problemas en la lectura, la muestra la integraron veinte alumnos. Se utilizó como instrumento una guía de observación y una guía de entrevista. De los resultados se concluyó que:

Aproximadamente el 60% de estudiantes poseen una adecuada conciencia fonológica y capacidad de lectura, lo cual se evidencia en su capacidad para reconocer e identificar diversos sonidos presentes en el aula de clases y en su entorno, esto se logró a través del desarrollo de actividades lúdicas pertinentes que contribuyeron a incrementar la relación estudiante – ambiente y propicio la interacción del niño con los elementos de su entorno. En base a este antecedente, es posible señalar que gracias al desarrollo de un Excelente Plan Estratégico de Actividades se han producido mejoras significativas sobre un gran porcentaje de estudiantes en relación a su nivel de lectura; hay otro porcentaje de estudiantes que presentan un buen nivel silábico alfabético, lo que les posibilita descifrar palabras nuevas y analizarlas.

### **1.2.2 A nivel nacional**

Gastiaburu y Meza (2012), realizaron una investigación titulada: Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao.”, en la Universidad San Ignacio de Loyola; Lima. Se trató de una tesis doctoral, de tipo experimental y diseño pre experimental. Muestra conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI). Se llegó a las siguientes conclusiones: La aplicación de un juego recreativo en diversos niveles de intensidad mejora significativamente la capacidad psicomotora en los infantes, habiendo una mejora en los niveles de expresión, coordinación, así como la comunicación y el lenguaje, propiciándose así un desarrollo general del estudiante.

Esta investigación demostró como el aplicar de manera correcta alguna estrategia innovadora se pueden obtener resultados positivos en el desarrollo psicomotor en este caso se evidenció que el programa “Juego, Coopero y Aprendo” contribuyó de manera significativa en la expresión, coordinación, así como en el lenguaje del niño.

Bravo y Hurtado (2012), realizaron una investigación titulada: “La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del Distrito de San Borja”. Pontificia Universidad Católica del Perú. Escuela de posgrado Lima. Se trató de una tesis doctoral, de tipo experimental y diseño cuasi-experimental. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se arribó a las siguientes conclusiones: La planificación y desarrollo de actividades dentro de un programa orientadas a estimular la psicomotricidad de los niños se evidencia como una estrategia eficaz para incrementar el dominio de determinados conceptos matemáticos básicos, por lo tanto, se hace necesario que la institución planifique en su malla curricular el desarrollo de este programa.

En esta investigación se evidencia cómo el buen desarrollo de la psicomotricidad influye de manera positiva en el aprendizaje de conceptos básicos de los niños. Es por ello que los docentes encargados del nivel de inicial deben enfocarse en el desarrollo psicomotor de los niños pues se encuentran en una etapa inicial de aprendizaje.

Prada (2015), realizó una investigación titulada: “Estrategias lúdicas utilizadas por las docentes en la resolución de problemas Matemáticos en la Institución Educativa Inicial N° 20395 Chancay”. Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima. Se trató de una tesis de maestría y su diseño consistió en un estudio de casos. La muestra la integraron dos docentes de aula nivel inicial con estudiantes de 5 años de edad. Los instrumentos aplicados fueron la guía de entrevista, y la guía de

observación. Se concluye que las docentes no utilizan las estrategias lúdicas en la etapa concreta, gráfica y simbólica en el proceso de aprendizaje en resolución de problemas matemáticos.

Muchas veces a pesar de que hay una percepción sobre estrategias para mejorar el aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos. Es por ello que no se logran aprendizajes significativos, ya que, si el docente no le pone interés a su área, mucho menos lo harán los estudiantes.

Palomino (2015), realizó una investigación titulada: "Estrategia lúdica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en estudiantes de cuarto grado de Primaria". Universidad San Ignacio de Loyola. Lima. Se trató de una tesis de maestría, con una investigación de tipo Mixta porque se empleó el diseño cualitativo y cuantitativo. Se trabajó con una muestra de 28 estudiantes y tres docentes. Se utilizó como instrumento una prueba pedagógica sobre habilidades de cálculo, razonamiento y resolución de problemas, una guía de observación y la entrevista. Conclusiones: Los resultados permiten señalar que para incrementar los niveles de aprendizaje del área de matemática en los estudiantes y asegurar que estos sean significativos se hace necesario el desarrollo de estrategias lúdicas pertinentes, que respondan a las características de los niños y al tema que se desea desarrollar, ya que han demostrado ser un método eficaz para incrementar los conocimientos matemáticos de los estudiantes.

Esta investigación a comparación de la de Prada demostró que los docentes sí vienen aplicando de manera óptima las estrategias lúdicas. Por lo cual, sus estudiantes sí logran un aprendizaje significativo en el área de Matemática; mientras que en la otra investigación se evidencian la falta de capacitación de los docentes lo cual limita que el estudiante pueda lograr un mejor aprendizaje.

Paredes (2015), realizó una investigación titulada: "Estrategia didáctica vivencial para el desarrollo de la psicomotricidad Integral en niños de educación inicial", en la Universidad San Ignacio de Loyola; Lima. Se trató de una tesis de maestría, de tipo experimental, enfoque cualitativo

y complementariamente cuantitativo. Se tuvo una muestra intencionada incluyendo cuatro docentes y padres de familia y 12 niños. Se utilizó una lista de cotejo, entrevistas y aplicación de la Prueba de desarrollo psicomotor (TEPSI). Se llegó a la conclusión que: Las estrategias didácticas que emplean los docentes en sus procesos de enseñanza y aprendizaje no se adecuan a las características de los estudiantes, por lo cual no pueden responder adecuadamente a sus necesidades de desarrollo psicomotor, por lo que los estudiantes presentan dificultades en su desarrollo, principalmente relacionadas a su capacidad para expresarse, para socializar y contribuir con sus compañeros.

Este antecedente al igual que la investigación de Prada se comprobó que los docentes tienen que capacitarse más pues no aplican de manera adecuada las estrategias didácticas lo cual conlleva a no lograr un buen proceso de enseñanza-aprendizaje, es por ello que para lograr mejoras se necesita capacitar, actualizar y preparar a los docentes para brindarle las herramientas necesarias a fin de que logren desarrollar de manera correcta las estrategias didácticas y además que el niño desarrolle su psicomotricidad de manera integral.

### **1.2.3 A nivel local**

Astocaza (2016), realizó una investigación titulada: *“La psicomotricidad y su influencia en las nociones matemáticas en educación inicial, Ica”*, en la Universidad César Vallejo, Lima. Se trató de una tesis doctoral, con una investigación de tipo correlacional-explicativo con un diseño experimental transeccional correlacional-causal. La población la integraron 74 estudiantes de una institución educativa y la muestra estuvo constituido por 40 estudiantes. Se utilizaron dos instrumentos de recolección de datos, una lista de cotejo para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad y una lista de cotejo para evaluar el desarrollo de nociones matemáticas. Se arribó a las siguientes conclusiones: La investigación realizada permite señalar la existente de una relación altamente significativa entre el desarrollo de la psicomotricidad en el niño y el nivel de nociones matemáticas que estos poseen, por lo tanto, se

hace necesario implementar actividades para el desarrollo psicomotor si se desea incrementar el nivel de dominio de las nociones matemáticas de los niños.

Ramos (2016), realizó una investigación titulada: *“Programa de afectividad para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de una institución educativa-Ica.”* Se trató de una tesis doctoral, con una investigación de tipo aplicada y diseño cuasi experimental. Muestra de 76 niños. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: La percepción de afecto por parte de los infantes expresados por los docentes, padres y compañeros influye significativamente en su desarrollo psicomotor, por lo tanto, es necesario propiciar estas muestras de afecto en los estudiantes perciban generando espacios tanto dentro y fuera de la escuela, para aumentar los niveles de desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes.

### **1.3 Teorías relacionadas al tema**

#### **1.3.1 Desarrollo psicomotor**

##### **1.3.1.1. Conceptualización del desarrollo psicomotor**

Según García y Martínez (2015), se denomina desarrollo psicomotor al proceso mediante el cual el niño desarrolla progresivamente aquellas habilidades de carácter funcional, es decir, coordinación psico-motriz, vinculadas principalmente a la maduración o desarrollo del sistema nervioso central que determina su elasticidad y sensibilidad, que a su vez permiten identificar el nivel de desarrollo y autonomía del niño.

Para Llingworth (1992, citado en Vericat y Orden, 2013), es un proceso de maduración que se desarrolla gradualmente en el niño y que en una relación adecuada psíquica y motriz, determinan el avance del niño (con los mismos procesos, pero diferentes ritmos) a mayores estadios de corporeidad de mayor complejidad, la cual inicia en la infancia y termina en su etapa adulta.

Cabezudo y Frontera (2010), la define como el proceso de maduración que le permite al niño adquirir el conjunto de habilidades, tanto físicas, motrices y psíquicas y de interacción, que contribuirán a su óptimo desarrollo, desde la infancia a la adultez. Por otro lado, Schonhaut (2008), la define como el conjunto de cambios orientados principalmente hacia el desarrollo de las estructuras y capacidades emocionales, cognitivas y físicas que dotan al niño de una capacidad de acción. Esta se ve reflejada en el desarrollo de determinados comportamientos y conductas, es así como se inicia desde la etapa fetal hasta la adultez.

Para Maganto y Cruz (2000), comprende un conjunto de técnicas y métodos que tienen por objetivo lograr el desarrollo del niño de forma global desde el perfeccionamiento de sus gestos, acciones y movimiento, la capacidad de reflexión, de modo que alcance una óptima función simbólica y este así en la capacidad de desenvolverse e interactuar con los elementos de su entorno. Finalmente, para Gassier (1990), es un proceso sistemático de alto dinamismo, producto de la maduración o desarrollo del sistema nervioso del niño, que se ve reflejado en la evolución, desarrollo y control de sus capacidades neurológicas, musculares y sensoriales que van evolucionando en complejidad y que dotan al niño de la capacidad para interactuar con su entorno, comprenderlo, interiorizarlo y dominarlo.

Según los autores que definen al desarrollo psicomotor, se podría decir que, es el proceso de maduración neurológica de los primeros meses de vida. Además, su estimulación permite detectar símbolos de afectación orgánica del sistema nervioso central. Asimismo, se lograría motivar al niño para que vaya cambiando sus conductas, conocimientos y el lenguaje haciéndolos cada vez más completos a medida que ellos vayan teniendo más edad.

### 1.3.1.2. Dimensiones del desarrollo psicomotor

Según el Ministerio de Educación (2015), en su documento sobre las rutas de aprendizaje señala que el desarrollo psicomotor se desarrolla en 3 dimensiones:

**Construcción de la corporeidad:** comprende el desarrollo de la capacidad del estudiante para desarrollar una imagen de su propio cuerpo que le permita tomar conciencia de sus dimensiones y de cómo estas se desenvuelven e interactúan en el entorno, comprendiendo así sus posibilidades de acción, tanto física, emocional y psicológica. Así, a una mayor interacción con el entorno se produce un mayor desarrollo de su corporeidad.

**Práctica de actividades físicas;** abarca el conjunto de procesos que se encaminan a desarrollar en el estudiante una predisposición hacia el cuidado de la salud. Es decir, que comprende la importancia de mantener hábitos saludables y que desarrolle todas aquellas capacidades, tanto cognitivas, físicas, sociales y emocionales que le permitan ponerlas en prácticas. Este desarrollo orientado al cuidado de su salud debe de ir respetando el principio y derecho al juego que posee el estudiante, donde a través de actividades recreativas los docentes orienten a los estudiantes para la adquisición de hábitos saludables en relación al aseo, la alimentación y el desarrollo de actividades, que, en un futuro, le aseguren un óptimo nivel de vida.

**Participación en actividades deportivas;** comprende el desarrollo de aquellas capacidades que le permitan al estudiante involucrarse y desenvolverse adecuadamente en actividades deportivas, que le exijan un determinado nivel de destrezas y esfuerzo físico, el cual contribuye a su desarrollo psicomotriz, tanto intelectual (planteamiento de estrategias, toma de decisiones, etc.) física (correr, saltar, desplazarse, etc.) y social (respetando las reglas, etc.).



Es preciso además que el estudiante se muestre un practicante continuo de estas dimensiones para que logre con más sencillez desarrollar su proceso psicomotor, para su propio cuidado y teniendo en cuenta su aspecto físico, su interacción con su medio, el cuidado de su salud y la práctica de los deportes para un mejor desarrollo psicomotor.

#### **1.3.1.3. Teoría sobre el desarrollo psicomotor**

Se sustenta en la teoría de “desarrollo cognitivo” de Jean Piaget. Esta sostiene que, no es posible hablar de un desarrollo motriz si este no viene acompañado de un adecuado desarrollo psicológico. Así mismo, el autor señala que, este desarrollo se da en diferentes etapas comunes a todos los niños y de distintos niveles, teniendo un desarrollo particular en determinados estudiantes. El autor señala las siguientes etapas en relación a las edades del niño:

- De 0 a 1 y medio aproximadamente se da el período sensorio-motriz
- De 2 a 7 años aproximadamente se da el período pre operacional.
- De 7 a 11 años aproximadamente se da el período de las operaciones concretas.
- De 11 años adelante se da el período de las operaciones formales. (Berger, 2008)

Se dice que los niños a ciertas edades van desarrollar cambios, debido a que su desarrollo psicomotor pasará por diversas etapas a medida que éste vaya creciendo, por lo que optará un desarrollo particular.

#### **1.3.1.4. Características del desarrollo psicomotor**

García y Martínez (2015) consideran las siguientes características:

- Está direccionada al desarrollo céfalo-caudal y de axial a distal en el estudiante.

- Su desarrollo y demostración en el niño es progresivo, abarcando dominios globales (gruesos) y específicos (finos o preciosos).

- Tienen como punto de partida los reflejos innatos del estudiante, denominados también reflejos primitivos desarrollados de forma involuntaria, los cuales le permitan desarrollar determinadas actividades de forma voluntaria, tales como el equilibrio, etc.

- A un mayor dominio de reflejos voluntarios en el niño, los reflejos considerados involuntarios tienden a desaparecer, siendo menos perceptibles a mayor desarrollo del niño.

- El desenvolvimiento motor del niño se ve condicionado al tono de masa muscular que este posee y de su flexibilidad, por lo tanto, son factores que se deben tener en cuenta y mejorar para asegurar un óptimo desarrollo del estudiante.

Son importantes conocer las características del desarrollo psicomotor porque cada comportamiento que posee el estudiante es muy distinto al resto y es preciso los aspectos que se muestran en pleno momento.

#### **1.3.1.5. Importancia del desarrollo psicomotor**

Según Fernández y Póo (2007) la importancia del desarrollo psicomotor en radica en que esta se orienta a desarrollar en él, un conjunto de habilidades que lo dotarán de las destrezas necesarias para su edad y desarrollo, pertinentes para ser autónomo, para desenvolverse en el entorno y para interactuar con los demás, así, la psicomotricidad establece una medida la cual señala las habilidades que debe desarrollar el niño en relación al desarrollo que este posee. Por otro lado, Zabalza (2008) dice que hablar de psicomotricidad es hacer referencia al vínculo ideal entre las capacidades físicas y motoras con las capacidades psíquico cognitivas, vínculo que tiene por finalidad que el niño sea capaz de controlar su propio cuerpo, para así

proporcionar al niño una variedad de situaciones que le permitan explorar sus posibilidades motoras y a partir de ellas pueda construir sus primeras nociones básicas.

Es de beneficio el desarrollo psicomotor porque tiene como prioridad estimular experiencias de aprendizaje que los pongan en situación de explorar, conocer y utilizar su cuerpo, así como expresar su personalidad en un contexto de libertad que despliegue todas sus capacidades.

