



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS
NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA “FRANCISCO LIZARZABURU” DE LA
CIUDAD DE TRUJILLO- 2017**

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

AUTORA

LAZARO VENAUTE JENNIFER ANITA

ORCID: 0000-0002-1731-786X

ASESOR

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Lazaro Venaute Jennifer Anita

ORCID: 0000-0002-1731-786X

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

ASESOR

Amaya Saucedo Rosas Amadeo ORCID:

0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Mendoza Reyes Domingo Pascual

ORCID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot

ORCID: 0000-0001-7890-2918

Jacinto Reinoso Milagros

ORCID: 0000-0002-6616-4070

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Mendoza Reyes Domingo Pascual
Presidente

Dra. Zavala Chávez Elsa Margot
Secretaria

Dra. Jacinto Reinoso Milagros
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis en primer lugar se lo agradezco a Dios,

Por bendecirme cada día de mi vida.

A mi casa de estudios la “Universidad Católica los Ángeles de Chimbote”

Por brindarme una buena formación académica.

A todos los docentes por impartir sus conocimientos

Y aportes para mejorar mis saberes.

De igual manera agradecer a mi asesor,

Por aportar significativamente con sus conocimientos y motivación

a realizar la presente investigación.

A mi familia que siempre me motivan a salir adelante.

A mí querida familia Anita, Thiago y Aurelia, por mostrarme su apoyo y aliento

constante.

A todos ellos, infinitas gracias.

DEDICATORIA

Con amor

A mi esposo Jorge,

A mis hijos Anita y Thiago

A mi madre Aurelia

Porque me motivan y me dan la fuerza

Para salir adelante

Brindándome alegría y

Armonía familiar

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo conocer la influencia de la aplicación de talleres de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de edad de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

El diseño que se utilizó es pre experimental porque se trabajó con un solo grupo, al cual se le evaluó antes y después de la aplicación de los talleres. La muestra estuvo representada por 20 niños y niñas de 3 años del nivel inicial. Para la recolección de la información se utilizó como técnica a la observación y el instrumento principal fue el test estructura en dimensiones. Posteriormente se realizó el procesamiento de información utilizando la estadística descriptiva e inferencial.

Los resultados de la investigación se presentaron en función a las dimensiones de la variable dependiente, desarrollo psicomotor lo que permitió establecer la comparación de puntajes promedio.

Se aceptó de la hipótesis alterna, la aplicación de talleres de actividades lúdicas mejoró el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

Palabras claves: Actividades Lúdicas, Desarrollo Psicomotor, Juego.

ABSTRACT

The research aimed to know the influence of the application of workshops of recreational activities to improve psychomotor development in children 3 years of age of the educational institution "Francisco Lizarzaburu" in the city of Trujillo.

The design that was used is pre-experimental because it worked with only one group, which was evaluated before and after the application of the workshops. The sample was represented by 20 3-year-old boys and girls from the initial level. For the collection of information, observation technique was used and the main instrument was the structure test in dimensions. Subsequently, information processing was performed using descriptive and inferential statistics.

The results of the research were presented according to the dimensions of the dependent variable, psychomotor development, which allowed us to establish the comparison of average scores.

It was accepted from the alternative hypothesis, the application of workshops of recreational activities improved the psychomotor development in the children of 3 years of the Educational Institution "Francisco Lizarzaburu" of the city of Trujillo.

Keywords: Recreational Activities, Psychomotor Development, Game.

CONTENIDO

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. Actividades lúdicas	11
2.2.1.1. Concepto de actividades lúdicas (el juego).....	11
2.2.1.2. Características del juego	11
2.2.1.3. Importancia del juego en el desarrollo infantil	12
2.2.1.4. Teorías del juego	13
2.2.2. Desarrollo Psicomotor.....	15
2.2.2.1. Características del desarrollo psicomotor	16
2.2.2.2. Desarrollo motor y teorías explicativas del desarrollo motor.	18
2.2.2.3. Habilidades evolución motrices y sus conductas reflejas	20
2.2.2.4. Definiciones de algunos conceptos básicos	23
2.2.2.5. Motricidad gruesa	29

2.2.2.6. Motricidad fina.....	29
2.2.2.7. ¿Cuáles son las destrezas de la psicomotricidad gruesa y fina?.....	29
2.2.2.8. Importancia de la psicomotricidad.....	30
III. HIPÓTESIS.....	32
IV. METODOLOGÍA.....	33
4.1. Diseño de la investigación.....	33
4.2. Población y muestra.....	34
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.....	36
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
4.5. Plan de Análisis.....	38
4.6 Matriz de consistencia.....	39
4.7. Principios éticos.....	40
V. RESULTADOS.....	41
5.1. Resultados.....	41
5.2 Análisis de resultados.....	57
VI. CONCLUSIONES.....	59
ASPACTOS COMPLEMENTARIOS.....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
ANEXOS.....	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: Estadio de desarrollo.....	14
Tabla N° 02: Población	34
Tabla N° 03: Muestra	35
Tabla N° 04: Escala de calificación.....	37
Tabla N° 05: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años. Pre test.....	41
Tabla N° 06: Calificación de los niños de 3 años. Sesión 01	42
Tabla N° 07: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 02	43
Tabla N° 08: Calificación de los niños de 3 años – sesión 03	44
Tabla N° 09: Calificación de los niños de 3 años – sesión 04	45
Tabla N° 10: calificación de los niños de 3 años – sesión 05	46
Tabla N° 11: calificación de los niños de 3 años – sesión 06.....	47
Tabla N° 12: Calificación de los niños de 3 años – sesión 07.....	48
Tabla N° 13: Calificación de los niños de 3 años – sesión 08.....	49
Tabla N° 14: Calificación de los niños de 3 años – sesión 09.....	50
Tabla N° 15: Calificación de los niños de 3 años – sesión 10.....	51
Tabla N° 16: Calificación de los niños de 3 años – sesión 11.....	52
Tabla N° 17: Calificación de los niños de 3 años – sesión 12.....	53
Tabla N° 18: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años. Post test.....	54
Tabla N° 19: Calificación obtenida en el pre test y post test.....	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico N° 01: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años. Pre test	41
Grafico N° 02: : Calificación de los niños de 3 años - Sesión 01	42
Grafico N° 03: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 02	43
Grafico N° 04: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 03	44
Gráfico N° 05: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 04	45
Gráfico N° 06: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 05	46
Gráfico N° 07: calificación de los niños de 3 años – sesión 06	47
Gráfico N° 08: Calificación de los niños de 3 años – sesión 07	48
Gráfico N° 09: Calificación de los niños de 3 años – sesión 08	49
Gráfico N° 10: Calificación de los niños de 3 años – sesión 09	50
Gráfico N° 11: calificación de los niños de 3 años – sesión 10	51
Gráfico N° 12: Calificación de los niños de 3 años – sesión 11	52
Gráfico N° 13: Calificación de los niños de 3 años – sesión 12	53
Grafico N° 14: calificación de los niños de 3 años – sesión 12	54
Grafico N° 15: Calificación porcentual en el pre test y post test	55

I. INTRODUCCIÓN

La investigación permite desarrollar las líneas de investigación propuestas por la universidad. En este caso, se desarrolla la línea relacionada al enfoque socio-cognitivo con intervenciones didácticas del docente.

Este proceso, además, permite el planteamiento de problemas significativos cuyo pronóstico y relación cumplen juicios y cuantificaciones fundamentales en la ciencia y en la práctica pedagógica.

La justificación de esta investigación fue por su utilidad metodológica, utilidad práctica y su relevancia social; la muestra fue de 20 estudiantes de 3 años de edad, la población estuvo constituida por 40 estudiantes de las dos aulas de 3 años, el diseño de investigación utilizado fue pre experimental. Se utilizó como instrumentos de investigación la guía de observación y la lista de cotejos, los cuales fueron sometidos a validez y confiabilidad. Se aplicó el taller de actividades lúdicas en 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se evaluó y comparó los resultados obtenidos con las técnicas de la estadística descriptiva. Se concluyó aceptando la hipótesis de investigación, la aplicación del taller de actividades lúdicas mejoró significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años.

El desarrollo psicomotor es la progresiva adquisición de habilidades funcionales del niño a medida que éste crece. Es un proceso gradual, en el cual es posible identificar etapas o estadios de creciente nivel de complejidad. Está determinado por aspectos biológicos, la interacción social y las experiencias propias del aprendizaje (Vericat, 2010, p.57).

La investigación propuesta aborda el fundamento del desarrollo psicomotor a partir de un trabajo sistemático que se inicia con la observación del proceso a niños de 3 años de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu”. Este proceso implica fundamentar la importancia de la psicomotricidad en niños y al mismo tiempo proponer actividades que logren fortalecer dicha dimensión.

De igual manera, el proceso de desarrollo psicomotor se hizo mediante una serie de actividades que permitieron potenciar sus condiciones motrices y lograr estructurar las actividades o talleres para el logro de dicho cometido. En ese marco, fue necesario sentar unos precedentes que hacían más conscientes al investigador, es decir, aterrizar en una propuesta que permita desarrollar en el niño la motivación por las actividades escolares y logro de un ser creativo y colaborador.

El desarrollo de los niños implica muchas actividades como correr, saltar, caminar, bajar y subir escaleras, etc. Según Le Boulch (1983) señala que hay diferencias entre los niños y niñas, que los niños son más desarrollados, son más fuertes y más capacitados para lanzar un balón, saltar de un lado a otro y subir y bajar escaleras. La niña, tiene mayor ventaja en la coordinación de sus miembros, puede brincar, guardar equilibrio con un solo pie y coordinar sus pequeños músculos. Estos aspectos marcan el desarrollo de la vida y caracterizan los movimientos y desplazamientos necesarios para el proceso de enseñanza del aprendizaje (p.46).