## **1.3.2 Estrategias lúdicas**

### **1.3.2.1. Conceptualización de las Estrategias Lúdicas**

Según Monereo, Castello, Clariana, Palma & Pérez (1999, citado en Morocho, 2017), una estrategia lúdica, es el conjunto de decisiones que toma el docente en torno a la forma de enseñar y desarrollar aprendizajes en los estudiantes, con la finalidad de adaptar sus metodologías a las características del contexto en el que se desenvuelve y a la edad y gustos de los niños, tales como su gusto por el juego y la recreación. (p.20)

Para García (2004), es aquel conjunto de estrategias que invita al estudiante a desplegar sus capacidades innatas de exploración, aprovechando su curiosidad y gusto por el juego, para introducir en el desarrollo de la clase un conjunto de recursos de carácter lúdico con la finalidad de mejorar el ambiente de aprendizaje y hacerlo más pertinente a la edad del estudiante. (p.80)

Para Jiménez (2002), es un método educativo que consiste en aprovechar los factores cotidianos que acompañan el desarrollo del niño, tales como: espacios de juego, actividades de disfrute y gozo, de exploración y experimentación que capten la atención del estudiante, logre que se sienta motivado a participar en ellas y a través de esa participación desarrollar determinadas habilidades, destrezas y conocimientos que le permitan un desenvolvimiento y desarrollo óptimo, tanto físico, emocional,

cognitivo y social.”(p. 42). Por otro lado, Díaz y Hernández (2002, p. 234) dice que son instrumentos educativos que permiten potenciar la efectividad de los procesos de enseñanza y los procesos de aprendizaje.

Se puede precisar que es una serie de diversas estrategias, habilidades que el profesor debe de poseer al momento de brindar la clase, su aplicación dependerá de la edad de los estudiantes para que sea la más adecuada y así implique una buena optimización del proceso de enseñanza y aprendizajes.

### **1.3.2.2. Dimensiones de las estrategias lúdicas**

Según MINEDU (2015), las dimensiones son:

*Estrategia lúdica “El dibujo de sí mismo”*: consiste en el desarrollo de actividades recreativas donde se incentiva al niño a reconocerse, a representarse en un dibujo y a compartirlo con sus compañeros, manifestando sus emociones, expresando como se ve, como se siente, señalando que es lo que le genera alegría y que le genera tristeza.

*Estrategia lúdica “El Reportero”*: consiste en que los estudiantes desarrollen actividades vinculadas al reportaje, donde a través del desarrollo de entrevistas a sus compañeros u otros adultos recolectan la información necesaria sobre lo importante de mantener una actividad física adecuada, una alimentación saludable, de cuidar y mantener limpio el cuerpo.

*Estrategia lúdica “Las cosas que nos gusta hacer en el jardín”*: que comprende el desarrollo de procesos de consenso en los estudiantes a fin de determinar qué actividad recreativa se va a realizar en el patio o jardín, de modo que todos los niños se sientan involucrados a participar en determinada actividad deportiva, a colaborar con sus compañeros, asegurándose que cada niño participe en una actividad que disfrute (baile, canto) y que además participe en actividades preferidas por sus compañeros.

Es muy esencial que el niño vaya aprendiendo desde la manera en reconocerse a través de imágenes o dibujo, como interactuar con sus compañeros u otras personas y también expresar de las cosas que no les puedan agrandar y así contribuir a una mejor socialización con sus compañeros logrando la colaboración de todos.

### **1.3.2.3. Teoría que sustenta las estrategias lúdicas**

En su “teoría sociocultural del juego” Vigotsky (2007), señala que el juego es un factor primordial en el desarrollo del niño, que va más allá del simple disfrute que puede conseguir a través de su realización, sino que es a través del juego donde el niño va desarrollando un conjunto de habilidades y capacidades para proponerse metas y lograr resultados esperados ya que permite al niño desenvolverse de manera correcta en diversos ámbitos de su desarrollo, los cuales son necesarios para su madurez.

Por otro lado, Piaget (1990), en su “Teoría piagetiana del juego” considera que el juego es un factor importante para determinar el nivel de desarrollo del niño, ya que señala que, para la realización de determinados juegos el niño debe de poseer capacidades, conocimientos y destrezas específicas que le permitan sentir satisfacción en la realización de dicho juego. Según Piaget (1990), son tres juegos principales involucrados en el desarrollo del niño, el juego sensorio-motor, juego simbólico y juego de reglas.

Para mejorar el desarrollo de los niños es indispensable que interactúe con los juegos ya que con bases teóricas fundamentadas se determina que el juego es el arma esencial para que el niño desarrolle un conjunto de habilidades, destrezas, capacidades, objetivos, propósitos y llegar a adquirir respuestas sumatorias.

### **1.3.2.3. Características de las estrategias lúdicas**

Ortiz y Hernández (2002) consideran las siguientes características:

-Despiertan el interés del estudiante y lo dirigen hacia un aprendizaje específico.

-Contribuyen al desarrollo de la autonomía del estudiante, ya que lo incentivan a la toma de decisiones y el cumplimiento de normas.

-Incentivan a la colaboración entre los niños. Muchas actividades para su realización necesitan la colaboración y apoyo entre diversos niños para desarrollarla eficazmente.

-Su desarrollo exige que el estudiante posea o adquiera un conocimiento específico, sobre el cual desarrollará dicha actividad, por lo que su efectividad en el desarrollo de la actividad indicará si el conocimiento fue adquirido por el estudiante.

-Tienen una finalidad pedagógica, por lo tanto, debe estar sujeta a normas y principios de aprendizaje, así como a un tema en específico.

-Las capacidades y conocimientos adquiridos con la utilización de estas estrategias son transferibles a su vida cotidiana.

-Permiten romper con los esquemas tradicionales de enseñanza y aprendizaje.

Según las características señaladas, se detallan los aspectos que presenta en beneficio de los niños con ciertos conocimientos determinados, habilidades y estrategias. Ser autónomos gracias a las actividades lúdicas que su maestro logró brindar.

### **1.3.2.4. Ventajas de las estrategias lúdicas**

Según Ortiz y Hernández (2002) son las siguientes:

*Participación*; es una necesidad del niño, viene establecida de forma intrínseca y es necesaria para su óptimo desarrollo, el negársela es impedir que se desenvuelva de manera correcta,

no participar genera dependencia. La participación comprende el involucramiento del niño en el desarrollo de la actividad.

*Dinamismo*; toda actividad lúdica posee un proceso de inicio y final, además el juego es movimiento, desarrollo e interacción activa en la dinámica de los acontecimientos y fenómenos técnicos.

*Entretenimiento*; resulta atractivo para el estudiante. Mediante el juego los estudiantes refuerzan sus capacidades y destrezas, incrementan sus conocimientos y controlan más eficazmente sus emociones, son capaces de desarrollar mejores procesos de interacción con sus compañeros.

*Interpretación de papeles*; ya que cada estudiante en su participación debe asumir un rol o responsabilidad específica que debe desarrollar, ya sea de forma improvisada o por orientación del docente.

*Competencia*; sin competencia no hay juego, ya que es por medio de esta que se convierte en una actividad independiente y dinámica; lo que implica que el estudiante utilizará todo su potencial físico e intelectual.

Son muy favorables las estrategias lúdicas en los niños ya que brinda una mejor participación entre todos, existe dinamismo, se despejan la mente entreteniéndose, presentan responsabilidades y desarrolla su potencial intelectual y físico.

#### **1.3.2.5. Importancia de las estrategias lúdicas**

Por medio de las actividades lúdicas se ven beneficiados diversos ámbitos del niño, tales como el perfeccionamiento de su desenvolvimiento motor, el conocimiento y dominio de su imagen corporal, el desarrollo de actividades para su autocuidado, así como el control de sus emociones y la forma en que interactúa con los otros niños. Chateau (1996) considera que estas estrategias en las que interviene el juego contribuyen

de manera considerable al desarrollo, a lograr un mayor desarrollo del niño tanto físico, cognitivo, social y emocional.

El utilizar o emplear estrategias lúdicas es de vital importancia pues resulta ser una herramienta que contribuye a lograr desarrollar habilidades, destrezas de los niños que cursan el nivel inicial, como se sabe es por medio del juego que el niño aprende y logra captar muchas cosas, partiendo de esta premisa el docente debe incorporar las estrategias lúdicas en sus sesiones de clases.

## **1.4 Formulación del problema**

### **1.4.1 Problema general**

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018?

### **1.4.2 Problemas específicos**

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018?

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la práctica actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018?

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018?

## **1.5 Justificación del estudio**

### **1.5.1 Conveniencia**

Un estudio sobre las variables identificadas en el análisis de la problemática de la Institución Educativa Inicial N°22460, es de suma importancia ya que la aplicación de un conjunto de actividades de



aprendizaje basados en estrategias lúdicas permite mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad.

### **1.5.2 Relevancia social**

El aporte que se brinda con la ejecución de esta investigación es en beneficio de los niños de 3 años de edad en cuanto a una mejor formación de su esquema corporal, un mayor compromiso en la práctica de actividades físicas que le den una salud integral a nivel físico, mental y social. Por lo tanto, un niño sano en el país forma una persona fuerte y con voluntad de cumplir con los objetivos de la familia y la sociedad peruana.

### **1.5.3 Implicancias prácticas**

El módulo experimental basado en estrategias lúdicas tiene una utilidad práctica porque puede ser ejecutado y adaptado para otras edades correspondientes al nivel inicial cuya finalidad es la mejora de la psicomotricidad. Por otro lado, los resultados que se obtuvieron en el presente estudio permiten consolidar conclusiones de la efectividad del uso de estrategias lúdicas, asimismo se formula recomendaciones pertinentes.

### **1.5.4 Valor teórico**

La información recabada en fuentes confiables aporta y complementa el sustento teórico de las variables estudiadas dentro del contexto educativo, donde se cita los autores respetando el estilo APA. Finalmente, se realizó un análisis y sistematización para la mejor comprensión de las variables. Existen una serie de autores que conceptualizan las estrategias lúdicas dentro de los cuales se tiene a Monereo, Castello, Clariana, Palma & Pérez (1999, citado en Morocho, 2017) y las dimensiones se encuentran fundamentadas por el MINEDU (2015). Por otro lado, se tiene el desarrollo psicomotor el cual es conceptualizado por García y Martínez (2015), mientras que las dimensiones son fundamentadas por el Ministerio de Educación (2015),

### **1.5.5 Unidad metodológica**

Los procedimientos que involucran el diseño metodológico experimental pueden ser aplicados por otros investigadores que se encuentran desempeñándose en otras instituciones educativas de nivel inicial. Asimismo, el instrumento fue elaborado por la investigadora de manera que pasó por dos procesos, una de validación a cargo de juicio de expertos, los cuales fueron de un total de 5, y la confiabilidad que se realizó a una muestra piloto con características similares a la muestra de estudio.

## **1.6 Hipótesis**

### **1.6.1 Hipótesis general**

La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018.

### **1.6.2 Hipótesis específicas**

La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018.

La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la práctica actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018.

La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018.

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo general**

Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018.

### **1.7.2 Objetivos específicos**

Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la práctica actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

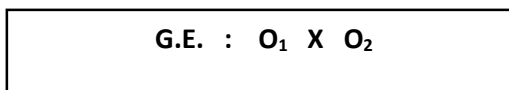
Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

## II. MÉTODO

### 2.1 Diseño de investigación

El diseño seleccionado es el pre experimental. Para Segura (2003), este se utiliza cuando no es posible elegir a los sujetos muestrales de manera aleatoria en la investigación, y está constituido por un grupo experimental, donde se pretende manipular la variable independiente en el grupo experimental para obtener un cambio de mejora en la variable dependiente.

En el presente estudio para elegir el diseño se consideró el tipo investigación experimental en función a la problemática descrita en el capítulo anterior por consiguiente el diseño que se utilizó es el pre-experimental, cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

G.E.: Grupo experimental.

O<sub>1</sub>: Medición del desarrollo psicomotor en el grupo experimental antes de aplicar estrategias lúdicas (Pre-test)

O<sub>2</sub>: Medición del desarrollo psicomotor en el grupo experimental después de aplicar estrategias lúdicas (Pos-test)

X: Propuesta a aplicar de estrategias lúdicas en el grupo experimental

Este estudio de investigación a nivel de doctorado se trabaja un diseño pre experimental, debido a que existe una población reducida en la institución donde labora la investigadora y allí es donde se encuentra el problema para poder mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes. Es por ello que se considera trabajar con este diseño siendo de carácter científico y merece el mismo tratamiento en los resultados que se presentan.

### 2.2 Variables, operacionalización

#### 2.2.1 Variables

Variable independiente: Aplicación de estrategias lúdicas

Dimensiones:

- Estrategia lúdica “El dibujo de sí mismo”.
- Estrategia lúdica “El Reportero”.
- Estrategia lúdica “Las cosas que nos gusta hacer en el jardín”.

Variable dependiente: Desarrollo Psicomotor

Dimensiones:

- Construcción de la corporeidad
- Práctica de actividades físicas
- Participación en actividades deportivas

### 2.2.2 Operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Aplicación de estrategias lúdicas	Según la estrategia lúdica es “tomar una o varias decisiones de manera consciente e intencional que trata de adaptarse lo mejor posible a las condiciones contextuales para lograr de manera eficaz un objetivo, que en entornos educativos podrá afectar el aprendizaje (estrategia de aprendizaje) o la enseñanza (estrategia de enseñanza)” (Monereo, Castello, Clariana, Palma & Pérez, 1999, citado en Morocho, 2017, p.20).	Las estrategias lúdicas se operacionalizaron en 15 actividades relacionadas en función de los siguientes juegos: “El dibujo de sí mismo”; El Reportero”; “Las cosas que nos gusta hacer en el jardín”.	Estrategia lúdica “El dibujo de sí mismo”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del diseño de las actividades</li> <li>• Dominio en la ejecución de la actividad</li> <li>• Impacto de la actividad</li> </ul>	Escala nominal
			Estrategia lúdica “El Reportero”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del diseño de las actividades</li> <li>• Dominio en la ejecución de la actividad</li> <li>• Impacto de la actividad</li> </ul>	
			Estrategia lúdica “Las cosas que nos gusta hacer en el jardín”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del diseño de las actividades</li> <li>• Dominio en la ejecución de la actividad</li> <li>• Impacto de la actividad</li> </ul>	

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable dependiente: Desarrollo Psicomotor	"Es la adquisición progresiva de habilidades funcionales en el niño, reflejo de la maduración de las estructuras del sistema nervioso central que las sustentan, se emplea para definir el progreso del niño en las diferentes áreas durante los primeros 2-3 años de vida, periodo de gran plasticidad y muy sensible a los estímulos externos" (García y Martínez, 2015).	El desarrollo psicomotor se mide mediante una lista de cotejo elaborado en función de la construcción de la corporeidad, la práctica de actividades físicas y la participación en actividades deportivas. Este instrumento estuvo conformado por 18 ítems, siendo sus opciones de respuesta sí y no.	Construcción de la corporeidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.</li> <li>• Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos</li> </ul>	Escala de intervalo
			Práctica de actividades físicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien.</li> <li>• Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas, y también cuando desarrolla actividades físicas variadas.</li> <li>• Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo</li> </ul>	
			Participación en actividades deportivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son consideradas medios formativos.</li> <li>• Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.</li> </ul>	

## **2.3 Población, muestra**

### **2.3.1 Población**

Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones (Lepkowski, 2008b).

La población estuvo constituida por 25 niños de 3 años de edad de la institución Educativa N° 22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco; dicha población es pequeña porque solo se cuenta con una sección de 3 años.

### **2.3.2 Muestra**

Son unidades de estudio perteneciente a la población en las que se indaga el problema planteado, con la finalidad de obtener información precisa y verás relacionadas con la investigación (Schoeder, 2001).

La muestra estuvo conformada por la totalidad de la población, porque sólo existe una sección de 3 años y donde se cuenta con la facilidad de acceso para realizar la aplicación del módulo experimental.

Este estudio de investigación se trabajó con la misma cantidad tanto en la población y la muestra debida que es una institución donde existe una población mínima reducida.

### **2.3.3 Criterios de inclusión y exclusión**

#### **Criterios de inclusión**

- Niños de 3 años de edad
- Niños que estudian en la institución Educativa N° 22460 del Distrito de Pisco.
- Niños con bajos niveles de desarrollo psicomotor

#### **Criterios de exclusión**

- Niños de educación primaria
- Niños con un buen desarrollo psicomotor



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

### **2.4.1 Técnicas de recolección de datos**

En el presente estudio se utilizó la técnica fue:

**La observación:** La cual es un procedimiento de recolección de datos e información que consiste en emplear los sentidos para observar hechos o realidades sociales presentes y al individuo donde desarrolla normalmente sus actividades. Este resulta ser un elemento fundamental de todo investigador para obtener el mayor número de datos (Doupovec, 2011).

### **2.4.2 Instrumentos de recolección de datos**

El instrumento que se aplicó fue el siguiente:

**Lista de cotejo:** Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones; este instrumento se caracteriza por ser dicotómico, es decir, que acepta solo dos alternativas de respuesta (Ministerio de Trabajo y Previsión Social, 2015).

El instrumento denominado lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor estuvo estructurado en función de sus dimensiones, teniendo en total 18 ítems, sus opciones de respuesta fueron: Sí y No.

### **2.4.3 Validez**

Los instrumentos de recolección de datos se validaron mediante juicio de expertos que estuvo integrado por 5 especialistas en educación con grado de doctor para revisar la coherencia de la formulación de los ítems con respecto a sus indicadores, dimensiones y variables.

### **2.4.4 Confiabilidad**

Los instrumentos de recolección de datos pasaron por un procedimiento estadístico de confiabilidad para determinar la consistencia y fiabilidad de los resultados. En este caso por tener dos opciones de respuesta se

procedió a determinar el coeficiente de Kuder Richardson el cual fue de 0.869, con lo cual se puede afirmar que es un instrumento altamente confiable.

## 2.5 Métodos de análisis de datos

Luego de realizar la recolección de datos se procedió a realizar los siguientes pasos:

Codificación en la data de resultados: Se llevó acabo el vaciado de las respuestas de los instrumentos que fueron aplicados a los integrantes de la muestra de una manera ordenada de acuerdo a los códigos asignados a los niños del grupo experimental en la evaluación pre test y pos test.

Elaboración de las tablas y figuras estadísticas: Una vez consolidado la data de resultados se procedió a realizar las tablas de frecuencias, figuras estadísticas y los estadígrafos.

Frecuencia Porcentual: 
$$h = \frac{f * 100\%}{N}$$

Media aritmética. 
$$\bar{X} = \frac{\sum fx'}{N}$$

Desviación estándar 
$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum X'(fx_1')}{N} - x_1'^2}$$

Interpretación de los resultados: Una vez visualizado los resultados se procedió a la interpretación de las frecuencias y estadígrafos para un mayor entendimiento del comportamiento de las variables.

Comprobación de las hipótesis: Para ello se procedió a realizar la prueba de T-student.

## 2.6 Aspectos éticos

En la presente investigación se consideró los siguientes aspectos éticos:

- Preservar el anonimato de los participantes en la investigación asignándoles un código para su identificación.
- Respetar la propiedad intelectual citando a los autores del marco teórico en estilo APA.

- Solicitar el permiso correspondiente al director y padres de familia para llevar a cabo el módulo experimental en la institución educativa.

Los aspectos éticos son todas aquellas normas que regulan la veracidad del trabajo, que todo lo que contiene está sujeto normas legales y éticas. (Acevedo, 2002).

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Descripción de resultados.

**Tabla 1**

*Categorías de desarrollo psicomotor en el pre test y pos test.*

	Niveles	Escala	PRUEBA			
			PRE TEST		POST TEST	
			fi	hi%	fi	hi%
VD: Desarrollo Psicomotor	Deficiente	[0-6>	17	68,0%	1	4,0%
	Regular	[6-12>	7	28,0%	8	32,0%
	Bueno	[12-18]	1	4,0%	16	64,0%
Total			25	100,0%	25	100,0%

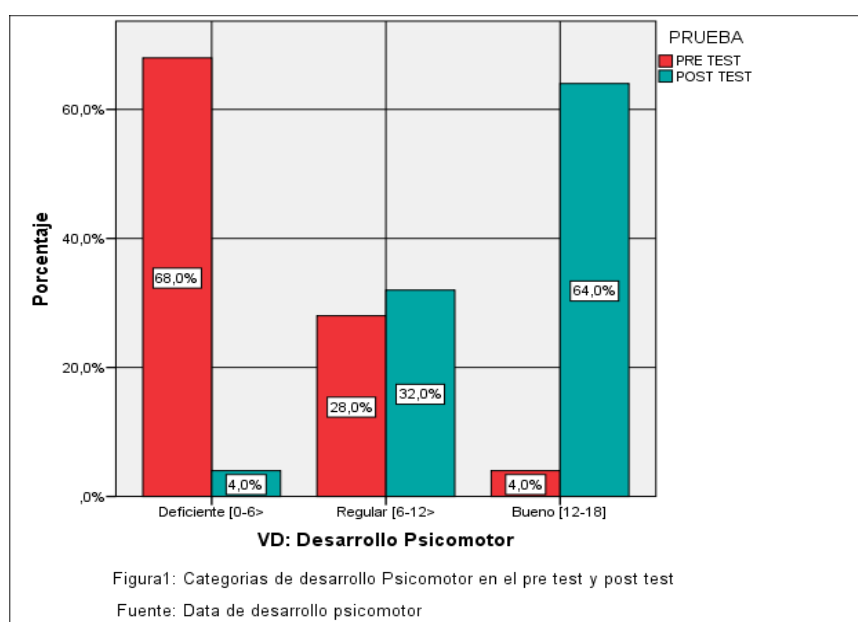
Fuente: Data de desarrollo Psicomotor.

#### **Descripción:**

En la tabla 1 se presenta los resultados obtenidos de la lista de cotejo aplicado a los niños de 3 años de edad de la institución Educativa N° 22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco.

Se puede observar en la tabla que el 68,0% de estudiantes presentan un nivel deficiente de desarrollo psicomotor durante el pre test; 28,0% presentan un nivel regular y el 4,0% presentan un nivel bueno de desarrollo psicomotor.

Luego de desarrollar la aplicación de estrategias lúdicas, el 4,0% de estudiantes presentan un nivel deficiente de desarrollo psicomotor durante el pos test; 32,0% presentan un nivel regular y el 64,0% presentan un nivel bueno de desarrollo psicomotor.



**Tabla 2**

*Categorías de la construcción de la corporeidad en el pre test y pos test.*

	Niveles	Escala	PRUEBA			
			PRE TEST		POST TEST	
			fi	hi%	fi	hi%
D1: Construcción de la corporeidad	Deficiente	[0-2>	16	64,0%	4	16,0%
	Regular	[2-4>	7	28,0%	11	44,0%
	Bueno	[4-6]	2	8,0%	10	40,0%
	Total		25	100,0%	25	100,0%

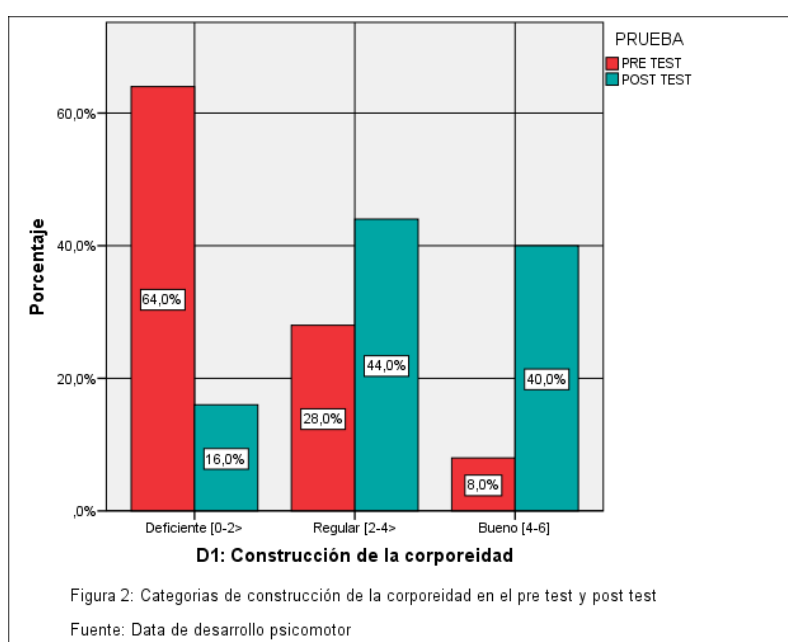
Fuente: Data de desarrollo Psicomotor.

**Descripción:**

En la tabla 2 se presenta los resultados obtenidos de la lista de cotejo aplicado a los niños de 3 años de edad de la institución Educativa N° 22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco.

Se puede observar en la tabla que el 64,0% de estudiantes presentan un nivel deficiente de la dimensión de construcción de la corporeidad durante el pre test; 28,0% presentan un nivel regular y el 8,0% presentan un nivel bueno de la dimensión de construcción de la corporeidad.

Luego de desarrollar la aplicación de estrategias lúdicas, el 16,0% de estudiantes presentan un nivel deficiente de la dimensión de construcción de la corporeidad durante el pos test; 44,0% presentan un nivel regular y el 40,0% presentan un nivel bueno de la dimensión de construcción de la corporeidad.



**Tabla 3**

*Categorías de la práctica de actividades físicas en el pre test y pos test.*

	Niveles	Escala	PRUEBA			
			PRE TEST		POST TEST	
			fi	hi%	fi	hi%
D2: Práctica de actividades físicas	Deficiente	[0-2>	13	52,0%	2	8,0%
	Regular	[2-4>	10	40,0%	7	28,0%
	Bueno	[4-6]	2	8,0%	16	64,0%
	Total		25	100,0%	25	100,0%

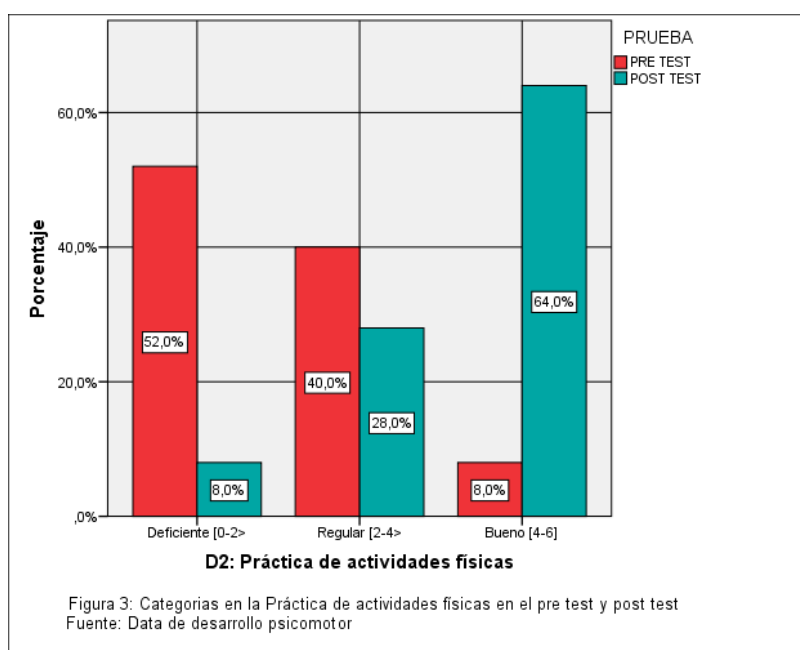
Fuente: Data de desarrollo Psicomotor.

### Descripción:

En la tabla 3 se presenta los resultados obtenidos de la lista de cotejo aplicado a los niños de 3 años de edad de la institución Educativa N° 22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco.

Se puede observar en la tabla que el 52,0% de estudiantes presentan un nivel deficiente de la dimensión de práctica de actividades físicas durante el pre test; 40,0% presentan un nivel regular y el 8,0% presentan un nivel bueno de la dimensión de práctica de actividades físicas.

Luego de desarrollar la aplicación de estrategias lúdicas, el 8,0% de estudiantes presentan un nivel deficiente de la dimensión de práctica de actividades físicas durante el pos test; 28,0% presentan un nivel regular y el 64,0% presentan un nivel bueno de la dimensión de práctica de actividades físicas.



**Tabla 4***Categorías de participación en actividades deportivas en el pre test y pos test.*

	Niveles	Escala	PRUEBA			
			PRE TEST		POST TEST	
			fi	hi%	fi	hi%
D3: Participación en actividades deportivas	Deficiente	[0-2>	13	52,0%	1	4,0%
	Regular	[2-4>	9	36,0%	9	36,0%
	Bueno	[4-6]	3	12,0%	15	60,0%
	Total		25	100,0%	25	100,0%

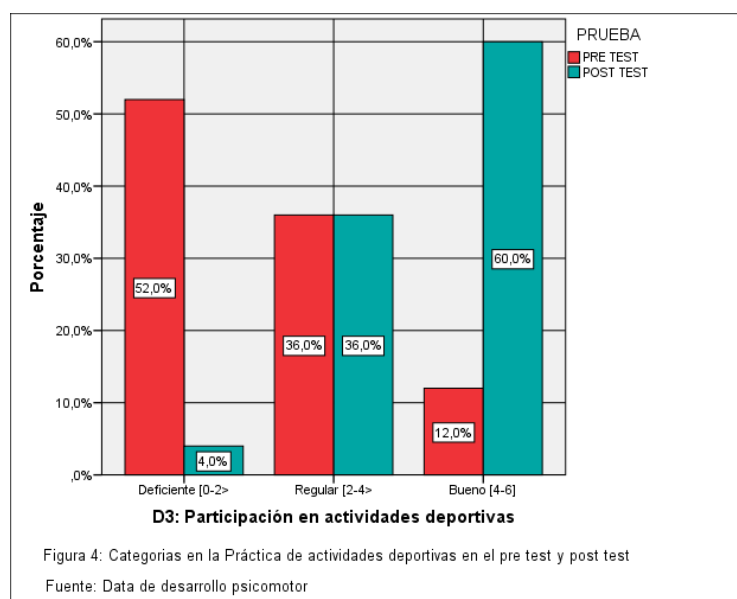
Fuente: Data de desarrollo Psicomotor.

### Descripción:

En la tabla 4 se presenta los resultados obtenidos de la lista de cotejo aplicado a los niños de 3 años de edad de la institución Educativa N° 22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco.

Se puede observar en la tabla que el 52,0% de estudiantes presentan un nivel deficiente de la dimensión de participación en actividades deportivas durante el pre test; 36,0% presentan un nivel regular y el 12,0% presentan un nivel bueno de la dimensión de participación en actividades deportivas.

Luego de desarrollar la aplicación de estrategias lúdicas, el 4,0% de estudiantes presentan un nivel deficiente de la dimensión de participación en actividades deportivas durante el pos test; 36,0% presentan un nivel regular y el 60,0% presentan un nivel bueno de la dimensión de participación en actividades deportivas.