Según el informe de UNICEF (2012) “la atención a la primera infancia toma cada vez un interés muy evidente, debido al impacto significativo e importancia que las experiencias de aprendizaje despierten en las edades de 0 - 6 años, siendo esencial en la formación de las estructuras cognitivas, habilidades sociales, desempeño motor,

inteligencia emocional, vivencia que inciden sobre la construcción de la estructura de aprendizaje y relación con otros sujetos durante su vida” (p.103)..

De igual manera, el informe de Ministerio de Educación (2009) viene ejecutando conjuntos de acciones estratégicas para mejorar su implementación en favor de los niños menores de 3 a 5 años que están siendo formados en las instituciones educativas de nuestro país, teniendo en cuenta que la psicomotricidad si es una disciplina que favorecerá el desarrollo integral de los niños. Como parte de esta mejora capacitara a un total de 1400 maestros de Lima en el uso adecuado del módulo de la psicomotricidad para brindar a los menores una orientación de mejor calidad.

Un mal desarrollo psicomotriz, dificulta frecuentemente el desarrollo normal de las actividades educativas, afectando el rendimiento académico, generando problemas y deserción escolar. Este aspecto se plantea desde la perspectiva cognitiva y humanista que el papel de la profesora en el ámbito de la motivación para el desarrollo psicomotor, está centrado en inducir a los estudiantes en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para realizar actividades de manera voluntaria, dando así significado al trabajo, de manera que estos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar.

Durante el desarrollo de las prácticas profesionales con los niños de 3 años de la I.E “Francisco Lizarzaburu”, se observa que la mayoría de los niños tiene movimientos innatos, no coordinados; que al relacionarse con sus compañeros, no respetan normas, que la comunicación que se realiza con él, como la verbal, plástica, musical, entre otras; está condicionado por el movimiento, pero a su vez, ellos mismos no pueden controlar las propias acciones de su cuerpo. Asimismo, se puede ver en documentos, que los niños y niñas no han logrado las competencias, generando una gran preocupación por

los docentes y padres de familia. Esta situación motiva que se haga necesario trabajar con actividades lúdicas para que los niños le cojan placer en la realización de otras como, las observaciones directas, los diarios de campo y los informes que a menudo se presenta a los padres de familia,

Frente a esta realidad, se plantea el enunciado siguiente:

¿De qué manera la aplicación del taller de actividades lúdicas mejorará el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo?

Para responder a esta situación, se plantea los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Determinar si la aplicación del taller “Actividades Lúdicas” mejora positivamente el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

Objetivos Específicos:

- Identificar a través de un pre test el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo
- Diseñar y Aplicar un taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.
- Evaluar el impacto de la aplicación del taller de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

Esta investigación se justifica porque:

Es conveniente porque permitirá que niños y niñas del nivel inicial de 3 años, desarrollen sus habilidades y cooperación, respeto y exploran de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física.

La investigación tiene una relevancia social, porque permite que los niños, a partir del desarrollo de su psicomotricidad, sean personas de bien, que mediante el juego logre expresar sus sentimientos, de descubrir el mundo, de interactuar con su cuerpo y atreves de él e interpretar al mundo y consolidar su aprendizaje. Que la educación no se debe confinar a transferir conocimientos, sino que debe además ser capaz de transmitir valores y actitudes positivas hacia la actividad escolar. Por eso se debe apuntar que los niños y niñas, a los cuales se les fundamentan su psicomotricidad en edades tempranas, logren superar las dificultades en otras etapas de su vida, dado a que siempre será un ser capaz y sin limitaciones que lo sustraigan de rol como ser humano en el campo que se desempeñen.

La presente investigación tiene una utilidad Práctica, es decir logra el desarrollo de los niños mediante el trabajo y mejora de cada una de las dimensiones; este proceso se afianza sin duda con el apoyo de apoyo de padres, directivos y docentes que deseen cambiar la manera de cómo llevar al niño desde las actividades lúdicas lo necesario para ser competentes. Además, se debe tener en cuenta que el papel de la docente es esencial en la formación y cambio del auto concepto académico y social de los niños y niñas. La docente es la persona en el cual los niños se reflejan y en la medida en que se llegue al niño con cosas llamativas e interesantes será mucho más aprovechado por el niño y la docente puede alcanzar su propósito

La utilidad metodológica de la investigación, es porque la investigación se apoyó en una propuesta la misma que logró generar conocimiento válido y confiable. Esta se estructuró en base a objetivos que determinaron el rumbo de la investigación. De igual, la propuesta determina sus respectivas estrategias metodológicas las permitieron la concreción la construcción significativa de los aprendizajes.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes.

Barrios, Blanco y Galván (2015) en su tesis titulada Estrategias lúdicas que permiten el desarrollo motriz de niño y niñas con edad de 6 a 8 años. Tesis para optar el título de especialista en pedagogía de la lúdica, utilizó el diseño pre experimental. La población muestral se conformó por los estudiantes de 6 y 8 años. Para la recolección de los datos se utilizaron como instrumentos el cuestionario, ficha de observación y ficha de análisis documental. Los instrumentos han sido revisados y validados por expertos. Se concluyó que:

La experiencia demuestra que las cualidades motrices del ser humano son susceptibles de desarrollo y mejora, que la infancia es fundamental para experimentar las diferentes maneras de movernos y manipular los elementos del entorno y el cuerpo mismo. De aquí que esta propuesta de intervención nos ayudará a mejorar de manera significativa el conjunto de acciones motrices de un grupo particular de niños del Colegio De La Salle de Cartagena y si es posible de otras instituciones donde se presente y haya el interés de trabajar por esta necesidad.

Con este trabajo se pretende concientizar en los planteles educativos de la importancia de la lúdica el movimiento como fuente fundamental del aprendizaje y que las directivas puedan comprender que el componente lúdico no solo se dispone durante la clase de educación física y el tiempo de descanso, sino que dicho componente es dimensión propia del ser humano y debe ser implementada para su desarrollo educativo desde todas las aristas que implica el termino mismo.

Llumiquinga (2016) en su tesis titulada Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela

“Delia Ibarra de Velasco” Del Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, utilizó el diseño pre experimental. La población muestral se conformó por estudiantes del Segundo año de Educación Básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco. Para la recolección de los datos se utilizaron como instrumentos la ficha de observación y cuestionario. La información fue procesada y tabulados los datos, los mismos que fueron utilizados para realizar el análisis e interpretación de los datos obtenidos. Se concluyó que:

Los técnicas lúdicas están siendo aplicadas como simples juegos y cantos tradicionales que distraen a los niños en su momento, la disminuida aplicación de los juegos provoca cansancio en clases, tomando en cuenta que la mayor parte de ellos les gusta aprender jugando, ponen en manifiesto el gusto por el juego, respetando las reglas impuestas por un determinado juego.

La motricidad de los niños del segundo año, presentan medianamente desarrollados, ya que demuestran dificultades al realizar algunas actividades aplicadas para su edad, indicando mediante instrucciones por un adulto.

Bautista y Ochoa (2018) en su tesis titulada Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, utilizó el diseño pre experimental. La población muestral se conformó por 10 niños y niñas de 3 años y 20 niños y niñas de 4 años. Para la recolección de los datos se utilizó como instrumento una escala de observación para recoger información de acuerdo a las dos variables. El instrumento ficha de observación ha sido validado por juicio de expertos en un trabajo de investigación “Actividades Lúdicas para la mejora de las habilidades

motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016”. Se concluyó que:

Las actividades lúdicas producen efectos significativos en la mejora de la motricidad visomanual en niños y niñas de de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018, resultado que es corroborado con lo mostrado en las tablas de resultados, el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de motricidad visomanual respecto al pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

Gallardo (2015) en su tesis titulada Juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro – Conchán – Chota, 2014. Tesis para optar el título de Master en gestión de la educación, utilizó el diseño pre experimental. La población muestral se conformó por 17 estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 549 de San Pedro- 2014. Para la recolección de los datos se utilizaron como instrumentos la ficha de observación y lista de cotejo. Los datos fueron procesados a través de programa Excel y SPSS versión 19 cuyos resultados se presentan en las respectivas tablas y gráficos. Se concluyó que:

La aplicación de las estrategias de los juegos psicomotores, influyen significativamente, en el desarrollo de las nociones: espacio- tiempo, en los niños/as de 5 años de edad de la I.E.I. N° 459 San Pedro – 2014. En la noción espacio, con la aplicación de diversas estrategias de los juegos psicomotores, mejoraron significativamente en el desarrollo de su conocimiento espacial, a partir de su propio

cuerpo, de los demás y en la representación gráfica, los estudiantes de 5 años de edad, tal como se demuestra en los resultados obtenidos.

Fonseca y Fonseca (2017) en su tesis titulada Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, utilizó el diseño pre experimental. La población muestral se conformó por 19 niños y niñas residentes en la zona rural. Para la recolección de los datos se utilizó como instrumento una escala de observación para recoger información de acuerdo a las dos variables. La información fue procesada utilizando el software SPSS 22. Para el procesamiento de datos se hizo uso de frecuencias y porcentajes, aplicándose la estadística descriptiva y para la comprobación se utilizó la prueba de Wilcoxon porque la distribución no fue normal. Se concluyó que:

Según pre test, el nivel de motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, fue bajo, con un promedio de 8.5. Los resultados del pre test fueron la base para el diseño y aplicación del programa de actividades lúdicas a fin de promover la motricidad fina de los estudiantes de 5 años, sujetos de la investigación. Según pos test, después de la ejecución del programa, se obtuvo resultados satisfactorios, cuyo promedio fue de 16.2, con una diferencia promedio del pre test, de 7.7. Al comparar los puntajes antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas se encontró una mejora significativa en el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas es el juego o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (Huizinga, 1987, p.81)

2.2.1.1. Concepto de actividades lúdicas (el juego).

El juego es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz (Ortiz, 2005, p.64).