**Tabla 5***Estadígrafos descriptivos de desarrollo Psicomotor - pre test.*

		D1: Construcción de la corporeidad - pre test	D2: Práctica de actividades físicas - pre test	D3: Participación en actividades deportivas - pre test	VD: Desarrollo Psicomotor - pre test
N	Válido	25	25	25	25
	Perdidos	0	0	0	0
Media		1,4400	1,8400	1,6000	4,8800
Mediana		1,0000	1,0000	1,0000	5,0000
Moda		1,00	1,00	1,00 <sup>a</sup>	5,00
Desviación estándar		1,19304	1,37477	1,32288	2,81839
Varianza		1,423	1,890	1,750	7,943
Mínimo		,00	,00	,00	1,00
Máximo		4,00	5,00	5,00	13,00

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

**Interpretación:**

En cuanto a los estadígrafos descriptivos de la tabla 5 describe que durante el pre test el valor de la media para el desarrollo psicomotor es de 4,88; la mediana es de 5,00; la moda es de 5,00; la desviación estándar es de 2,82; la varianza es de 7,94; el mínimo es de 1,00 y el máximo es de 13,00.



**Tabla 6. Estadígrafos descriptivos de desarrollo Psicomotor - post test.**

		D1: Construcción de la corporeidad - post test	D2: Práctica de actividades físicas - post test	D3: Participación en actividades deportivas - post test	VD: Desarrollo Psicomotor - post test
N	Válido	25	25	25	25
	Perdidos	0	0	0	0
Media		3,5600	4,3600	4,3200	12,2400
Mediana		3,0000	5,0000	5,0000	13,0000
Moda		3,00	6,00	3,00	13,00 <sup>a</sup>
Desviación estándar		1,63503	1,57797	1,40594	3,33267
Varianza		2,673	2,490	1,977	11,107
Mínimo		1,00	1,00	1,00	3,00
Máximo		6,00	6,00	6,00	17,00

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

**Interpretación:**

En cuanto a los estadígrafos descriptivos de la tabla 6 describe que durante el pos test el valor de la media para el desarrollo psicomotor es de 12,24; la mediana es de 13,00; la moda es de 13,00; la desviación estándar es de 3,33; la varianza es de 11,11; el mínimo es de 3,00 y el máximo es de 17,00.

## 3.2 Descripción de resultados.

### 3.2.1. Prueba de normalidad.

**Tabla 7**

*Prueba de Shapiro - Wilk de los puntajes obtenidos en el pre test y post test en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D1: Construcción de la corporeidad	,156	25	,119	,919	25	<b>,049</b>
D2: Práctica de actividades físicas	,138	25	,200*	,932	25	<b>,097</b>
D3: Participación en actividades deportivas	,129	25	,200*	,955	25	<b>,316</b>
VD: Desarrollo Psicomotor	,117	25	,200*	,979	25	<b>,867</b>

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

#### **Interpretación:**

De los resultados en la tabla 7, se observa lo siguiente:

En la dimensión construcción de la corporeidad se ha obtenido un nivel de significancia de 0,049 menor a  $p=0.05$ , lo que refleja que los datos no tienen distribución normal por lo cual se debe aplicar una prueba no paramétrica (Prueba de Wilcoxon).

Por otro lado, las dimensiones: Práctica de actividades físicas, Participación en actividades deportivas y la variable dependiente: desarrollo Psicomotor, han obtenido niveles de significancia de 0,097; 0,316; 0,867 respectivamente lo que refleja que los datos tienen distribución normal por lo cual se debe aplicar una prueba paramétrica (Prueba T- student para muestras relacionadas).

### 3.2.2 Comprobación de hipótesis.

#### Hipótesis general:

Hi: La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460-Pisco, 2018.

Ho: La aplicación de estrategias lúdicas no mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460-Pisco, 2018.

#### Estadígrafo de Prueba:

El análisis de los datos reflejó una distribución normal, por lo cual se utilizó una prueba paramétrica denominada: **Prueba de T Student de muestras relacionadas**

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par	VD: Desarrollo	-	3,70675	,74135	-8,89007	-5,82993	-9,928	24	,000
1	Psicomotor - pre test -	7,36000							
	VD: Desarrollo								
	Psicomotor - post test								

**Descripción:** el valor de la T calculado es = -9,928 y el significado bilateral obtenido es 0,000 valor que es inferior a la región crítica  $\alpha = 0,05$ ; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

### Hipótesis específica 1:

Hi: La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

Ho: La aplicación de estrategias lúdicas no mejora significativamente la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

### Estadígrafo de Prueba:

El análisis de los datos reflejó que no existe distribución normal, por lo cual se utilizó una prueba no paramétrica denominada: **Prueba de Rangos Wilcoxon**

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D1: Construcción de la corporeidad - post test - D1: Construcción de la corporeidad - pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	10,50	210,00
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	25		

a. D1: Construcción de la corporeidad - post test < D1: Construcción de la corporeidad - pre test

b. D1: Construcción de la corporeidad - post test > D1: Construcción de la corporeidad - pre test

c. D1: Construcción de la corporeidad - post test = D1: Construcción de la corporeidad - pre test

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	D1: Construcción de la corporeidad - post test - D1: Construcción de la corporeidad - pre test
Z	-3,941 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Descripción:** el valor de los rangos de Wilcoxon es  $Z = -3,941$  y el significado bilateral obtenido es 0,000 valor que es inferior a la región crítica  $\alpha = 0,05$ ; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

## Hipótesis específica 2:

Hi: La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la práctica actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

Ho: La aplicación de estrategias lúdicas no mejora significativamente la práctica actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

## Estadígrafo de Prueba:

El análisis de los datos reflejó una distribución normal, por lo cual se utilizó una prueba paramétrica denominada: **Prueba de T Student de muestras relacionadas**

		<b>Prueba de muestras emparejadas</b>							
		Diferencias emparejadas							Sig.
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	(bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	D2: Práctica de actividades físicas - pre test - D2: Práctica de actividades físicas - post test	- 2,52000	1,98158	,39632	-3,33796	-1,70204	-6,359	24	,000

**Descripción:** El valor de T calculado es -6,359 y el significado bilateral obtenido es 0,000 valor que es inferior a la región crítica  $\alpha = 0,05$ ; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la práctica actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

### Hipótesis específica 3:

Hi: La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

Ho: La aplicación de estrategias lúdicas no mejora significativamente la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

### Estadígrafo de Prueba:

El análisis de los datos reflejó una distribución normal, por lo cual se utilizó una prueba paramétrica denominada: **Prueba de T Student de muestras relacionadas**

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>										
Diferencias emparejadas										
	Media	Desviación estándar	Media de error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)		
				Inferior	Superior					
Par D3:	-	1,96893	,39379	-	-	-	24	,000		
1 Participación en actividades deportivas - pre test - D3: Participación en actividades deportivas - post test	2,72000			3,53273	1,90727	6,907				

**Descripción:** el valor de T calculado es -6,907 y el significado bilateral obtenido es 0,000 valor que es inferior a la región crítica  $\alpha = 0,05$ ; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

#### IV. DISCUSIÓN

La discusión de resultados se realiza contrastando los hallazgos encontrados con lo señalado en el marco teórico y los antecedentes de investigación.

Los hallazgos contrastan que los estudiantes del grupo experimental mejoran significativamente el desarrollo psicomotor gracias a la aplicación de estrategias lúdicas. Esto se refleja en la diferencia de promedios obtenidos en la prueba pre test de 4,88 puntos y en la prueba post test 12,24 puntos; por lo que demuestra un incremento de 7,36 puntos.

Estos resultados se contrastan con otras investigaciones, entre ellos se puede mencionar a Reyes (2015), quien señala que aproximadamente el 60% de estudiantes poseen una adecuada conciencia fonológica y capacidad de lectura, lo cual se evidencia en su capacidad para reconocer e identificar diversos sonidos presentes en el aula de clases y en su entorno, esto se logró a través del desarrollo de actividades lúdicas pertinentes que contribuyeron a incrementar la relación estudiante – ambiente y propicio la interacción del niño con los elementos de su entorno. Por otro lado Paredes (2015), señala que las estrategias didácticas que emplean los docentes en sus procesos de enseñanza y aprendizaje no se adecuan a las características de los estudiantes, por lo cual no pueden responder adecuadamente a sus necesidades de desarrollo psicomotor, por lo que los estudiantes presentan dificultades en su desarrollo, principalmente relacionadas a su capacidad para expresarse, para socializar y contribuir con sus compañeros.

En cuanto a la información presentada en el marco teórico se puede mencionar a García y Martínez (2015), quien define al desarrollo psicomotor como proceso mediante el cual el niño desarrolla progresivamente aquellas habilidades de carácter funcional, es decir, coordinación psico-motriz, vinculadas principalmente a la maduración o desarrollo del sistema nervioso central que determina su elasticidad y sensibilidad, que a su vez permiten identificar el nivel de desarrollo y autonomía del niño. Por otro lado se tienen a Monereo, Castello, Clariana, Palma & Pérez (1999, citado en Morocho, 2017), que señalan que las estrategias lúdicas

como el conjunto de decisiones que toma el docente en torno a la forma de enseñar y desarrollar aprendizajes en los estudiantes, con la finalidad de adaptar sus metodologías a las características del contexto en el que se desenvuelve y a la edad y gustos de los niños, tales como su gusto por el juego y la recreación.

Por otro lado en relación a las sub hipótesis en estas se manifiesta lo siguiente:

En la hipótesis específica 1; se dice que: la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018. En efecto, se observa en la tabla 6 que los estudiantes han mejorado su nivel de construcción de la corporeidad en 2,12 puntos, este incremento que se observa se le atribuye a la aplicación de estrategias lúdicas, donde los niños han demostrado una mayor autonomía en sus acciones y movimientos, también han alcanzado a desplazarse con mayor seguridad en ambientes tanto abiertos como cerrados. Estos resultados pueden ser contrastados con la investigación realizada por Paredes (2015), quien señala que el desarrollo de estrategias didácticas por parte de los docentes permiten un adecuado desarrollo psicomotor el cual involucra la construcción de su corporeidad. En cuanto a la información presentada en el marco teórico se puede mencionar al Ministerio de Educación (2015), quien define a la construcción de la corporeidad como la capacidad del estudiante para desarrollar una imagen de su propio cuerpo, que le permita tomar conciencia de sus dimensiones y de cómo estas se desenvuelven e interactúan en el entorno, comprendiendo así sus posibilidades de acción, tanto física, emocional y psicológica.

En la hipótesis específica 2; se dice que: la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la práctica de actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018. En efecto, se observa en la tabla 6 que los estudiantes han mejorado su nivel de la práctica de actividades físicas en 2,52 puntos, este incremento que se observa se le atribuye a la aplicación de estrategias lúdicas, donde los niños han demostrado de manera espontánea que pueden realizar juegos al aire libre para mejorar su bienestar emocional y también al logrado realizar el lavado de manos antes y después de comer los alimentos. Estos resultados pueden ser contrastados con la investigación realizada por



Gastiaburu y Meza (2012), quienes señalan que la aplicación de un juego recreativo en diversos niveles de intensidad mejora significativamente la capacidad psicomotora en los infantes involucrando actividades físicas, propiciándose así un desarrollo general del estudiante.

En cuanto a la información presentada en el marco teórico se puede mencionar al Ministerio de Educación (2015), quien define a la práctica de actividades físicas como el conjunto de procesos que se encaminan a desarrollar en el estudiante una predisposición hacia el cuidado de la salud, es decir, que comprende la importancia de mantener hábitos saludables y que desarrolle todas aquellas capacidades, tanto cognitivas, físicas, sociales y emocionales que le permitan ponerlas en prácticas.

En la hipótesis específica 3; se dice que: la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente mejora la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018. En efecto, se observa en la tabla 6 que los estudiantes han mejorado su nivel de participación en actividades deportivas en 2,72 puntos, este incremento que se observa se le atribuye a la aplicación de estrategias lúdicas, donde los niños demuestran una mayor participación en los juegos grupales, dando a conocer autonomía y su interacción con los demás. Estos resultados pueden ser contrastados con la investigación realizada por Carrillo (2015), quienes señalan que la aplicación de programas lúdicos mejoran las habilidades sociales de los niños, de manera que logran participar de manera adecuada en actividades deportivas.

En cuanto a la información presentada en el marco teórico se puede mencionar al Ministerio de Educación (2015), quien define a la participación en actividades deportivas como el desarrollo de aquellas capacidades que le permitan al estudiante involucrarse y desenvolverse adecuadamente en actividades deportivas, que le exijan un determinado nivel de destrezas y esfuerzo físico, el cual contribuya a su desarrollo psicomotriz.

Concluyendo que la aplicación de las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo psicomotor tanto de forma general como en sus dimensiones establecidas las cuales fueron; construcción de la corporeidad, práctica de actividades físicas y la participación en actividades deportivas.

## V. CONCLUSIONES

- Primera:** En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018. Estos resultados reflejan que los niños integrantes de la muestra han mejorado sus niveles de relaciones interpersonales en 7,36 puntos.
- Segunda:** En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018. Estos resultados reflejan que los niños integrantes de la muestra han mejorado sus niveles de construcción de la corporeidad en 2,12 puntos.
- Tercera:** En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la práctica de actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018. Estos resultados reflejan que los niños integrantes de la muestra han mejorado sus niveles de práctica actividades físicas de la psicomotricidad en 2,52 puntos.
- Cuarta:** En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018. Estos resultados reflejan que los niños integrantes de la muestra han mejorado sus niveles de participación en actividades deportivas en 2,72 puntos.

## VI. RECOMENDACIONES

**Primera:** A la Directora de Educación Regional de Ica, capacitar a los docentes sobre cómo aplicar las estrategias lúdicas para que el niño realice acciones motrices variadas y adopte posturas corporales adecuadas a situaciones cotidianas.

**Segunda:** Al director de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, gestionar el equipamiento con material didáctico para que los docentes cuenten con los recursos necesarios para lograr un mejor desarrollo psicomotor.

**Tercera:** A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, trabajar en los niños la construcción de la corporeidad, incentivar la práctica de actividades físicas y la participación en las actividades deportivas; asimismo realizar proyectos innovadores que contribuyan en el desarrollo del niño, pues es en los primeros años donde se encuentra el pleno desarrollo.

**Cuarta:** A los padres de familia, apoyar a los docentes a fin de reforzar las actividades en sus hogares logrando que sus hijos puedan reforzar las acciones motrices en donde logren controlar de manera autónoma su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado.

## VII. PROPUESTA

### PROPUESTAS SOBRE LAS

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO  
PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL-PISCO-ICA.

#### AUTORA:

Mg. RIOS PIMENTEL,  
Teresa Josefina

#### ASESOR:

Dr. ESPINOZA  
POLO, Francisco  
Alejandro



Perú - 2019

## **I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 22460
- 1.2. UGEL : Pisco
- 1.3. Distrito : Pisco
- 1.4. Provincia : Pisco
- 1.5. Región : Ica
- 1.6. Director : Julio Bravo Condore
- 1.7. Docente : RIOS PIMENTEL, Teresa Josefina
- 1.8. Ejecución del Proyecto : inicio: Abril 2018  
Término: Julio 2018

## **II. PARTICIPANTES**

Participaron niños de 3 años de edad de la institución educativa N°22460 del Distrito de Pisco, quienes se caracterizan por tener bajos niveles de desarrollo psicomotor.

## **III. FUNDAMENTACIÓN**

El Ministerio de Educación del Perú tiene una visión clara de lo que concierne el desarrollo psicomotor del niño, para ello estableció una definición propia de esta variable; esto contribuye a lograr plantear las estrategias pertinentes que contribuyan a lograr un mejor desarrollo psicomotriz del estudiante, por otro lado se necesita proporcionar las herramientas necesarias a los profesionales que puedan utilizar para lograr los objetivos planteados.

Aguinaga (2012), señala que son numerosas investigaciones que brindan una educación preescolar donde un gran porcentaje de estudiantes presentan deficiencias en relación al dominio corporal y emocional, presentando problemas para reconocer elementos de su entorno, para expresar ideas, para describir o dar a conocer un mensaje. Se observa además que numerosos estudiantes no desarrollan adecuadamente actividades rutinarias como alcanzar un objeto, movilizarlo a otro lugar, ordenar elementos, etc., lo cual resulta muy preocupante en relación al desarrollo que debe alcanzar.

La Institución educativa N°22460 de Pisco no es ajena a la realidad problemática de otras instituciones de educación inicial de país; es por ello que aún falta fortalecer el desarrollo psicomotor de los estudiantes; se observa que los niños aún tienen problemas en cuanto a la construcción de la corporeidad, no practican actividades físicas así como existe un poca participación de actividades deportivas. Pisco es una provincia en donde existen altos índices de violencia, incrementándose los actos delictivos, lo cual repercute en la formación de los niños es por ello que se necesita implementar estrategias formativas que contribuyan a lograr una formación integral desde los primeros años de vida; es por ello que surge la necesidad de desarrollar la presente investigación titulada: estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial - Pisco, 2018; con la cual se espera tener resultados positivos de los estudiantes de dicha institución que se encuentra ubica en una zona urbana. Las estrategias lúdicas proveen de un conjunto de alternativas para desarrollar aprendizajes en los estudiantes, aprendizajes que contribuirán a desarrollar capacidades y competencias en los estudiantes a través de la recreación, constituyéndose como estrategias de facilitación en la formación del niño.

#### **IV. BASE LEGAL**

- Constitución Política del Perú del 1993.
- Ley N° 28044, Ley General de Educación
- Proyecto Educativo Nacional al 2021, aprobado por Resolución Suprema N° 001-2007-ED
- Ley N° 29394, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior.
- Ley N° 28740, Ley del Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa –SINEACE.
- Plan Estratégico Sectorial Multianual de Educación –PESEM- 2012 – 2016, aprobado por Resolución Ministerial N°0518-2012-ED.
- Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisterial y su Reglamento aprobado por D.S. N°004-2013, promueve la titulación de las Carreras de

Educación Superior a nombre de la Nación, en instituciones que sean acreditadas.

- R.M. N°0547-2012-ED, aprueba los lineamientos denominados “Marco del Buen Desempeño Docente para docentes de Educación Básica Regular”.
- Proyecto Educativo
- Ministerio de Educación (2011) “Matriz de evaluación para la acreditación de la calidad de la gestión educativa de institutos de educación superior, SINEACE.

## **V. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo General**

Implementar y aplicar la propuesta sobre de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 22460 - Pisco, 2018.

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Analizar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.
- Analizar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la práctica actividades físicas de la psicomotricidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.
- Analizar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.

## VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nombre de la sesión	Actividad	Responsable	Duración
Ejercitamos la fuerza de nuestras piernas	N° 1	Docente	2 de mayo
¡Ejercitamos la fuerza en nuestros brazos!	N° 2	Docente	7 de mayo
¡Conociendo mis articulaciones!	N° 3	Docente	9 de mayo
¡Conociendo mis articulaciones!	N° 4	Docente	14 de mayo
¡Jalando carretas ejercitamos nuestra tonicidad!	N° 5	Docente	16 de mayo
¡Ejercitamos nuestro cuerpo jugando con telas!	N° 6	Docente	21 de mayo
¡El ejercicio nos mantiene saludables!	N° 7	Docente	23 de mayo
¡Reconociendo mi lateralidad corporal!	N° 8	Docente	28 de mayo
¡Nos divertimos con los juegos de GinKanna!	N° 9	Docente	4 de junio
¡Jugando a la carrera de las ollas!	N° 10	Docente	6 de junio
Jugando con llantas ejercitamos nuestra destreza corporal	N° 11	Docente	11 de junio
¡Nos divertimos imitando sonidos (onomatopeyas)	N° 12	Docente	13 de junio
Nos ejercitamos reconociendo nuestra lateralidad corporal	N° 13	Docente	18 de junio
¡Caminata en blanco y negro!	N° 14	Docente	20 de junio
¡Qué buena puntería!	N° 15	Docente	25 de junio
¡Subiendo por una rampa!	N° 16	Docente	27 de junio



## **VII. Evaluación**

La evaluación se realiza a través de una lista de cotejo.

## **VIII. Medios y materiales**

### **Recursos humanos.**

Padres participantes

Investigadora

### **Recursos materiales.**

Materiales impresos

Materiales de oficina

Equipo multimedia

Materiales digitales

Materiales del entorno

Recursos Financieros.

Autofinanciado por la investigadora

## **VIII. Referencias bibliográficas**

- Aguinaga, E. (2012). Desarrollo psicomotor en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Carmen de la Legua y Reynoso. Tesis de Maestría de la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima – Perú.

- <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-prendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>

- <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5423>

- <https://es.slideshare.net/diabeticadulce/sesiones-de-psicomotricidad>

## VIII. REFERENCIAS

- Acevedo, I. (2002). Aspectos éticos en la investigación científica. Recuperado 16/01/2019  
[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-95532002000100003](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95532002000100003).
- Aguinaga, E. (2012). Desarrollo psicomotor en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Carmen de la Legua y Reynoso. Tesis de Maestría de la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima – Perú.
- Arteaga, P., V. Dölz, E. Droguett, P. Molina, G. Yentzen. (2001). Evaluación del Desarrollo Psicomotor en Lactantes y preescolares. Los Andes, Chile 1999. Rev. Chile. Salud Pública, 5(1): 19-23.
- Astocaza, Y. (2016). *La psicomotricidad y su influencia en las nociones matemáticas en educación inicial, Ica*. (Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo sede Ica). (Acceso el 17 de Julio de 2017).
- Berger, K (2008). The developing person through the life span (en inglés) (7ma edición). Worth. P
- Bravo, E. y Hurtado, M. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de San Borja*. (Tesis de maestría. Pontificia Universidad Católica del Perú). (Acceso el 17 de Julio de 2017).
- Cabezudo, G. y Frontera, P. (2010). El desarrollo psicomotor, desde la infancia hasta la adolescencia (1°ed.)Madrid:Narcea S.A de ediciones.
- Carrillo, G. (2015). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. (Tesis de doctorado). Universidad de Granada. España.
- Cendeño, M. y Lucas, M. (2010). Desarrollo de la motricidad fina como base para el aprendizaje de la preescritura en los niños/as de la sala N°4 del Centro de Desarrollo Infantil Mamá Inés del Cantón Manta. Año lectivo

- 2009 – 2010. Tesis de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Manta – Manabí – Ecuador.
- Chateau, J. (1996) *Los Juegos Dramatizados como Estrategias Educativas*. Colombia: Cincel S.A.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill. México. Editorial Trillas. El salón de clases. México. Editorial Pax.
- Doupovec, M. (2011). Conceptos básicos de Metodología de la investigación. Disponible en: <http://metodologia02.blogspot.pe/p/tecnicas-de-la-investigacion.html>
- Espejo, L. (2004). Correlación entre el Desarrollo Psicomotor y el Rendimiento Escolar, en niños de primer año de Educación Básica, pertenecientes a establecimientos municipales de dos comunas urbanas de la Región Metropolitana. Universidad de Chile.
- Fernández, E, Póo P. (2007) Desarrollo psicomotor. *Neurología Pediátrica*. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana.
- García, J. (2004). *Ambientes con recursos tecnológicos*. Costa Rica: Editorial. EUNED.
- García, M. y Martínez, M. (febrero, 2015). Desarrollo psicomotor y signos de alarma. En: AEPap (ed.). Curso de Actualización Pediatría 2016. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2016. p. 81-93
- Gassier, J. (1990). Manual del desarrollo psicomotor del niño. 2a ed. Barcelona: Editorial Masson S.A
- Gastiaburu, G. y Meza, J. (2012). *Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*. (Tesis de maestría. Universidad San Ignacio de Loyola). (Acceso el 17 de julio de 2017)
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio

- Lepkowski, J. (2008). *Population. Encyclopedia of Survey Research Methods [SAGE Publications]*. Recuperado de [http://www.sage-reference.com/survey/Article\\_n383.html](http://www.sage-reference.com/survey/Article_n383.html).
- Llingworth R. (1992) *El Desarrollo del Lactante y el Niño*. Novena edición. Madrid: Ed. Churchill Livingstone.
- Maganto, C. y Cruz, S. (2000). Desarrollo físico y psicomotor en la primera Infancia. España: San Sebastián. 2000. Recuperado de: [http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c.pdf](http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf).
- MINEDU. (2011). Orientaciones para el desarrollo psicomotriz del niño con necesidades educativas especiales. Lima: Punto & Grafía S.A.C.
- Ministerio de educación (2015). ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?. Rutas de aprendizaje.
- Ministerio de Salud (1999). Gestión de recursos humanos. Curso de gestión en las redes de establecimientos y servicios de salud.
- Ministerio de Trabajo y Previsión Social (2015). Instrumentos de evaluación. Disponible en: [http://www.sence.cl/601/articles-4777\\_recurso\\_10.pdf](http://www.sence.cl/601/articles-4777_recurso_10.pdf)
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). Currículo de Educación Inicial. Recuperado de: [http://www.me.gob.ve/media/eventos/2008/dl\\_4819\\_101.pdf](http://www.me.gob.ve/media/eventos/2008/dl_4819_101.pdf)
- Monereo, C., Castello, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje, formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Argentina: Grao
- Morocho, R. (2017). Estrategias lúdicas para la motivación lectora en los niños de cuarto año de educación general básica. (Tesis de Licenciatura). Recuperada de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/26454/1/Tesis.pdf>
- Ortiz, A. y Hernández, D. (2002). *Cómo utilizar los Juegos didácticos en la escuela*. Brasil: UNIJUÍ

- Palomino, M. (2015). *Estrategia lúdica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en estudiantes de cuarto grado de Primaria*. (Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola). (Acceso el 17 de Julio de 2017).
- Paredes, Y. (2015). *Estrategia didáctica vivencial para el Desarrollo de la psicomotricidad Integral en niños de educación inicial*. (Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola). (Acceso 18 de julio de 2017).
- Piaget, J. (1990). *La Formación del Símbolo en el Niño*. México: Ideas.
- Prada, M. (2015). *Estrategias Lúdicas Utilizadas Por Las Docentes En La Resolución De Problemas Matemáticos En La Institución Educativa Inicial N° 20395 Chancay*.(Tesis de Maestría. Universidad Peruana Cayetano Heredia), (Acceso el 17 de Julio de 2017).
- Ramos, R. (2016). *Programa de afectividad para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de una institución educativa- Ica*. (Tesis doctoral. Universidad César Vallejo sede Ica.) (Acceso el 17 de julio de 2017)  
Recuperada de: [http://digibug.ugr.es/handle/10481/43024#.WXDfA4Q1\\_IU](http://digibug.ugr.es/handle/10481/43024#.WXDfA4Q1_IU)
- Reyes, T. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. (Tesis de doctorado). Recuperada de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=65179>  
Río y Amelia Álvarez Editores. S.A.
- Schoeder, J. (2001). *Lineamientos para la investigación educativa en el área de matemática*. Ministerio de Educación.
- Schönhaut, L. (2008). *El pediatra y la evaluación del desarrollo psicomotor*. Revista Segura (2003). Diseños Cuasiexperimentales. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Terry, J. (2014). *Análisis de la influencia de la metodología de la intervención psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 3 a 4 años*. (Tesis de doctorado). Recuperada de: <https://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/40991>

Vericat, A. y Orden, A. (octubre, 2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. *Revista Ciênc. saúde coletiva* (vol.18 no.10) Recuperado de : [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-81232013001000022](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232013001000022)

Vigotsky, L (2007). *Escritos sobre Arte y Educación Creativa*. Madrid.

Villavicencio, N. (2013). Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela "Nicolás Copérnico" de la ciudad de Quito. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la maestra parvularia. Tesis de la Universidad Central del Ecuador.

Zabalza, M. (2008). *Didáctica de la Educación Infantil*. Editorial Narcea S.A.

## **ANEXOS**

## ANEXO 1: Instrumentos

# LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Estimado investigador tienes que aplicar la técnica de la observación para recoger apreciaciones verídicas de la variable de estudio. Las opciones de respuesta son si (1), no (0).

Ítems	Opciones de respuesta	
	Si	No
<b>D1: Construcción de la corporeidad</b>		
1. Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.		
2. Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en juegos libres.		
3. Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).		
4. Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza,		
5. Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.		
6. Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo)		
<b>D2: Práctica de actividades físicas</b>		
7. Realiza, de manera espontánea, actividades de movimiento que le generan bienestar físico.		
8. Realiza, de manera espontánea, juegos al aire libre que le generan bienestar emocional.		
9. Identifica la postura adecuada para sentirse seguro y cómodo, y para moverse mejor en las diferentes actividades de la vida cotidiana.		
10. Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar, como caminar, correr, saltar		
11. Reconoce, comunica y busca satisfacer sus necesidades corporales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, comodidad, actividad física).		
12. Se lava las manos antes y después de consumir alimentos y después de ir al baño.		
<b>D3: Participación en actividades deportivas</b>		
13. Disfruta de las posibilidades del juego utilizando objetos y materiales.		



14. Demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales para participar de los juegos.		
15. Resuelve, en compañía del adulto, algunas dificultades dentro del juego.		
16. Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás.		
17. Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares		
18. Acepta reglas durante las actividades, con el apoyo del adulto.		

## FICHA TECNICA

### A. NOMBRE:

Lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor

### B. OBJETIVOS:

La siguiente lista de cotejo tiene como finalidad diagnosticar de manera individual el nivel de desarrollo psicomotor niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco.

### C. AUTORES:

Mg. Rios Pimentel, Teresa Josefina

### D. ADMINISTRACIÓN:

Individual

### E. DURACIÓN:

30 minutos

### F. SUJETOS DE APLICACIÓN:

Niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco.

### G. TÉCNICA:

La observación

### H. PUNTUACIÓN Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

PUNTUACIÓN NUMÉRICA	RANGO O NIVEL
0	No
1	Si

## I. DIMENSIONES E ÍTEMS:

DIMENSIONES	INDICADORES
<b>D1: Construcción de la corporeidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones motrices variadas con autonomía</li> <li>• Manifiesta sus emociones y sentimientos</li> </ul>
<b>D2: Práctica de actividades físicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica habitualmente alguna actividad física.</li> <li>• Adopta posturas corporales adecuadas.</li> <li>• Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo.</li> </ul>
<b>D3: Participación en actividades deportivas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas.</li> <li>• Emplea sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>

### LEYENDA

Respuestas	Valor
<b>Si</b>	<b>1</b>
<b>No</b>	<b>0</b>

Significancia de Respuesta con su Nivel de Logro respectivo	
No	Deficiente
Si	Regular
	Bueno

<b>DIMENSIONAL</b>	
<b>Intervalo</b>	<b>Nivel de logro</b>
[0-2>	Deficiente
[2-4>	Regular
[4-6]	Bueno

<b>GENERAL</b>	<b>Intervalo</b>	<b>Nivel de logro</b>
	[0-6>	Deficiente
	[6-12>	Regular
	[12-18]	Bueno

## ENCUESTA

1. ¿Cuál es su opinión acerca de las estrategias lúdicas?