En este sentido todas las definiciones coinciden en señalar que el juego es la actividad básica del niño, algo muy importante para un desarrollo integral adecuado. El juego es una actividad vinculada al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos en el ámbito familiar, escolar y social a través del juego; el juego es una forma privilegiada de expresión infantil. (Gimeno, 2008, p.92)

2.2.1.2. Características del juego.

Según Gimeno (2008) menciona que las características más importantes del juego son:

- Es universal, en todas las culturas existe el juego. Muchos juegos y maneras de jugar se repiten en la mayoría de las sociedades.
- Es una actividad que implica libertad; es voluntaria ya que el niño elige el momento, el juego, cómo va a jugar y con qué, dónde quiere hacerlo y cuál quiere que sea su compañía. El juego puede ser propuesto y dirigido por un

adulto y el niño debe acatar las normas del mismo.

- Es imprevisible, al ser una actividad espontánea, dinámica y creativa no se puede prever el resultado final.
- Es motivador; toda actividad planteada como un juego se convierte en atractiva para el niño. Favorece el aprendizaje ya que es indispensable en el desarrollo integral del niño. Un objeto no es indispensable para poder jugar, es un medio para lograr un fin.
- Se puede jugar sin ningún tipo de material. El juego va cambiando con el crecimiento y desarrollo del niño. (p.38)

2.2.1.3. Importancia del juego en el desarrollo infantil.

El juego ofrece muchas situaciones propicias para el aprendizaje ya que posibilita el practicar nuevas habilidades y destrezas y mejorar otras que el niño ya ha aprendido. Es en la familia y en el centro escolar donde se desarrollan y potencian estas adquisiciones. (Ortiz, 2005, p.66)

Según Ruiz (2005) menciona que al hablar de las dimensiones del juego nos referimos a todo lo que afecta a un aspecto del desarrollo del niño. Las dimensiones del desarrollo están formadas por:

Dimensión afectiva:

- Identidad personal.
- Autonomía.
- Expresión afectividad. de las emociones.

Dimensión social:

- Valores.

- Cooperación y participación.
- Costumbres y tradiciones.
- Pertenencia a un grupo.

Dimensión cognitiva:

- Función simbólica.
- Construcción Creatividad.

Dimensión sensorial y motriz:

- Integración del esquema corporal.
- Relaciones espaciales.
- Relaciones temporales.

2.2.1.4. Teorías del juego.

Existen multitud de teorías sobre la actividad del juego ya que diferentes autores a lo largo de la historia han tratado de explicar este fenómeno que se da en todos los seres humanos (Huizinga, 1987, p.26).

A continuación, vamos a explicar aquellas teorías, planteadas en el siglo XX, que analizan el juego en la etapa infantil y cómo el juego influye en el aprendizaje del niño (Bañeres, 2008).

- a. Led Vygotsky:** Vygotsky es uno de los teóricos más destacados de la psicología del desarrollo. La idea fundamental de su obra es la de que el desarrollo del ser humano sólo puede ser explicado en términos de interacción social.

De acuerdo a Bañeres (2008), considera al juego como:

- Socialización: una acción espontánea del niño que se orienta a la socialización. A través de esta acción se transmite valores y costumbres.

- Factor de desarrollo: plantea el juego como una necesidad de saber, conocer y de dominar los objetos. El juego constituye el motor del desarrollo en la medida que crea Zonas de Desarrollo Próximo (p.54).
- b. Jean Piaget:** Este profesor de psicología, sociología y filosofía, considera el juego como un elemento integrado en la estructura de pensamiento del niño. La construcción progresiva de las estructuras del juego se realiza de la misma manera que la construcción del conocimiento. El juego colabora, por tanto, a consolidar las estructuras mentales que se van desarrollando. Piaget en sus estudios valora que existen periodos o estadios de desarrollo. (Bañeres, 2008, p.56)

Tabla N° 01: Estadio de desarrollo

ESTADIO DE DESARROLLO	EDAD COMPRENDIDA	TIPOS DE JUEGO
Sensorio-motor	Desde el nacimiento hasta los 2 años	El niño utiliza sus sentidos y sus habilidades para conocer todo aquello que lo rodea. Según para Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juegos cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir por puro placer funcional, inteligencia practica y juego funcional.
preoperatorio	Desde los 2 a los 6 años	Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje. El niño interioriza todo lo aprendido en la etapa anterior. Se caracteriza por el juego simbólico y egocéntrico.
Operaciones concretas	Desde los 7 a los 11 años	Los procesos de razonamientos se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretas o reales Es un juego reglado
Operaciones formales	a partir de los 12 años	El pensamiento humano está capacitado para formular juicio y pensamiento abstractos o hipotéticos. Es un juego reglado más complejo.

c. ¿Cómo podemos clasificar los juegos?

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo, se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado, está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados. (Yvern, 1998, p.71)

También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para, ganar, de azar y de razonamiento lógico. (Yvern, 1998, p.73)

2.2.2. Desarrollo Psicomotor.

El desarrollo psicomotor es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica, teniendo como objetivo el desarrollo de las motrices, expresiones del cuerpo, la cual lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto (Berruezo, 1995, p.87).

La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica (Castro, 1988, p.34).

La psicomotricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. (Fonseca, 1998, p.98)

La primera manifestación de la psicomotricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados. Los niños pasan por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación. (Henry, 1981, p.75)

La psicomotricidad que van desplegando los niños se divide en motricidad gruesa y motricidad fina, ambas se van desarrollando en orden progresivo (Lapierre, 1977).

El desarrollo psicomotor se clasifica en tres etapas: cuerpo y representado. La primera etapa cubre los primeros años de vida, del año 3 0, donde el niño no tiene ningún entorno interconectado de conciencia de sí mismo. A través de su madurez y su experiencia, el niño difiere entre ellos, ya sea descubriendo. El segundo paso consiste en tres a siete años, se caracteriza por una mayor coordinación del niño, donde es consciente de su cuerpo, siendo notable absorción de conceptos como tiempo y el espacio, arriba y abajo, entre otros. En el tercer paso, de siete a doce años, desarrollo del niño se centra ya no en su propio cuerpo, perfeccionando así sus movimientos y su coordinación (Le Boulch, El desarrollo psicomotor del nacimiento hasta los 6 años, 1999).

2.2.2.1. Características del desarrollo psicomotor.

Según Gassier (1990) menciona que las características del desarrollo psicomotor las podemos resumir en las cinco siguientes:

- El desarrollo depende de la maduración y del aprendizaje. El desarrollo

psicomotor requiere, en principio, la maduración de las estructuras neurales, los huesos, los músculos y los cambios en las proporciones corporales. Es en ese momento cuando entra en juego el factor entrenamiento, la práctica, para que el niño aprenda a usar los músculos de una forma coordinada y consiga el dominio de la habilidad.

- El aprendizaje sólo es eficaz cuando la maduración ha establecido su fundamento. Si el sistema nervioso y muscular no ha conseguido su nivel idóneo de maduración, no es posible enseñar eficazmente al niño la coordinación de movimientos.
- El desarrollo motor se realiza de acuerdo con unas direcciones principios: céfalo caudal, próximo distal, general-específico y flexores-extensores.
- El desarrollo se produce de acuerdo con unas fases predecibles. De acuerdo con los pasos o fases que detallan diversos autores.
- En el desarrollo motor hay diferencias individuales. Las normas del desarrollo indican sólo las edades medias en las que aparece cada habilidad. Pero hay niños que adquieren las habilidades por encima o por debajo de esas edades medias. En el desarrollo los individuos se diferencian por el resultado final al que llegan, por el tiempo que tardan en llegar y por la curva o trayectoria que siguen. (p.97)

Diremos pues, que la meta del desarrollo psicomotor es el control del propio cuerpo hasta ser capaz de sacar de él todas las posibilidades de acción y expresión que a cada uno le sean posibles. Ese desarrollo implica un componente externo cual es la acción, pero de la misma forma necesita de un componente interno o simbólico cual es la representación del cuerpo y sus posibilidades de acción. (Shaffer, 2000, p.46)

Por tanto, podemos afirmar que el desarrollo psicomotor, está a camino entre lo físico madurativo y lo relacional con una puerta abierta a la interacción y a la estimulación, implicando un componente externo al niño como es la acción y un componente interno como es la representación del cuerpo y sus posibilidades de movimiento. En este sentido, podemos decir que el desarrollo psicomotor es el control del propio cuerpo. (Castro, 1988, p.39)

2.2.2.2. Desarrollo motor y teorías explicativas del desarrollo motor.

El desarrollo motor forma parte del proceso total del progreso humano, son los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio. Proceso que supone el desarrollo de capacidades que son esenciales para el movimiento y la posterior adquisición de habilidades motoras”. Este desarrollo motor tiene una profunda influencia en el progreso y avance general del niño sobre todo en el período inicial de su vida, el movimiento es la primera forma, y más básica, de comunicación humana con el medio. (Rice, 1997, p.44)

El desarrollo motor que se refleja a través de las capacidades de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono, podemos observar tres fases: (Castro, 1988)

Una primera fase dura hasta los 5 meses, la cual se caracteriza por una dependencia completa de la actividad refleja, ya que a partir del tercer mes las estimulaciones externas incitan al ejercicio y provocan mayores posibilidades de acciones y el inicio de los movimientos voluntarios.