Las estrategias lúdicas tienen que ver con el juego y con el acercamiento a través del juego, a lo que sería la vida escolar en general teniendo en cuenta que es la edad en la que llegan a las escuelas.

2. Es importante para usted que los niños desarrollen la psicomotricidad ¿Por qué?

Es fundamental, porque los niños son movimiento, son en todo momento acción y si no lo hacemos seguramente estaríamos cortando sus habilidades sus potencialidades y el desarrollo de su personalidad.

3. ¿Qué estrategias lúdicas son apropiadas para los niños de 3 años?

Los juegos que se pueden hacer de estiramiento, resistencia, salto, direccionalidad, trayectoria, fuerza, y lo que llamamos en educación primaria "atletismo". Todo esto utilizando su propio cuerpo y el de sus compañeros. por ejemplo: Realiza construcciones de cubos en equilibrio jugando a juntar, encajar, hacer rodar, jugar con la carretilla, juegos con pelota, juegos de correr, juegos de patear objetos o juegos de dar volteretas. También dibujar y pintar.

4. Cree usted que el trabajo psicomotor en aula es importante para el desarrollo de los niños del nivel inicial.

Si, por que ese espacio trabajado con profundidad va a determinar muchas condiciones favorables para enfrentar procesos cognitivos complicados a esas edades como la lectoescritura, matemática básica, entendimiento del mundo que lo rodea la relación del ser humano con los fenómenos que ocurren en nuestro planeta todos esos aspectos se centran en el desarrollo inicial que se tiene que trabajar.

5. Cuanto beneficio adquirirá el niño (a) en cada una de las áreas a trabajar si interviene el desarrollo de motricidad gruesa y fina.

Adquirirá mucho beneficio para su desarrollo integral, porque en cada área siempre interviene la motricidad fina y gruesa ya que hallan en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que

los envuelve y, de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose.

6. La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño es gradual o total.

Es gradual y total a la vez; gradualmente en tanto a las condiciones físicas de cada uno de ellos y totalmente cuando van completando cada ciclo y cada espacio respectivamente.

7. Las acciones motrices básicas influyen en el niño ¿Por qué?

Si porque la motricidad tiene que ver con el movimiento, el desarrollo físico, a esa edad es que precisamente tienen las mejores condiciones los niños para desarrollarse integralmente.

8. ¿Qué estrategias lúdicas podrían mejorar el desarrollo motor en los niños de la zona?

Todo juego que tenga que ver la motricidad gruesa y fina, manejo y dominio del cuerpo en el espacio, habilidades, aptitudes, esquema mental, autonomía, entre otros

9. En las estrategias lúdicas no siempre interviene el desarrollo motor

No porque a veces esas estrategias lúdicas no tienen que ver con el movimiento en sí, sino más bien con la creatividad o el desarrollo de algunos esquemas mentales para alcanzar a establecer las condiciones a las que ellos quieren llegar.

10. Considera que es importante hacer programas referentes, a la construcción de la corporeidad, práctica de actividades físicas, participación en actividades deportivas Ud. puede mencionar algunas estrategias.

En los niños más pequeños es vital la psicomotricidad por eso yo siempre he aspirado a que en educación inicial desde los 2 o 3 años hayan especialistas en psicomotricidad lo que por ejemplo en educación secundaria o en educación primaria lo llamaban técnicos deportivos que son ellos los que van a iniciar como especialistas a nuestros niños para desarrollar esas habilidades que serán muy importantes para toda su vida.

## ANEXO 1.1: Lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor

Validez de los instrumentos

**TITULO:** Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial - Pisco, 2018.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	OPCIONES DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				SI	NO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<b>Desarrollo Psicomotor</b>	<b>D1: Construcción de la corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía	1. Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.			✓		✓		✓		✓			
			2. Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en juegos libres.			✓		✓		✓		✓			
			3. Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).			✓		✓		✓		✓			
			4. Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza,			✓		✓		✓		✓			
		Manifiesta sus emociones y sentimientos	5. Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.			✓		✓		✓		✓			
			6. Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo)			✓		✓		✓		✓			
	<b>D2: Práctica de actividades físicas</b>	Práctica habitualmente alguna actividad física	7. Realiza, de manera espontánea, actividades de movimiento que le generan bienestar físico.			✓		✓		✓		✓			
			8. Realiza, de manera espontánea, juegos al aire libre que le generan bienestar emocional.			✓		✓		✓		✓			
		Adopta posturas corporales adecuadas	9. Identifica la postura adecuada para sentirse seguro y cómodo, y para moverse mejor en las diferentes actividades de la vida cotidiana.			✓		✓		✓		✓			
			10. Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar, como caminar, correr, saltar			✓		✓		✓		✓			

D3: Participación en actividades deportivas	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo	11. Reconoce, comunica y busca satisfacer sus necesidades corporales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, comodidad, actividad física).			✓		✓		✓		✓			
		12. Se lava las manos antes y después de consumir alimentos y después de ir al baño.			✓		✓		✓		✓			
	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas y emplea sus habilidades sociomotrices	13. Disfruta de las posibilidades del juego utilizando objetos y materiales.			✓		✓		✓		✓			
		14. Demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales para participar de los juegos.			✓		✓		✓		✓			
		15. Resuelve, en compañía del adulto, algunas dificultades dentro del juego.			✓		✓		✓		✓			
		16. Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás.			✓		✓		✓		✓			
		17. Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares			✓		✓		✓		✓			
		18. Acepta reglas durante las actividades, con el apoyo del adulto.			✓		✓		✓		✓			

  
 Dra. Cereza Castro Galarza  
 DOCENTE DE POSTGRADO  
 FIRMA DEL EVALUADOR



### Validez del Instrumento

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

"LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR"

**OBJETIVO:** Determinar el nivel de desarrollo Psicomotor en niños de 3 años de edad

**DIRIGIDO A:** niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco en el año 2018.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** CALVO GASTAÑADUY, CAROLA CLAUDIA

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** DOCTORA EN EDUCACIÓN

**VALORACIÓN:**

Si	no
----	----

  
Dra. Carola Calvo Gastañaduy  
DOCENTE DE POSTGRADO  
**FIRMA DEL EVALUADOR**

### Validez del Instrumento

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

"LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR"

**OBJETIVO:** Determinar el nivel de desarrollo Psicomotor en niños de 3 años de edad

**DIRIGIDO A:** niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco en el año 2018.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** AGUIRRE DAZAN LUIS ALBERTO

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** DOCTOR

**VALORACIÓN:**

<input checked="" type="checkbox"/> Si	<input type="checkbox"/> no
--	-----------------------------

  
FIRMA DEL EVALUADOR

DI LUIS ALBERTO AGUIRRE DAZAN  
CATEDRÁTICO EN PSICOMOTRICIDAD  
ESCUELA DE POSGRADO  
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Validez del Instrumento

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"CUESTIONARIO SOBRE EL DESARROLLO PSICOMOTOR"

OBJETIVO: Determinar el nivel de desarrollo Psicomotor en niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco en el año 2017.

DIRIGIDO A: niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco en el año 2018.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: GUTIÉRREZ UHUA, Cristian Raymond

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

VALORACIÓN:

	<u>Buena</u>		
--	--------------	--	--

  
Dr. Cristian R. Gutiérrez Ufios  
CPP 1541056787  
FIRMA DEL EVALUADOR

**Validez del Instrumento**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

“CUESTIONARIO SOBRE EL DESARROLLO PSICOMOTOR”

**OBJETIVO:** Determinar el nivel de desarrollo Psicomotor en niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco en el año 2017.

**DIRIGIDO A:** niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco en el año 2018.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Espinoza Polo, Francisco Alejandro

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Dr. en Educación

**VALORACIÓN:**

SI ✓	NO
------	----

  
FIRMA DEL EVALUADOR

### Validez del Instrumento

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR"

OBJETIVO: Determinar el nivel de desarrollo Psicomotor en niños de 3 años de edad

DIRIGIDO A: niños de 3 años de edad de la Institución Educativa N°22480 del Distrito de Pisco, provincia de Pisco en el año 2018.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: PRADO LOZANO, Pedro

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Administración de la Educación.

VALORACION:

Muy satisfactorio	Satisfactorio 	Medianamente satisfactorio	Mínimo	Insatisfactorio
-------------------	---	----------------------------	--------	-----------------

  
Dr. Pedro Prado Lozano  
CPPe: 1321535126

## CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### A. VALIDEZ CON ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD KUDER DE RICHARDSON - LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

n	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	PtjTot Xi	(Xi-X) <sup>2</sup>
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	13	4.00
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	12	1.00
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	15	16.00
4	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5	36.00
5	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	25.00
6	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	81.00
7	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	9	4.00
8	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	7	16.00
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15	16.00
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	25.00
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>110</b>	<b>224.00</b>
MEDIA	0.60	0.80	0.70	0.70	0.70	0.70	0.60	0.60	0.70	0.70	0.60	0.60	0.70	0.60	0.50	0.30	0.40	0.50	<b>11.00</b>	
p	0.60	0.80	0.70	0.70	0.70	0.70	0.60	0.60	0.70	0.70	0.60	0.60	0.70	0.60	0.50	0.30	0.40	0.50		
q	0.40	0.20	0.30	0.30	0.30	0.30	0.40	0.40	0.30	0.30	0.40	0.40	0.30	0.40	0.50	0.70	0.60	0.50		
pq	0.24	0.16	0.21	0.21	0.21	0.21	0.24	0.24	0.21	0.21	0.24	0.24	0.21	0.24	0.25	0.21	0.24	0.25	<b>4.02</b>	
n	10																			
st <sup>2</sup>	22.40																			
k	18																			
r <sub>tt</sub>	<b>0.869</b>																			

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} * \frac{st^2 - \sum p.q}{st^2}$$

## VALIDEZ DE CONTENIDO V-AIKEN

### A. LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

INDICADOR 1: CLARIDAD: Está formulado con lenguaje apropiado.

JUECES	D1: Construcción de la corporaidad						D2: Práctica de actividades físicas						D3: Participación en actividades deportivas					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
JUEZ 1	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	1.00	0.75	1.00	0.75
JUEZ 2	0.75	0.75	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	0.75	1.00	0.75	0.75	0.75	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
JUEZ 3	0.75	1.00	0.75	0.75	0.75	0.75	1.00	0.75	1.00	1.00	1.00	0.75	0.75	0.75	1.00	0.75	0.75	0.50
PROM1	0.83	0.92	0.92	0.92	0.92	0.92	0.92	0.75	1.00	0.92	0.92	0.83	0.92	0.83	1.00	0.83	0.92	0.75
PROM2	0.90						0.89						0.88					
PROM3	0.89																	

INDICADOR 2: PERTINENCIA: El instrumento es útil para la presente investigación

JUECES	D1: Construcción de la corporaidad						D2: Práctica de actividades físicas						D3: Participación en actividades deportivas					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
JUEZ 1	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	1.00	0.75	0.75	0.75	0.75	1.00	0.75	0.75	1.00	0.75	0.75
JUEZ 2	0.75	0.75	0.75	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	1.00	0.75	0.75	0.75	0.75	1.00
JUEZ 3	1.00	0.75	0.75	1.00	1.00	1.00	0.75	0.75	0.75	1.00	1.00	1.00	0.75	0.75	1.00	0.75	1.00	1.00
PROM1	0.83	0.75	0.75	0.92	0.92	0.92	0.83	0.83	0.75	0.83	0.83	0.83	0.92	0.75	0.83	0.83	0.83	0.92
PROM2	0.85						0.82						0.85					
PROM3	0.84																	

	I1	I2	
P1	0.83	0.83	0.83
P2	0.92	0.75	0.83
P3	0.92	0.75	0.83
P4	0.92	0.92	0.92
P5	0.92	0.92	0.92
P6	0.92	0.92	0.92
P7	0.92	0.83	0.88
P8	0.75	0.83	0.79
P9	1.00	0.75	0.88
P10	0.92	0.83	0.88
P11	0.92	0.83	0.88
P12	0.83	0.83	0.83
P13	0.92	0.92	0.92
P14	0.83	0.75	0.79
P15	1.00	0.83	0.92
P16	0.83	0.83	0.83
P17	0.92	0.83	0.88
P18	0.75	0.92	0.83
D1	0.90	0.85	0.88
D2	0.89	0.82	0.85
D3	0.88	0.85	0.86
TOTAL	0.89	0.84	0.86

V- AIKEN **0.86**

El instrumento es  
válido



## ANEXO 2: Matriz de consistencia

**TITULO:** Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial - Pisco.

**Autora:** RIOS PIMENTEL, Teresa Josefina

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b> ¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018?</p> <p>¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la práctica de actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la práctica de actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b> La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la construcción de la corporeidad en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.</p> <p>La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la práctica de actividades físicas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b> Aplicación de estrategias lúdicas</p> <p><b>DIMENSIONES</b> -“El dibujo de sí mismo”. - “El Reportero”. -“Las cosas que nos gusta hacer en el jardín”.</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b> Psicomotricidad</p> <p><b>DIMENSIONES:</b> - Construcción de la corporeidad - Práctica de actividades físicas - Participación en actividades deportivas</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</b> Investigación experimental</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> Diseño pre experimental</p> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>G.E. : O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b></p> </div> <p>Donde: G.E.: Grupo experimental. O<sub>1</sub>: Prueba Pre-test O<sub>2</sub>: Prueba Postest</p> <p><b>POBLACIÓN/MUESTRA:</b> <b>Población:</b> 25 niños de 3 años de edad de la institución Educativa N°22460 del Distrito de Pisco, provincia Pisco. <b>Muestra:</b> Conformado por la totalidad de la</p>

<p>¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018?</p>	<p>Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejora la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.</p>	<p>La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la participación en actividades deportivas en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°22460 - Pisco, 2018.</p>		<p>población. 25 niños de 3 años de edad.</p>
--	--	--	--	---

### **ANEXO 3: Constancia emitida por la institución que acredite la realización del estudio**

**“AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”**

## **CONSTANCIA**

**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 22460 – BOTONES ROJOS DE PISCO, QUIEN SUSCRIBE:**

### **HACE CONSTAR**

Que, la Mg. TERESA JOSEFINA RIOS PIMENTEL, estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la Educación de la Universidad “César Vallejo”, aplicó el instrumento de evaluación denominado **“Lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor”**, correspondiente a la tesis de investigación titulada: **“Aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de una institución educativa inicial - Pisco, 2017”**.

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que estimen convenientes.

Pisco, Julio 2018



## ANEXO 4: Otras evidencias

### ANEXO 4.1. Fotos





## ANEXO 4.2. Sesiones experimentales

### ACTIVIDAD N° 1

1. **TÍTULO:** Ejercitamos la fuerza de nuestras piernas

2. **FECHA:** Miércoles 2 de mayo

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CA	Diseña y produce prototipos tecnológicos para resolver problemas de su entorno	Plantea problemas que requieran soluciones tecnológicas y selecciona alternativas de solución	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Detecta una situación que requiere de una solución tecnológica.</li> <li>- Propone ideas de alternativas de solución.</li> </ul>

4. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.</li> </ul>

5. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio ¡Ejercitamos la fuerza de nuestras piernas!	<p><b>Asamblea</b></p> <p><b>Calentamiento</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> <li>- Para el calentamiento jugamos a la pesca, pesca de las ropas.</li> </ul>	

	<p><b>Exploración del Material</b></p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Decimos, “vamos a pescar a aquellas niñas que tienen trenzas”</li> <li>- Las niñas que las tengan deben escapar y no dejar pescarse.</li> <li>- Así vamos nombrando algunas prendas o partes del cuerpo.</li> <li>- Presentamos los materiales: bolsas de granos.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> <li>- Explicamos a los niños que realizaremos ejercicios que nos ayudarán a fortalecer nuestras piernas.</li> <li>- Sentados sobre el piso avanzan solo con las piernas, sin utilizar las manos.</li> <li>- Echados mirando hacia el cielo avanzan recogiendo y estirando las piernas.</li> <li>- Recostados boca abajo levantan una bolsa de granos con ambos pies. Lo mismo hacen, pero mirando al cielo.</li> <li>- En parejas juegan a manejar la bicicleta con las piernas en el aire pedaleando.</li> <li>- Caminan imaginando que van a pisar hormigas, asentando con fuerza la planta de los pies.</li> <li>- Saltan con ambos pies lo más alto que puedan.</li> </ul>	<p>Bolsas de granos</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para la relajación se paran y sacuden las piernas suavemente.</li> <li>- Luego las estiran a los costados, las flexionan suavemente.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	

## ACTIVIDAD N° 2

1. **TÍTULO:** ¡Ejercitamos la fuerza en nuestros brazos!

2. **FECHA:** Lunes 7 de mayo

3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres  Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos, sobre diferentes superficies, caminos estrechos y a diferentes alturas.

### 4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Ejercitamos la fuerza en nuestros brazos!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Conos Colchonetas
	<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento juegan a carreras de parejas en cuadrupedia.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales: conos, colchonetas, pelotas.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	
	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocamos sobre conos una colchoneta.</li> <li>- Explicamos a los niños que deberán pasar por debajo solo apoyándose en los brazos y con las piernitas estiradas inmóviles.</li> </ul>	





<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego pasan en posición dorsal y apoyándose en sus codos para avanzar.</li> <li>- Con pelotas pegan con fuerza hacia el piso y corren a recogerlas.</li> <li>- Se forman en fila y con una pelota cada uno lanzan con fuerza para tratar de embocar a una caja que está a buena distancia.</li> <li>- Para la relajación se sientan recogiendo las piernas y juntando las plantas de las zapatillas.</li> <li>- Con las manos sujetan ambas zapatillas y se balancean adelante, atrás, hacia los costados mientras realizan ejercicios de respiración.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	<p>Pelotas Caja</p>
----------------------	--	--	-------------------------

### ACTIVIDAD N° 3

1. **TÍTULO:** ¡Conociendo mis articulaciones!

2. **FECHA:** Miércoles 9 de Mayo

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>2. Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota).

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Carrera de articulaciones!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Ganchos Cajas Cuerpo
	<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento invitamos a los niños a sacarse las zapatillas.</li> <li>- Colocamos sobre el piso papelotes para cada uno.</li> <li>- Se paran en su papelote y realizamos algunos movimientos utilizando las articulaciones.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales: ganchos de ropa.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	
	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos que formes 5 grupos.</li> <li>- Escogen un niño o niña que será el muñeco articulado.</li> <li>- Entregamos a cada grupo una caja con ganchos.</li> <li>- Explicamos que los muñecos se pondrán a un extremo del patio y al otro lado su grupo con los ganchos.</li> </ul>	

<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños de cada grupo se ponen en fila y corren uno por uno hasta llegar al muñeco y le colocan un gancho en donde estén sus articulaciones.</li> <li>- El grupo que encuentre más articulaciones en su muñeco ganará.</li> <li>- Los niños juegan y se divierten.</li> <li>- Para la relajación se ponen en círculo en su grupo y con los pies en el centro cantamos aplaudiendo alguna canción que sepamos.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo en papelotes lo que más les gustó de la actividad.</li> </ul>	<p>Canción</p>
----------------------	--	--	----------------

## ACTIVIDAD N° 4

**4. TÍTULO:** ¡Conociendo mis articulaciones!

**5. FECHA:** Lunes 14 de Mayo

**6. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>2. Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota).

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Carrera de articulaciones!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Ganchos Cajas Cuerpo
	<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento invitamos a los niños a sacarse las zapatillas.</li> <li>- Colocamos sobre el piso papelotes para cada uno.</li> <li>- Se paran en su papelote y realizamos algunos movimientos utilizando las articulaciones.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales: ganchos de ropa.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	
	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos que formes 5 grupos.</li> <li>- Escogen un niño o niña que será el muñeco articulado.</li> <li>- Entregamos a cada grupo una caja con ganchos.</li> <li>- Explicamos que los muñecos se pondrán a un extremo del patio y al otro lado su grupo con los ganchos.</li> <li>- Los niños de cada grupo se ponen en fila y corren uno por uno hasta llegar al muñeco y le colocan un gancho en donde estén sus articulaciones.</li> </ul>	

<b>Cierre</b>	<b>Relajación</b>  <b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El grupo que encuentre más articulaciones en su muñeco ganará.</li> <li>- Los niños juegan y se divierten.</li> <li>- Para la relajación se ponen en círculo en su grupo y con los pies en el centro cantamos aplaudiendo alguna canción que sepamos.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo en papelotes lo que más les gustó de la actividad.</li> </ul>	Canción
---------------	---	--	---------

## ACTIVIDAD N° 5

1. **TÍTULO:** ¡Jalando carretas ejercitamos nuestra tonicidad!

2. **FECHA:** Miércoles 16 de mayo

3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.

4. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b>  ¡Jalando carretas ejercitamos nuestra tonicidad!	<b>Asamblea</b>	- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.  - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.	Bolsas de granos  Bolsas de arena Cajas Sogas
	<b>Calentamiento</b>	- Para el calentamiento caminan en cuadrupedia llevando una bolsita de granos en la espalda.	
	<b>Exploración del Material</b>	- Presentamos los materiales: bolsas de arena, carretas (cajas de cartón amarradas con una soga)  - Los manipulan y juegan con ellos libremente.	
<b>Desarrollo</b>	<b>Expresividad Motriz</b>	- Forman 5 equipos y a cada uno se le entrega una carreta con sus bolsas de granos.	

<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos que el juego consiste en llevar en la carreta las bolsas de grano, empezando por una, el siguiente con 2 y así sucesivamente hasta lograr que tenga peso.</li> <li>- Cuando ya pusieron todas las bolsas uno por uno jalará la carreta colocando la soga sobre el hombro, tirando de la carreta que irá por detrás.</li> <li>- Juegan y ejercitan su tonicidad muscular.</li> <li>- Para la relajación se paran con las bolsitas de grano y recorren todo su cuerpo como si estuvieran pintándose.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	
----------------------	--	---	--

## ACTIVIDAD N° 6

1. **TÍTULO:** ¡Ejercitamos nuestro cuerpo jugando con telas!

2. **FECHA:** Lunes 21 de mayo

3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Emplea sus habilidades socio-motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	- Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.

### SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Ejercitamos nuestro cuerpo jugando con telas!	<b>Asamblea</b>	- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.	
	<b>Calentamiento</b>	- Para el calentamiento simulan ser sapitos y saltan por el patio imitando el sonido que hacen.	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	- Presentamos los materiales: telas - Los manipulan y juegan con ellos libremente.	
	<b>Expresividad Motriz</b>	- Se forman en grupos de 4 niños y escogen una tela. - Primeros realizan movimientos de manera libre. - Luego proponemos realizar movimientos utilizando las telas: * Cada niño se sujeta en uno de los extremos de la tela y la agitan varias veces.	



<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Giran suavemente sujetándose de la tela.</li> <li>* Se esconden bajo la tela y saltan varias veces.</li> <li>* Se paran sobre la tela y saltan con un pie sin salir de ella.</li> <li>* Ruedan encima de la tela uno por uno.</li> <li>* Corren por el patio sujetando la tela arriba de sus cabecitas.</li> <li>* Se juntan dos grupos y cruzan sus telas formando una x, giran con cuidado de no caerse.</li> </ul> <p>- Para la relajación cada grupo se sienta sobre su tela cruzando las piernas recogidas y se abrazan meciéndose como las olas del mar.</p> <p>- Guardamos los materiales.</p> <p>- Verbalizamos lo realizado.</p> <p>- Dibujan y pintan en grupo sobre un papelote lo que realizaron en la actividad.</p>	<p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>
----------------------	--	--	----------------------------------

## ACTIVIDAD N° 7

1. **TÍTULO:** ¡El ejercicio nos mantiene saludables!

2. **FECHA:** Miércoles 23 de mayo

3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Practica actividades físicas y hábitos saludables.</b>	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Realiza, de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.

4. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b>  ¡El ejercicio nos mantiene saludables!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos a un parque cercano y dejamos que los niños exploren el lugar.</li> <li>- Describen lo que observan y qué les gusta de este lugar.</li> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Parque
	<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento juegan a correr mientras damos una consigna: por ejemplo correr a tocar un árbol, saltar como conejitos sobre el pasto, gatear como bebés.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales: bancas del parque.</li> <li>- Juegan libremente con ellas.</li> </ul>	Bancas
	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos que movilizaremos nuestro cuerpo para mantener una buena salud, ya que nuestro</li> </ul>	

<b>Cierre</b>	<p data-bbox="432 667 596 701"><b>Relajación</b></p> <p data-bbox="432 943 643 976"><b>Verbalización</b></p>	<p data-bbox="707 197 1166 300">cuerpo, no solo necesita aseo y alimento, sino también actividad física.</p> <ul data-bbox="683 315 1209 1135" style="list-style-type: none"> <li>- Según el número de bancas que tengamos, formarán grupos.</li> <li>- Damos la consigna que uno a uno subirán y caminarán sobre la banca con los brazos extendidos hacia los costados.</li> <li>- Pasan gateando sobre la banca.</li> <li>- Saltan de la banca.</li> <li>- Corren alrededor de ella.</li> <li>- Para la relajación pedimos que cada uno busque una plantita y les contamos que a ella le ha entrado unos pequeños animalitos que la molestan, así que vamos a ayudarla soplando sus hojitas suavemente.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- En el aula dibujan y pintan lo que más les gustó de la actividad en su pizarrita acrílica.</li> </ul>	<p data-bbox="1241 667 1353 701">Plantas</p> <p data-bbox="1241 987 1353 1055">Pizarra Plumón</p>
---------------	--	---	---

## ACTIVIDAD N° 8

1. **TÍTULO:** ¡Reconociendo mi lateralidad corporal!

2. **FECHA:** Lunes 28 de mayo

3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.

4. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Reconociendo mi lateralidad corporal!	<b>Asamblea</b>  <b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> <li>- Para el calentamiento movemos el cuerpo cantando la marcha:</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>DERECHA - IZQUIERDA</b></p> <p style="text-align: center;">Mi mano derecha al frente Mi manos derecha atrás Sacudo mi mano derecha Y la pongo en su lugar Mi mano izquierda al frente Mi manos izquierda atrás Sacudo mi mano izquierda Y la pongo en su lugar Mi pie derecho al frente Mi pie derecho atrás Sacudo mi pie derecho Y la pongo en su lugar Mi pie izquierdo al frente Mi pie izquierdo atrás Sacudo mi pie izquierdo Y la pongo en su lugar</p> </div>	Marcha

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Exploración del Material</b></p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Cuál es la mano derecha, cual la izquierda? ¿Cuál es el pie derecho y cuál el izquierdo? ¿Por qué se le dice así?</li> <li>- Explicamos a los niños que nuestro cuerpo se divide en 2 mitades, que son el lado derecho y el lado izquierdo, por eso es que tenemos una mano derecha, un pie derecho, un ojo derecho, etc.</li> <li>- De igual manera nuestro lado izquierdo tiene una mano..., etc.</li> <li>- Proponemos a los niños reconocer nuestro lado derecho e izquierdo del cuerpo.</li> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajaremos.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> <li>- Decimos que jugaremos a un divertido juego.</li> <li>- Colocamos a los niños cinta roja en la mano y pie derecho y azul en la mano y pie izquierdo.</li> <li>- Nos disfrazamos con una capa y sombrero de mago.</li> <li>- Explicamos que nosotros somos el mago Pincelín, que hará un hechizo a todos los niños.</li> <li>- Dice: el mago Pincelín nos va a hacer un hechizo “La magia de Pincelín acaba de llegar” y sólo podremos utilizar la mano derecha.</li> <li>- Los niños deben meter el brazo izquierdo por debajo del mandil.</li> <li>- Colocamos sobre el piso globos inflados que cada niño deberá coger.</li> <li>- Explicamos que con la mano que nos queda libre, tendremos que dar golpecitos a un globo para intentar que no caiga al suelo.</li> <li>- Contaremos las veces que le damos seguidas sin que se caiga.</li> <li>- Luego el mago dice: “La magia de Pincelín acaba de llegar” y sólo</li> </ul>	<p>Globos Capa Sombrero</p>
--------------------------	--	--	-------------------------------------

<b>Cierre</b>	<p data-bbox="371 338 536 371"><b>Relajación</b></p> <p data-bbox="371 521 580 555"><b>Verbalización</b></p>	<p data-bbox="644 192 1161 264">podremos utilizar la mano izquierda. Hacen lo mismo con el globo.</p> <ul data-bbox="620 271 1214 665" style="list-style-type: none"> <li>- Variamos el ejercicio alternando con los pies.</li> <li>- Para la relajación cogen su globo y lo colocan sobre el pecho apretándolo suavemente varia peces.</li> <li>- Luego lo colocan sobre el piso, se sientan sobre él y lo revientan.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más les gusto de la actividad.</li> </ul>	
---------------	--	--	--

## ACTIVIDAD N° 9

1. **TÍTULO:** ¡Nos divertimos con los juegos de GinKanna!
2. **FECHA:** Lunes 4 de junio
3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.</b>	Emplea sus habilidades socio-motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.  Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.

### 4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea decimos a los niños que mañana estaremos de fiesta por día de nuestro jardincito, por ello hoy hemos preparado algunos juegos divertidos.</li> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo de los juegos y materiales.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forman 4 o 5 equipos.</li> <li><b>Llevando palto y taza:</b></li> <li>- Se les entrega a los niños un vaso y un plato descartable, vacíos.</li> <li>- Llevan de un extremo del patio al otro sin dejar que caiga.</li> <li>- El primer grupo que termine de llevar todo gana.</li> <li><b>Llevando el limón en la cuchara con obstáculos:</b></li> <li>- Llevan con la mano una cuchara con un limón pasando por los conos caminando en zigzag.</li> <li>- Damos un tiempo para que lleven los limones.</li> <li>- Terminado el tiempo, contamos los limones de cada grupo y gana el que tenga más limones.</li> <li><b>Quitando la colita:</b></li> </ul>	<p>Vasos y platos descartables</p> <p>Cucharas Limonas Cestas</p>

Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada integrante de los grupos se amarran una colita en la cintura con una cinta.</li> <li>- Al sonido del silbato empiezan a bailar en ronda al ritmo de la música.</li> <li>- Cuando esta se detiene los equipos quitan las colitas a los otros.</li> <li>- Gana el equipo que tenga mayor cantidad de colitas.</li> <li><b>Armando torres de vasos y platos:</b></li> <li>- A cada grupo de le da la latas de colores y platos descartables.</li> <li>- Arman torres con ellos y gana el grupo que forme la torre más alta.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo</li> </ul>	<p>Cintas Música</p> <p>Latas Platos descartables</p>
--------	---------------	---	---



## ACTIVIDAD N° 10

1. **TÍTULO:** ¡Jugando a la carrera de las ollas!

2. **FECHA:** Miércoles 6 de junio

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

4. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Practica actividades físicas y hábitos saludables.</b>	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas, y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. Reconoce que ello genera efectos positivos en su salud.	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar, como caminar, correr, saltar, trepar, gatear, reptar, subir, bajar, caer, lanzar.  Reconoce, comunica y busca satisfacer sus necesidades corporales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, comodidad, actividad física).

5. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Jugando a la carrera de las ollas!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Canción <a href="https://www.youtube.com/watch?v=U6RO0lao9uk">https://www.youtube.com/watch?v=U6RO0lao9uk</a>
	<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento jugamos a bailar la canción de la Papa Renata.</li> <li>- Utilizamos la cajita china para llevar el ritmo de la canción.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales: ollas y papas.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	Ollas Papas
	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos que jugaremos a la carrera de las ollas.</li> <li>- Colocamos sobre el piso ganchos de diferentes colores.</li> <li>- Los niños escogen uno y se agrupan de acuerdo al color.</li> <li>- A cada grupo se le entrega una olla y una canasta con sus 10 papas.</li> <li>- Explicamos que cada grupo deberá llenar su olla con papas.</li> </ul>	

<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para ello se colocan uno detrás de otro.</li> <li>- El primero de cada fila tendrá la olla y el último tendrá la caja con las papas.</li> <li>- El último pasará las papas a sus compañeros una a una por arriba de la cabeza y lo mismo harán sus compañeros.</li> <li>- El primer grupo que llene su olla ganará.</li> <li>- Los niños juegan y disfrutan del movimiento.</li> <li>- Para la relajación nos sentamos en círculo sobre el piso.</li> <li>- Entregamos a cada niño una papita y la embolillan con sus manos, la soplan, la mecen.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan en hojas lo que les gustó de la actividad.</li> </ul>	<p>Papas</p> <p>Papel Crayones</p>
----------------------	--	---	--

## ACTIVIDAD N° 11

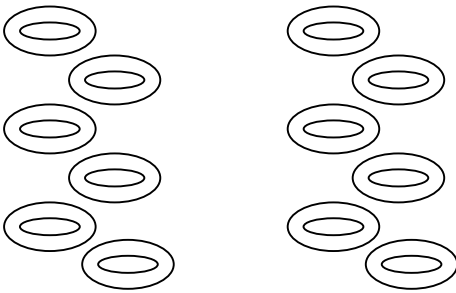
1. **TÍTULO:** Jugando con llantas ejercitamos nuestra destreza corporal

2. **FECHA:** Lunes 11 de junio

3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.</li> <li>- Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos, sobre diferentes superficies, caminos estrechos y a diferentes alturas.</li> </ul>

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Jugando con llantas ejercitamos nuestra destreza corporal!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Llantas
	<b>Calentamiento</b>  <b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento caminan al ritmo de los golpes del tambor, rápido, lento, corriendo.</li> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajarán.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocamos sobre el piso llantas distribuidas en zigzag en dos grupos.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos a los niños que jugaremos a correr sobre las llantas que están en el piso, pero al pisar cada llanta se debe dar dos palmadas.</li> </ul>	

<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego vamos variando el ejercicio al pisar las llantas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>* Chasquean los dedos.</li> <li>* Dan un grito.</li> <li>* Dan palmadas, etc.</li> </ul> </li> <li>- Forman dos equipos y se ubican detrás de la línea de las llantas.</li> <li>- Compiten en equipo.</li> <li>- Para la relajación se recuestan sobre el piso e imaginan que tienen una flauta y la van a tocar.</li> <li>- Soplan suavemente, luego fuerte.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	<p>Papel</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>
----------------------	--	--	--

## ACTIVIDAD N° 12

1. **TÍTULO:** ¡Nos divertimos imitando sonidos (onomatopeyas)

2. **FECHA:** Miércoles 13 de Junio

3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	<b>Construye su corporeidad</b>	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.

### 4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Nos divertimos imitando sonidos (onomatopeyas)!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Cuerpo
	<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento juegan a hacer sonidos con su cuerpo.</li> <li>- Por ejemplo, dar palmadas corriendo, saltar estornudando, palmotear el suelo con los pies, hacer con la boca el sonido que hacen los indios, chasquear los dedos, etc.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajarán: tarjetas.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	Tarjetas
	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos a los niños jugar a imitar sonidos de objetos que conocemos.</li> <li>- Se forman en grupos de 4 y a cada uno se le entrega la silueta de un objeto.</li> <li>- El grupo deberá pensar en hacer algún ejercicio pero imitando el sonido que hace ese objeto.</li> <li>- Por ejemplo si tenemos un reloj, entonces saltaremos en un pie haciendo tic, tac, tic, tac, un silbato, pi, pi, pi.</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dejamos que los niños piensen que pueden hacer y cómo.</li> <li>- Terminado el tiempo nos formamos en círculo e invitamos al primer grupo a que nos demuestre el ejercicio con sonido que crearon.</li> <li>- Después de que salen todos los grupos, invitamos adelante a un integrante de cada grupo y los demás nos formamos en círculo.</li> <li>- Ellos realizan el ejercicio que su grupo creó y todos los demás hacemos lo mismo.</li> <li>- Luego intercambian las tarjetas entre grupos y crean otro ejercicio con onomatopeya.</li> <li>- Para la relajación, sentados en círculo, cantamos la canción “La Feria de Cepillín” de Yola Polastri.</li> <li>- Vamos imitando las onomatopeyas que hacen los instrumentos musicales y si desean los niños pueden ir bailando.</li> </ul>	
<b>Cierre</b>	<b>Relajación</b>		Canción <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OUa8j8IkBY0">https://www.youtube.com/watch?v=OUa8j8IkBY0</a>
	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	
<b>Rutinas</b>		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	

### ACTIVIDAD N° 13

**5. TÍTULO:** Nos ejercitamos reconociendo nuestra lateralidad corporal

**6. FECHA:** Lunes 18 de junio

**7. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.

#### SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Nos ejercitamos reconociendo nuestra lateralidad corporal!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Ula ulas Música
	<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento colocamos ula ulas sobre el piso para cada niño.</li> <li>- Caminan y corren alrededor al ritmo de un fondo musical.</li> <li>- Proponemos a los niños realizar ejercicios para reconocer el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales: ula ulas.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	Ula ulas
	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se ubican en el patio a una buena distancia de sus compañeros con su ula ula.</li> <li>- Trabajamos con el lado derecho del cuerpo, verbalizando la acción que van a realizar. Por ejemplo estamos girando el ula ula con el brazo derecho, haciéndolo rodar con el brazo derecho, etc.</li> <li>- Con el brazo derecho extendido giran el ula ula varias veces.</li> </ul>	

<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacen rodar el ula por el patio con la mano derecha.</li> <li>- Saltan dentro y fuera del ula con el pie derecho.</li> <li>- Recostados sobre el piso y la pierna derecha flexionada hacia adelante hacen girar el ula.</li> <li>- Se colocan el ula sobre el hombro y lo mueven haciendo círculo de arriba hacia abajo si dejarlo caer.</li> <li>- Realizan los mismos ejercicios ahora con el lado izquierdo del cuerpo.</li> <li>- Para la relajación, se sientan dentro de su ula con las piernas cruzadas flexionando el cuerpo hacia adelante, a la derecha, a la izquierda, hacia atrás y vuelven a su lugar, inhalan y exhalan.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más les gustó hacer en la actividad.</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	<p>Hojas Plumones</p>
--	--	--	---------------------------



## ACTIVIDAD N° 14

1. **TÍTULO:** ¡Caminata en blanco y negro!

2. **FECHA:** Miércoles 20 de junio

3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	<b>Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.

4. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> ¡Caminata en blanco y negro!	<b>Asamblea</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Tizas
	<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento dibujamos figuras geométricas sobre el piso.</li> <li>- Caminan y corren hacia adelante por el contorno de las figuras.</li> <li>- Luego caminan y corren hacia atrás por las figuras.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales: huellas de cartulina negra y blanca</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	Huellas de cartulina
	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos a los niños hacer una caminata sobre las huellas de pies.</li> <li>- Preguntamos ¿De qué color son las huellas?</li> <li>- Colocamos las huellas separadas para que los niños caminen con espacio.</li> <li>- Decimos que seguiremos el camino pisando las huellas primero caminaremos por las huellas blancas y después por las negras.</li> </ul>	

<b>Cierre</b>	<b>Relajación</b>  <b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocamos las huellas más juntas para que den pasos más cortos y manejen mejor su equilibrio.</li> <li>- Finalmente apretamos más la distancia entre las huellas de manera que los niños tengan que mantener el equilibrio.</li> <li>- Para la relajación los niños se mojan las manos y las secan soplando suavemente, inhalando y exhalando.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que realizaron en la actividad.</li> </ul>	
---------------	---	--	--

## ACTIVIDAD N° 15

1. **TÍTULO:** ¡Qué buena puntería!

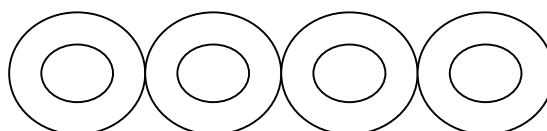
2. **FECHA:** Lunes 25 de junio


3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota).

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio ¡Qué buena puntería!	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul>	Palicintas
	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento a cada niño se le entrega un palicinta.</li> <li>- Exploran libremente movimientos con el palicinta.</li> <li>- Guardan los materiales.</li> </ul>	
Desarrollo	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales: pelotas de trapo y caja.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	Pelotas Cajas
	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos en qué consiste el juego que realizaremos.</li> <li>- Ordenamos las caja de 4, una al lado de la otra.</li> <li>- Se forman en grupos pequeños para trabajar por equipos.</li> <li>- Decimos que nos ubicaremos detrás de la línea que marcaremos y desde allí lanzarán la pelota que debe embocar en cada caja.</li> </ul>	



<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanzan, recogen, lanzan, recogen, así hasta lanzar en las 4.</li> <li>- Cuando todos hayan terminado trabajamos con las cajas pero ahora haciéndolas rodar tratando de que la caja pise a la pelota que dejaremos en el piso.</li> <li>- Intentan varias veces hasta que lo logren.</li> <li>- Para la relajación se colocan la pelotas de trapo sobre la cabecita y caminan suavemente hacia adelante, hacia atrás.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más les gustó del juego.</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Para mañana comunicar a la señora que mantiene aseado el colegio y una profesora de aula para conversar sobre su trabajo.</p> <p>Coordinamos la visita para que nos esperen mañana.</p> <p><b>Salida.</b></p>	<p>Papel</p> <p>Lápiz</p>
--	--	--	---------------------------

## ACTIVIDAD N° 16

1. **TÍTULO:** ¡Subiendo por una rampa!
2. **FECHA:** Miércoles 27 de junio
3. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos, sobre diferentes superficies, caminos estrechos y a diferentes alturas

### 4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<p><b>Inicio</b> ¡Subiendo por una rampa!</p> <p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Asamblea</b></p> <p><b>Calentamiento</b></p> <p><b>Exploración del Material Expresividad Motriz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> <li>- Para el calentamiento colocamos sobre el piso hojas de papel de colores en hilera.</li> <li>- Los niños saltan sobre las hojas imitando a los conejitos.</li> <li>- Van de ida y vuelta.</li> <li>- Presentamos los materiales: rampa.</li> <li>- Juegan con ellos libremente.</li> <li>- Colocamos la rampa en un lugar seguro.</li> <li>- Indicamos a los niños que trabajaremos equilibrio caminando sobre la rampa.</li> <li>- Primero los tomamos de la mano uno por uno para subir y bajar la rampa.</li> <li>- Luego dejamos que niños que se sientan seguro lo hagan solos.</li> <li>- Vamos ayudando a aquellos niños que sientan temor, hasta que vayan perdiéndolo.</li> <li>- Nos tomamos el tiempo necesario para que todos trabajen en la rampa.</li> <li>- Trabajamos el ejercicio de la rampa en otros días.</li> </ul>	<p>Hojas de colores</p> <p>Rampa</p>

<b>Cierre</b>	<b>Relajación</b>  <b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para la relajación entregamos a cada niño un pañuelo.</li> <li>- Con un fondo musical realizamos algunos ejercicios de estiramiento agitando los pañuelos con suavidad.</li> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que realizaron en la rampa.</li> </ul>	Pañuelos
---------------	---	---	----------

### ANEXO 4.3. Data de resultados

DESARROLLO PSICOMOTOR																					
GRUPO EXPERIMENTAL PRE TEST.																					
D1: Construcción de la corporeidad						D2: Práctica de actividades físicas						D3: Participación en actividades deportivas						D1	D2	D3	
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18				
1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	4
2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	3	1	5
3	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	2	5
4	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	2	3	2	7
5	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	3
6	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2
7	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	2	5	2	9
8	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	2	1	7
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
10	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2
11	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3	1	5
12	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	4	3	2	9
13	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	3	5
14	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	3
15	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
16	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	4	6
17	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	3	2	6
18	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	2	1	2	5
19	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2

20	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	3	5	5	13
21	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	3	2	5
22	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	1	1	5
23	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2
24	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	3	0	4	7
25	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	3

DESARROLLO PSICOMOTOR																				D 1	D 2	D3	TOTAL
GRUPO EXPERIMENTAL POST TEST.																							
D1: Construcción de la corporeidad						D2: Práctica de actividades físicas						D3: Participación en actividades deportivas											
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18					
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6	6	3	15	
2	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	3	3	5	11	
3	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	5	3	9	
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	5	6	3	14	
5	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	5	6	14	
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	5	6	5	16	
7	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	3	5	5	13	
8	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	6	16	
9	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	3	3	3	9	
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	6	17	
11	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	5	4	6	15	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6	6	3	15	



13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	4	3	13
14	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	5	7
15	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	3	3	3	9
16	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	2	3	3	8
17	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	5	3	4	12
18	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	3	6	5	14
19	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	3	6	10
20	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	3	5	5	13
21	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3	5	5	13
22	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	5	3	3	11
23	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	3
24	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	3	6	5	14
25	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	6	6	15

Aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de una institución educativa inicial - Pisco, 2017..

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	19%
2	repositorio.continental.edu.pe Internet Source	1%
3	dspace.ucuenca.edu.ec Internet Source	1%
4	hera.ugr.es Internet Source	1%

Exclude quotes Off Exclude matches < 1%  
Exclude bibliography Off

Búsqueda de herramientas

- Exportar archivo PDF
- Crear archivo PDF
- Editar PDF
- Comentar
- Combinar archivos
- Organizar páginas
- Censurar
- Proteger
- Optimizar PDF
- Rellenar y firmar

Convierte y edita PDF con Acrobat Pro DC  
[Iniciar versión de prueba gratuita](#)



Buscar correo

Redactar

- Recibidos 2.363
- Destacados
- Pospuestos
- Importantes
- Enviados
- Borradores 27
- Categorías
- Social 1.766
- Notificaciones 125
- Foros
- Promociones 145
- BIOMAGNETISMO
- UNIDADES

30 de 8.091

noreply@publicknowledgeproject.org  
para mí

19 jun. 2019 20:23 (hace 3 días)

Teresa Josefina Rios Pimentel:

Gracias por enviarnos su manuscrito "Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor de 3 años de inicial – Pisco-Ica." a Educación y Educadores. Gracias al sistema de gestión de revistas online que usamos podrá seguir su progreso a través del proceso editorial identificándose en el sitio web de la revista:

URL del manuscrito:  
<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/author/submission/11337>  
Nombre de usuario/a: teresa2019

Si tiene cualquier pregunta no dude en contactar con nosotros/as. Gracias por tener en cuenta esta revista para difundir su trabajo.

Ciro Parra Moreno  
Educación y Educadores  
Revista Educación y Educadores  
Facultad de Educación  
Universidad de La Sabana  
<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/>