Una segunda fase que llega hasta los 4 años, que se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento, donde observamos una movilidad más

grande y que se integra con la elaboración y adquisición del espacio y del tiempo. Organización que está íntimamente ligada con el tono y la maduración. De los 2 a los 4-5 años el niño adquiere independencia de movimientos y ensaya todo tipo de movimientos para ver cuáles son sus resultados. A los tres años monta en triciclos y sube y baja escaleras sin ayuda. Adquiere su propio esquema corporal y se reconoce frente a un espejo.

Y una la tercera fase que va de los 4 a los 7 años, y que corresponde a la automatización de estas posibilidades motrices y forma la base necesaria para futuras adquisiciones. El niño a los 4-5 años tiene mayor dominio de la actividad corporal y disfruta con ella, su actividad motriz se parece a la del adulto. Así pues, en esta etapa se aconseja el desarrollo de las habilidades motrices a través de tareas motrices habituales como caminar, tirar-empujar, sentarse para escuchar o descansar, sostener que le permita llevar objetos mientras camina, levantar objetos y cosas, agacharse e incorporarse, correr y saltar.

La motricidad, a través de la totalidad expresiva que la caracteriza intrínsecamente, es el medio por el cual la conciencia se construye y manifiesta, la motricidad misma conduce al desarrollo del cerebro. Sin movimiento no hay desarrollo ni pensamiento. Motricidad sin cognición es posible, pero la cognición sin la motricidad no lo es. Por alguna razón el desarrollo adecuado de la motricidad constituye una vía para el adecuado desarrollo intelectual. Los trastornos en el desarrollo motor comprometen siempre al desarrollo del lenguaje y de la cognición, por lo que hemos de comprender la motricidad como una acción y como una conducta relativa a un sujeto histórico. En este sentido de las palabras de Da Fonseca podemos deducir fácilmente que, si bien la

motricidad es la base de los procesos de pensamiento, el desarrollo motor será el medio o el nexo necesario para una educada progresión en el perfeccionamiento del hombre. (Fonseca, 1998, p.66)

Los aspectos cognitivos del desarrollo motor destaca que complementariamente al desarrollo de una habilidad motriz, los individuos van progresivamente adquiriendo el conocimiento de lo que son capaces de hacer, de qué recursos dispone, cuáles son sus limitaciones y cuáles son las estrategias adecuadas y continua diciendo que la competencia motriz se organiza y se configura linealmente con la capacidad de interacción eficaz de los sujetos con el medio a través del movimiento y donde la afectividad juega un papel importante. (Berruezo, 1995)

Dicho desarrollo motor en su conjunto es el proceso de adquisición de la competencia motriz en la que confluyen dimensiones de la conducta de carácter motriz y a la vez de carácter contextual, de procesamiento de la información tanto interna como externa, de las experiencias previas de los sujetos en relación con su entorno como el tamaño, las distancias o los espacios disponibles y donde “la atención se convierte en un elemento importante en el desarrollo del control motor. (Gassier, 1990, p.74)

2.2.2.3. Habilidades evolución motrices y sus conductas reflejas.

Control motor reflejo: Los reflejos son acciones involuntarias y automáticas provocadas por estimulaciones diversas, como la luz, el sonido, el contacto o el cambio de posición ante un estímulo que se produce en los primeros meses de la vida del niño, pero otros cumplen una función protectora, por lo que no desaparecen definitivamente durante la vida de la persona como son por ejemplo el estornudo, la tos, el bostezo, o el parpadeo.

Algunos de estos reflejos desaparecen en las primeras edades y por el contrario otros permanecen toda la vida. (Henry, 1981, p.61)

Estos digamos equipo de reflejos que el niño posee están programados genéticamente (succión, prensión) y sus potencialidades empiezan en seguida a enriquecerse y a diversificarse como consecuencia de su interacción con el medio. Así por ejemplo el niño al nacer inicia de forma automática o refleja el movimiento de succión siempre que su boca entra en contacto con el pezón, pero muy pronto se producen modificaciones en este reflejo y que se producen cuando la madre cambia de posición y cuando el niño tiene que combinar el succionar con el respirar o succionan el dedo gordo. (Henry, 1981, p.43)

Según Castro, 1988 Se han establecido diferentes clasificaciones de los reflejos infantiles, los cuales son: (Castro, 1988)

- Reflejos primarios o arcaicos que son las respuestas relacionadas con la alimentación, con la protección, como el reflejo del moro, reflejos oculares, reflejos bucales, de Babinski o reflejos manuales. Estos reflejos están presentes desde el nacimiento hasta el primer año de la vida del niño.
- Reflejos posturales, que son aquellos que permiten al niño reaccionar ante las fuerzas gravitatorias y los cambios en la postura y el equilibrio, un ejemplo puede ser los movimientos de las extremidades cuando se sitúa o “acomoda” a amortiguar la caída.
- Reflejos locomotrices, que tienen parecidas morfologías con comportamientos motrices voluntarios, tales como la marcha, la trepa, la reptación, el gateo o los movimientos natatorios. A continuación, señalaremos algunos reflejos primarios del recién nacido:

- Reflejo de agarrar, de prensión o aferramiento, pues cuando estimulamos la mano flexiona los dedos con fuerza sobre el estímulo, reflejo que suele desaparecer a partir de los tres meses (Henry, 1981).
- Reflejo de Babinski, que es un reflejo en el que al tocar la planta del pie los dedos se abren en forma de abanico y se doblan hacia adentro, suele desaparecer a los ocho o nueve meses (Henry, 1981).
- Reflejo de hociqueo, pues al tocarle la mejilla suele girar la cabeza, abre la boca y empieza a chupar, y suele desaparecer a partir del noveno mes.
- Reflejo del Moro, el niño ante un fuerte estímulo y repentino provoca una extensión brusca sobre su pecho, a la vez que arquea y echa hacia atrás la cabeza, suele desaparecer hacia los tres meses.
- Reflejo del cuello tónico. Si se le pone boca arriba gira la cabeza hacia un lado, extiende los brazos y la pierna del mismo lado y flexiona el brazo y la pierna opuesta. Suele desaparecer hacia el tercer mes.
- Reflejos oculares. Y que radica en un parpadeo de los ojos ante diversos estímulos o cierre de estos.
- Reflejo de reptación. Situado boca abajo hace movimientos coordinados que recuerda a un nadador y a un reptil. Suele desaparecer a las seis meses, aunque a los 8 meses se arrastra pero ahora ya voluntariamente.
- Reflejo natatorio. Que radica en movimientos rítmicos de los brazos y de las piernas cuando se mete al niño en el agua (Henry, 1981, p.66).

Habilidades genéricas. (Coordinación motriz global o segmentaria: Locomociones, saltos, conducciones, golpeos, botes y giros) (Fonseca, 1998, p.54).

2.2.2.4. Definiciones de algunos conceptos básicos.

El movimiento, se refiere a la acción y al cambio. Un movimiento simple es un cambio específico en la posición de un segmento corporal, estos movimientos simples adquieren importancia al interrelacionarse, formar patrones y convertirse en actos reconocibles.

Patrón de movimiento, serían la combinación de movimientos organizados según una disposición espacio-temporal concreta. Los patrones de movimiento comprenden desde combinaciones sencillas de dos segmentos a secuencias corporales muy estructuradas y complejas (Fonseca, 1998, p.55).

La forma, es el proceso que implica el movimiento “la forma es un modo de actuación, un método de trabajo, un diseño de actuación” en ella se incluyen los movimientos, su disposición espacio-temporal y el efecto visual completo producido (Gassier, 1990).

Actuación, si la forma se usa para describir el proceso de movimiento, el término actuación se usa para indicar el resultado del movimiento. La actuación puede referirse al acto (un niño lanza una pelota) o el resultado (a una distancia de 4 metros). En términos absolutos no hay actuación buena o mala, satisfactoria o insatisfactoria, pues será relativamente buena o mala en la medida en que se obtenga el logro esperado (Gassier, 1990, p.73).

Habilidad motora fundamental o básica, que son aquellas actividades motoras normales con patrones específicos. Correr, saltar, lanzar, coger, correr a gran velocidad, saltar a la cuerda, dar patadas a un balón y escalar son ejemplos típicos de las consideradas como habilidades motoras básicas o actividades motoras generales (Huizinga, 1987).

Patrón motor maduro, de una habilidad básica es el conjunto de elementos habituales de forma utilizada por personas expertas. Otros términos que suelen utilizarse para expresar la idea de patrón motor maduro son patrón fundamental, forma madura, forma buena y forma experta, todas ellas transmiten la idea de un patrón de movimiento que es básico pero eficaz. (Fonseca, 1998, p.47)

Coordinación motriz, que es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. La coordinación motriz es uno de los factores que inciden en la calidad de los movimientos, le engendra al movimiento eficacia, precisión, economía y armonía. Por lo tanto para conseguir un perfecto y desarrollo del control y ajuste del movimiento, la coordinación, será necesario la maduración, el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, los aspectos cualitativos del movimiento, lo que nos permitirá organizar los movimientos y los factores de ejecución o desarrollo de los factores físico-motrices o aspectos cualitativos del movimiento. Y dentro de esta coordinación motriz se han diferenciado tradicionalmente la coordinación global o coordinación dinámica general, cuando el movimiento es global y que lleva implícito un bajo componente perceptivo como la marcha, la carrera y el salto, y coordinación segmentaria también llamada coordinación visomotriz o coordinación óculo-segmentaria, debido a la relación existente entre el sentido de la vista y los segmentos corporales, lleva implícito un alto componente perceptivo y que son los movimientos perceptivos y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos. La coordinación segmentaria integraría la coordinación óculo manual y que se conoce también como la relación existente entre el sentido de la vista y la motricidad fina de

la mano, de fundamental importancia en los lanzamientos y manipulaciones, la prensión y la recepción, la coordinación óculo-pédica es “la capacidad de interacción entre, el campo visual y la motricidad gruesa del pie”, la coordinación óculo-cefálica o coordinación ojo-cabeza, así como las coordinaciones “disgregadas” que es la coordinación de todos los segmentos corporales y que operan con independencia unos de otros. (Castro, 1988, p.88)

Rodar, reptar y gatear. El rodar se ha considerado una manifestación del enderezamiento pues en el momento que la cabeza gira, lo hace el resto del cuerpo. A partir del sexto mes rodar se ha convertido en el niño en un patrón motor más automatizado, y comienza de forma intencionada de las extremidades superiores, seguidas por el tronco y por las extremidades inferiores. (Gimeno, 2008, p.29)

Andar, la marcha Andar es una forma natural de desplazamiento vertical, cuyo patrón motor se caracteriza por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. Lo que supone el desplazamiento de las extremidades inferiores y donde siempre hay un pie en contacto con el suelo. Hasta que el niño no sabe andar solo, su medio, con todo su potencial de experiencia motora y desarrollo general, se encuentra seriamente limitado. En efecto, ya que la marcha es una consecuencia de la adquisición de la postura erguida y nos permite desplazarnos, sin demasiado esfuerzo, con autonomía por las superficies. La evolución del patrón motor de la marcha posee una serie de características que van desde la marcha con búsqueda constante de equilibración y de estabilidad, con una base amplia, brazos separado del cuerpo, pies planos y abiertos hacia fuera, a la marcha fluida y con paso estabilizado, constituyendo su dominio un hito en el control postural y coordinación

intersegmentaria. (Le Boulch, El desarrollo psicomotor del nacimiento hasta los 6 años, 1999)

Correr. Es una forma enérgica de locomoción y una ampliación natural de la habilidad básica de andar. El factor distintivo de la acción de correr es una fase en la que el cuerpo se lanza al espacio sin apoyarse en ninguna de las dos piernas; correr es, en realidad, una serie de saltos muy bien coordinados, en los que el peso del cuerpo, primero, se sostiene en un pie, luego lo hace en el aire, después vuelve a sostenerse en el pie contrario, para volver a hacerlo en el aire. Por tanto, la carrera “necesita de la coordinación de movimientos de los brazos y de las piernas, así como de la fuerza suficiente para recibir el peso del cuerpo sobre una pierna después del empuje de la otra. (Henry, 1981, p.79)

Saltar, es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. Esta definición de carácter general incluye los actos motores denominados salto a la pata coja, salto y bote. El salto puede ser hacia arriba, hacia abajo, hacia delante, hacia detrás o lateral. El salto por tanto es una actividad motriz que pone en juego varios elementos, por lo que para adquirir el salto es muy importante el dominio o logro de una buena coordinación global de movimientos. Así el salto requiere de la previa adquisición de la marcha y la frecuencia de la carrera, pues necesita de la propulsión de cuerpo en el aire, batida, y la recepción en el suelo, u otra superficie, de todo el peso corporal, en la mayoría de ocasiones, sobre ambos pies como es la caída, por lo que pone en acción la fuerza, el equilibrio y la coordinación. (Huizinga, 1987, p.38)

La prensión supone el coger un objeto que está próximo a nosotros. Lo cual supone el transportar la mano hasta el objeto, que esta se presente en una posición favorable

para coger el objeto y que le vendrá facilitado por la movilidad de la muñeca, hasta llegar finalmente al transporte. En este sentido para que esta habilidad se lleve con ciertas garantías de éxito será de vital importancia un desarrollo adecuado de la coordinación óculo-manual así como de la sensación propioceptiva de las manos como órganos para aproximar, coger, transportar y soltar el objeto. (Gimeno, 2008)

Lanzar. Toda secuencia de movimientos que implique arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos, se clasifica desde un punto de vista técnico, dentro de la categoría general de lanzamiento. Se considera lanzamiento maduro o experto a una secuencia de movimientos íntimamente unidos que se inicia con un paso hacia delante de la pierna del lado contrario al brazo, prosigue con la rotación de la cadera y el tronco y concluyen con un movimiento de latigazo del brazo. En esta definición se incluyen los movimientos por encima del hombro, lateral y de atrás a delante. La capacidad de lanzar se desarrolla en el niño antes que la de recibir, así el lanzamiento aparece por primera vez en la conducta del niño al intentar desprenderse del objeto de forma burda lo que viene a ocurrir a partir de los seis meses. En los dos primeros años de vida los niños lanzan solamente con la extensión de los brazos, sin la participación del tronco y apenas los pies. Será después sobre los tres años y medio cuando ya rota el tronco y amplían el movimiento del brazo. Entre los cinco y los seis años en los lanzamientos adelanta la pierna del mismo lado que el brazo que lanza y con posterioridad lo hace de forma contralateral con la pierna y brazo encontrados y hacia los seis años y medio el lanzamiento se considera maduro y en él se produce una amplia participación corporal. (Henry, 1981, p.47)

Recepcionar, coger, como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo. Y por

repcionar se entiende la interrupción de la trayectoria de un móvil. Las primeras tentativas las encontramos en los niños pequeños que intentan interceptar una pelota que rueda por el suelo. En este sentido atrapar e interceptar móviles encierra el intento y logro de buscar, interrumpir o cambiar la trayectoria de un móvil, mediante el control con las manos u otra parte del cuerpo. Así pues, la conducta de recepción requiere la sincronización de las propias acciones con la trayectoria del móvil lo que conlleva unos ajustes posturales y perceptivo-motores más complejos que el lanzamiento. (Gassier, 1990, p.59)

Golpear. En el campo de la actividad motora, golpear es la acción de balancear los brazos y dar a un objeto. Así pues, el golpeo es una habilidad fundamental que demanda y exige que el niño, bien con la mano, bien con el pie, bien con un objeto, contacte con un móvil proyectando hacia él para despejarlo o proyectarlo. Las habilidades de golpear se llevan a cabo en diversos planos y en muy distintas circunstancias. Son normales los patrones por encima del hombro, laterales y de atrás adelante, y en cada una de ellas se emplean diferentes instrumentos entre los que se encuentran las partes del cuerpo como la mano, con ambas manos, la cabeza, el pie y todo tipo de utensilios especiales como una raqueta, un bate, un palo (objetos). En este sentido podemos diferenciar entre golpes con las extremidades superiores, con una o ambas manos, con un objeto, por encima delos hombro o por debajo y golpes con el pie. (Lapierre, 1977, p.48)

Los giros, son los movimientos que provocan la rotación del cuerpo sobre algunos de sus ejes bien se a él longitudinal (de arriba-abajo), transversal (izquierda derecha) o sagital (delante atrás). Por lo tanto, el cuerpo puede girar sobre su eje longitudinal

(movimiento semejante al de una peonza), sobre su eje transversal (voltereta hacia delante o hacia atrás) o sobre su eje sagital (rueda lateral). (Fonseca, 1998)

2.2.2.5. Motricidad gruesa.

La motricidad gruesa es una parte muy importante para el desarrollo infantil, teniendo en cuenta que para una buena motricidad fina es necesario tener una buena motricidad gruesa (Gassier, 1990, p.58).

La motricidad gruesa Comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológica el niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. (Castro, 1988)

2.2.2.6. Motricidad fina.

La psicomotricidad fina corresponde con las actividades que necesitan precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño realiza la motricidad fina alrededor de un año y medio de vida, ya que implica un nivel de maduración y un aprendizaje previo. (Berruezo, 1995, p.68)

Este tipo de motricidad se centra en movimientos más precisos que requieren una mayor coordinación ejecutada por un grupo de músculos más pequeños, por ejemplo, la coordinación óculo- manual (ojo-mano) que se realiza al coger un lápiz y colorear.

2.2.2.7. ¿Cuáles son las destrezas de la psicomotricidad gruesa y fina?

Las destrezas de motricidad gruesa comprenden los movimientos motrices complejos como lanzar objetos, chutar un balón o saltar a la comba. Comprenden los

movimientos motrices complejos como lanzar objetos, patear una pelota o saltar la soga. Hace referencia a movimientos amplios. Tiene que ver con la coordinación general y visomotora, con el tono muscular, con el equilibrio, etc. (Fonseca V. , 1998)

Las destrezas de motricidad fina se refieren a las actividades que requieren la coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos para realizar actividades como recortar figuras, ensartar cuentas o agarrar el lápiz para dibujar. Se refieren a las actividades que requieren la coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos. Ejemplos: Recortar figuras o agarrar el lápiz para dibujar. Hace referencia a movimientos finos, precisos, con destreza. Tiene que ver con la habilidad de coordinar movimientos ejecutados por grupos de músculos pequeños con precisión, por ejemplo, entre las manos y los ojos. Se requiere un mayor desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central. La motricidad fina es importante para experimentar con el entorno y está relacionada con el incremento de la inteligencia. (Gimeno, 2008, p.70)

Este desarrollo no es igual en la niñez, hemos de tener en cuenta que los niños y niñas desarrollan sus habilidades psicomotrices finas y gruesas a distinta velocidad, principalmente por las diferencias morfológicas asociadas a cada uno. Los niños son ligeramente más fuertes que las niñas y tienen algo más de músculo, mientras que las niñas tienden a lograr mayor coordinación en los músculos cortos. (Gassier, 1990, p.30)

2.2.2.8. Importancia de la psicomotricidad

La psicomotricidad es fundamental en el desarrollo de los aspectos que influyen en la personalidad del niño como son el cognitivo, el afectivo, el social y el motor. Además,

va ayudar a conseguir aprendizajes como lectoescritura, nociones topológicas o grafo motricidad entre otros. Mediante ésta herramienta el niño va a conocer su cuerpo y a través de su cuerpo conocerá el mundo que le rodea. De ahí la importancia de realizar juegos, canciones y cuentos en edades tempranas. (Gimeno, 2008, p.36)

El desarrollo psicomotor se rige por 3 leyes: el céfalo-caudal establece que el desarrollo comienza en cabeza y va hasta las extremidades. Esto quiere decir que se controla antes la cabeza que las extremidades. La próximo-distal dice que se desarrollan antes las zonas más próximas al centro del cuerpo. Esto es, se desarrolla antes un hombro que un brazo y éste antes que la mano. La tercera es la ley de la diferenciación progresiva indica que los músculos grandes se controlan antes que los más pequeños. Todo esto se ha de tener en cuenta a la hora de realizar las clases. (Huizinga, 1987, p.88)

La motricidad se refiere a la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo. En ella, intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo y va más allá de la realización de movimientos y gestos. Incluye además la espontaneidad, la creatividad, etc. Al nacer un niño sus movimientos son involuntarios e inconscientes. A medida que van creciendo van volviéndose movimientos intencionados, pero con muy poca coordinación hasta que ya son completamente capaces de coordinar y dirigir todos los movimientos. (Castro, 1988, p.48)

Una de las primeras manifestaciones de la motricidad es el juego, que poco a poco se va haciendo más complejo con los estímulos y experiencias, lo que hace que los movimientos cada vez sean más coordinados. La motricidad se relaciona con todos los movimientos que de manera coordinada y voluntaria realiza el niño con pequeños y

grandes grupos de músculos. Estos movimientos constituyen la base para adquirir el desarrollo de las áreas cognitivas y del lenguaje. (Huizinga, 1987, p.77)

III. HIPÓTESIS

Hipótesis General:

La aplicación del taller de actividades lúdicas mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

Hipótesis Alterna:

La aplicación del taller de actividades lúdicas mejora el desarrollo psicomotor de los

niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

Hipótesis Nula:

La aplicación del taller de actividades lúdicas no mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

La presente investigación es pre experimental por cuanto busca demostrar la eficacia del taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor. El trabajo pre experimental toma en cuenta el enfoque mixto, utilizando primero los factores cualitativos: métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones.

Para el enfoque cuantitativo se utilizará la recolección y el análisis de datos para contestar las preguntas de la investigación, probar con una medida numérica las hipótesis establecidas previamente; se hará el conteo para establecer con exactitud los patrones de comportamiento en el grupo experimental.

El diseño seleccionado en el presente estudio es el diseño pre experimental, de Pre-test y post-test con un solo grupo (Sánchez y Reyes, 1996). Dicho diseño responde al siguiente esquema:

GE O₁ X O₂

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O₁= Pre test - resultados antes de la aplicación del taller de “Actividades lúdicas”

O₂= Post test - resultados después de la aplicación de taller de “Actividades lúdicas”.

X= Aplicación del taller de actividades lúdicas.

4.2. Población y muestra

Población

La población, objeto de estudio, está constituida por los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

Tabla N° 02: Población

Años	Sección	N° de niños.
3	B	20
	C	20
	Totales	40

Fuente: Nóminas de matrículas 2018

Muestra

Conformada por los sujetos de la investigación de la sección amarilla. El muestreo que se aplicará es representativo.

Tabla N° 03: Muestra

Sección	Total de niños
C	20

Fuente: Nómina de matrícula de 3 años 2018

4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.

VARIABLES	DEFINICIÓN COMCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM
Independiente: Actividades lúdicas	Las actividades lúdicas es el juego o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (Huizinga, 1987)	Las actividades lúdicas son los juegos objetos a un fin lúdico, favoreciendo en la infancia la autoconfianza, la autonomía y al formación de su personalidad , convirtiéndose en actividades recreativas y educativas	Creatividad	Simboliza y manipula objetos de manera hábil y original.	Juega con espontaneidad y autonomía. Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están presentes. Manifiesta ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrentes. Manipula objetos con habilidad e intención.
			Comunicación	Establece lazos de comunicación con sus pares y con la docente.	Juega y se comunica con otros niños. Establece relaciones de comunicación con el profesor. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.
			Nivel de pensamiento	Ordena y desarrolla su juego sin llegar a la rigidez	Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final). Conserva los significados durante todo su juego. Es flexible al construir la historia de su juego
Dependiente: El desarrollo psicomotor	El desarrollo psicomotor es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo. (Le Boulch, El desarrollo psicomotor del nacimiento hasta los 6 años, 1999)	El desarrollo psicomotor se refiere al movimiento y desarrollo de sus partes del cuerpo	Equilibrio	Mantiene el equilibrio en diferentes posturas.	Mantiene el cuerpo en una posición definida Adopta el cuerpo a diferentes posiciones Conservación de la estabilidad corporal Mantiene la estabilidad corporal en la ejecución de ciertas tareas motoras.
			Caminar	Camina en diferentes direcciones de manera coordinada.	Camina en cuclillas y en posición de agachado demostrando coordinación. Camina coordinadamente sobre líneas rectas y zigzag. Camina hacia la derecha e izquierda. Camina en puntitas sobre líneas ondeadas y rectas.
			Saltar	Salta demostrando coordinación y direccionalidad.	Salta en un pie hacia adelante y atrás sobre una línea recta. Salta en un pie sobre una línea ondeada y zigzag. Salta en un pie hacia la derecha e izquierda Salta hacia adelante y hacia atrás.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Guía de observación. - Es un documento que permite orientar los procedimientos de observar ciertos fenómenos sean sociales o educativos. Esta guía, por lo general, se estructura a través de columnas que favorecen la organización de los datos recogidos y se diseña especialmente en función a los indicadores de la variable que se desea observar. Se aplicará para poder apreciar el nivel de eficiencia del programa de “actividades lúdicas” para mejorar la psicomotricidad de los niños de 3 años de institución educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito El Porvenir – 2017.

Lista de cotejo.- es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones las cuales consiste en una lista de características relacionadas con el comportamiento del estudiante del desarrollo de sus habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presente y cuales están ausentes.

Tabla N° 01: Escala de calificación

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

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN. 1998.

4.5. Plan de Análisis

Rodríguez (2003) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implicó un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación del taller de actividades lúdicas mejoró el desarrollo psicomotor de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizó la estadística no paramétrica la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

4.6 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicador	Instrumentos	Escala de medición	
¿De qué manera la aplicación del taller de actividades lúdicas mejorará el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo?	<p>Objetivo general: Determinar si la aplicación del taller “Actividades Lúdicas” mejora positivamente el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar a través de un pre test el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo</p>	Independiente: Actividades lúdicas	Creatividad	Simboliza y manipula objetos de manera hábil y original.	Guía de observación. Lista de cotejos	Inicio (0 – 10)	
			Comunicación	Establece lazos de comunicación con sus pares y con la docente.		Proceso (11 - 14)	
			Nivel de pensamiento	Ordena y desarrolla su juego sin llegar a la rigidez		Previsto (15 – 20)	
	Diseñar y Aplicar un taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.	<p>Diseñar y Aplicar un taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.</p> <p>Evaluar el impacto de la aplicación del taller de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.</p>	Dependiente: Desarrollo psicomotor	Equilibrio	Mantiene el equilibrio en diferentes posturas.	PRE TEST POST TEST	C (En inicio)
				Caminar	Camina en diferentes direcciones de manera coordinada.		B (En proceso)
				Saltar	Salta demostrando coordinación y direccionalidad.		A (Logro previsto)

4.7. Principios éticos.

En toda la investigación se tuvo en cuenta el código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N°0108-2016 CU-ULADECH Católica, los principios que rigen la actividad investigativa. Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

“Se llevó a cabo el consentimiento informado, es decir todas las personas involucradas en la investigación han sido tratadas con respeto y consideración pensando que los niños y niñas constituyen un fin en sí mismo y no un medio para conseguir algo. En tal sentido los niños han tenido total libertad para participar. También se ha tenido en cuenta la confidencialidad para asegurar y proteger a los niños de la muestra en calidad de informantes de la investigación, por ello se ha trabajado con códigos evitando en el informe la identificación de los participantes; los datos han sido utilizados estrictamente para la investigación. Además, se ha respetado la autenticidad de los datos obtenidos, evitando manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor y fiabilidad a la investigación”. (Nureña y Alcaraz, 2012)

V. RESULTADOS

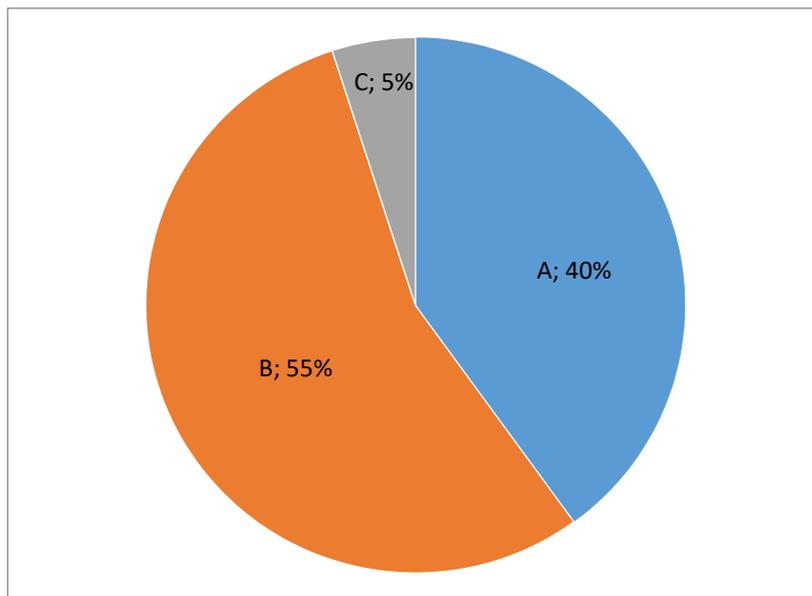
5.1. Resultados

Tabla N° 05: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años. Pre test

Escala de calificación	hi	%
A	8	40
B	11	55
C	1	5
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Grafico N° 01: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años. Pre test.



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

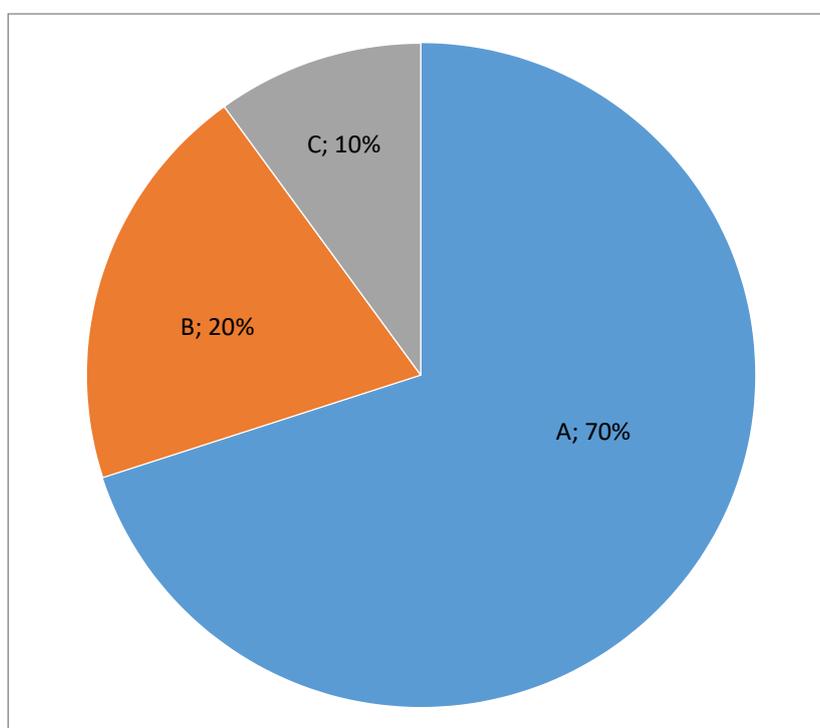
Interpretación: Se observa que el 40% de los niños han obtenido A, el 55% de los niños han obtenido B y el 5% han obtenido C, identificándose que la mayoría de niños de 3 años cuenta con un nivel de psicomotricidad regular.

Tabla N° 06: Calificación de los niños de 3 años. Sesión 01

Escala de calificación	hi	%
A	14	70
B	4	20
C	2	10
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa
“Francisco Lizarzaburu”

Grafico N° 02: : Calificación de los niños de 3 años - Sesión 01



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa
“Francisco Lizarzaburu”

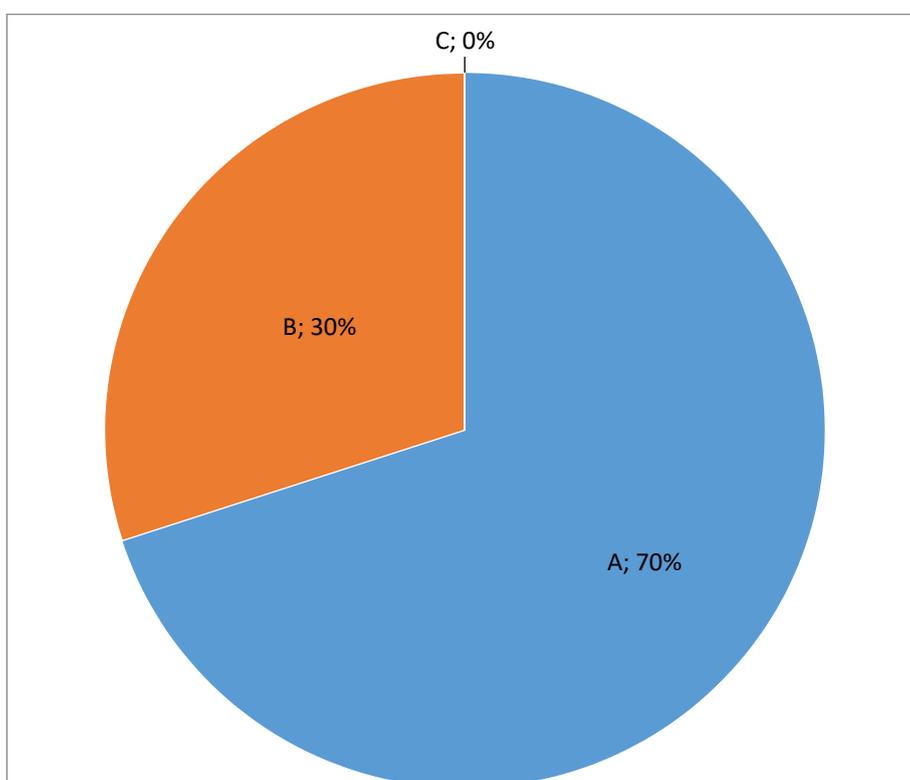
Interpretación: En la tabla 06 y la figura 2, se observa que el 70% de los niños ha obtenido A; y el 20% han obtenido B y 10% han obtenido C.

Tabla N° 07: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 02

Escala de calificación	F	%
A	14	70
B	6	30
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Grafico N° 03: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 02



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

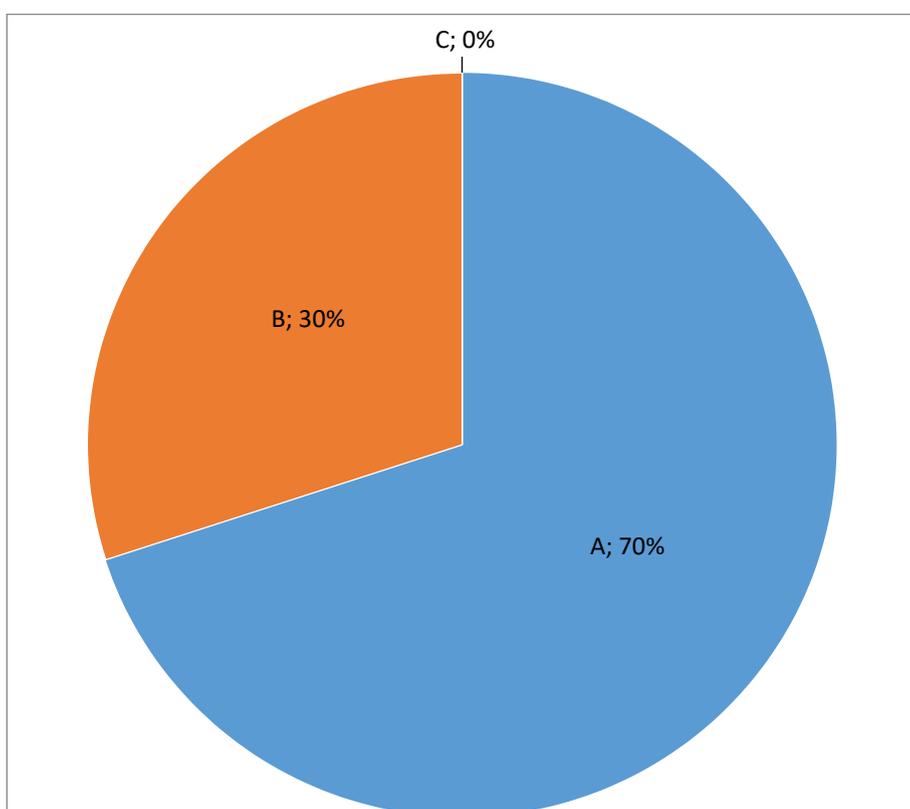
Interpretación: En la tabla 07 y la figura 3, se observa que el 70% de los niños ha obtenido A; y el 30% han obtenido B y 0% han obtenido C.

Tabla N° 08: Calificación de los niños de 3 años – sesión 03

Escala de calificación	F	%
A	14	70
B	6	30
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Grafico N° 04: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 03



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

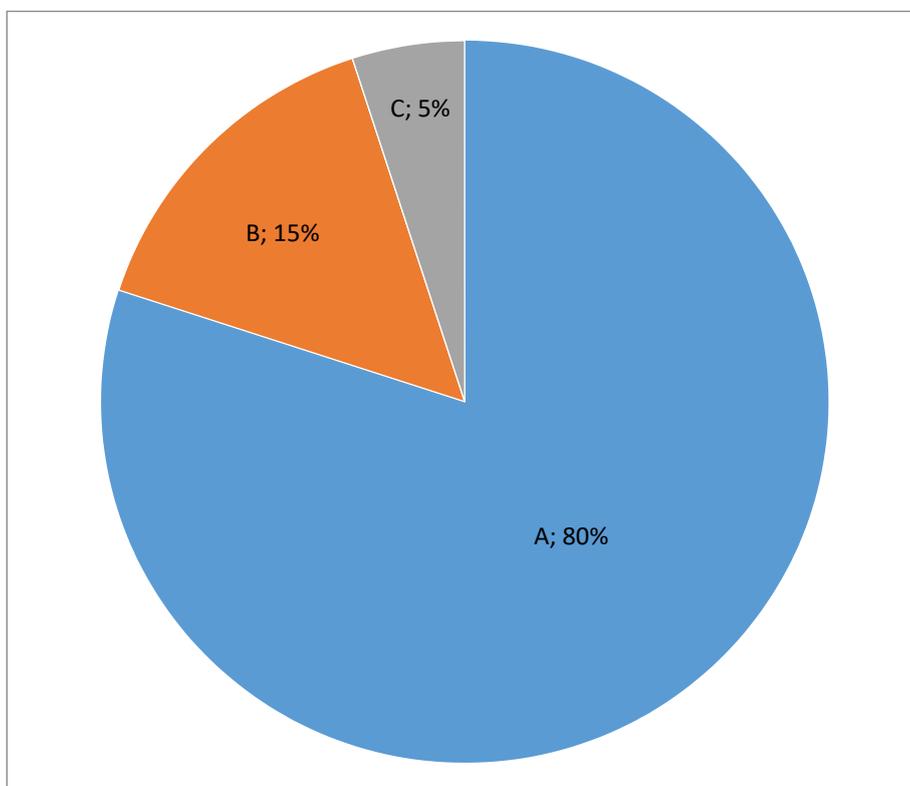
Interpretación: En la tabla 08 y la figura 4, se observa que el 70% de los niños ha obtenido A; y el 30% han obtenido B y 0% han obtenido C.

Tabla N° 09: Calificación de los niños de 3 años – sesión 04

Escala de calificación	F	%
A	16	80
B	3	15
C	1	5
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Gráfico N° 05: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 04



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

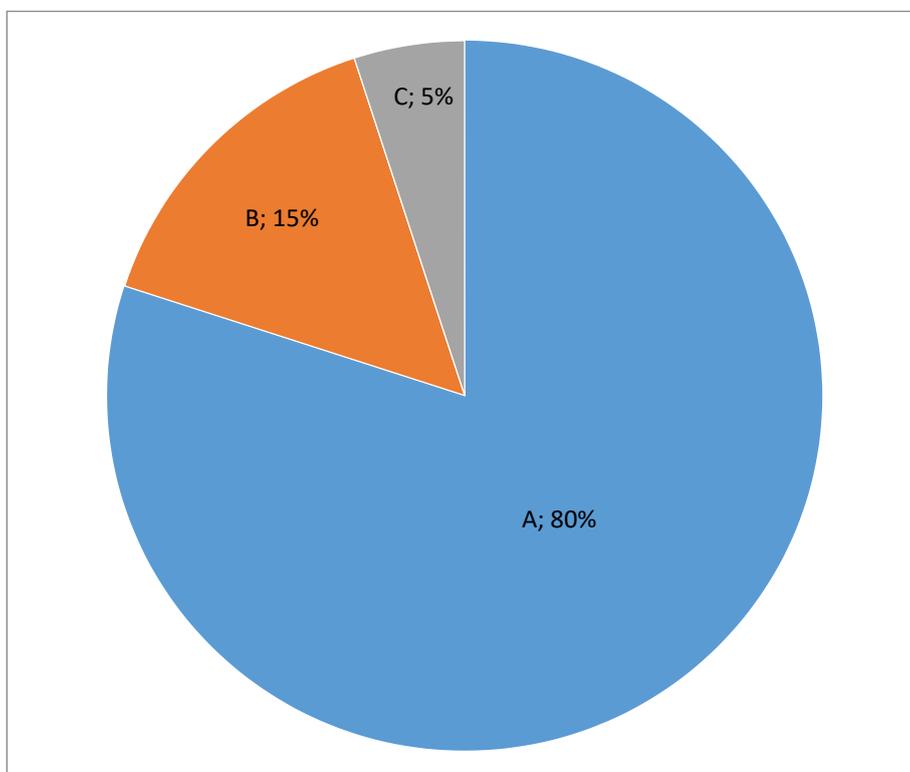
Interpretación: En la tabla 09 y la figura 5, se observa que el 80% de los niños ha obtenido A; y el 15% han obtenido B y 5% han obtenido C.

Tabla N° 10: calificación de los niños de 3 años – sesión 05

Escala de calificación	F	%
A	16	80
B	3	15
C	1	5
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Gráfico N° 06: Calificación de los niños de 3 años - Sesión 05



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

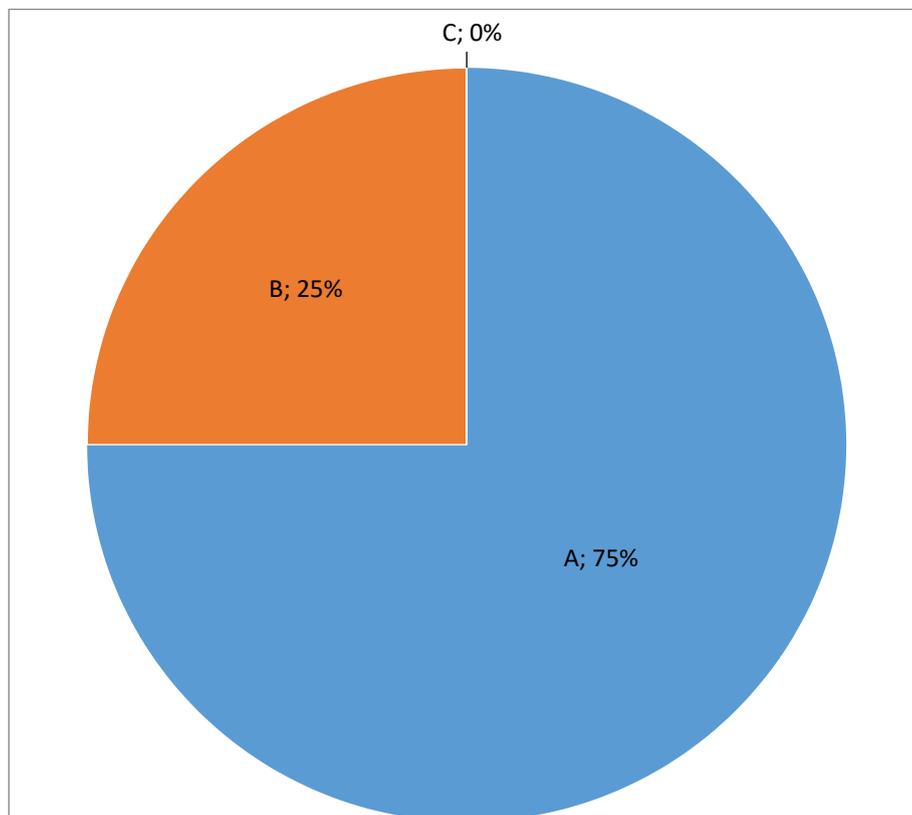
Interpretación: En la tabla 10 y la figura 06, se observa que el 80% de los niños ha obtenido A; y el 15% han obtenido B y 5% han obtenido C.

Tabla N° 11: calificación de los niños de 3 años – sesión 06

Escala de calificación	F	%
A	15	75
B	5	25
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Gráfico N° 07: calificación de los niños de 3 años – sesión 06



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

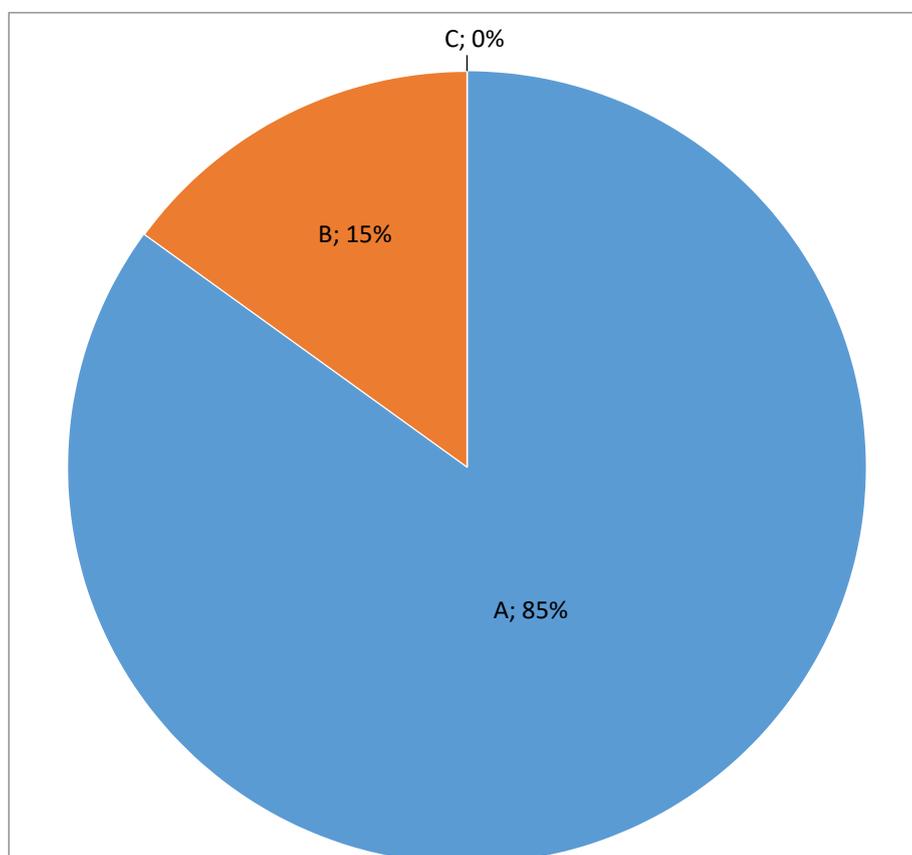
Interpretación: En la tabla 11 y la figura 7, se observa que el 75% de los niños ha obtenido A; y el 25% han obtenido B y 0% han obtenido C.

Tabla N° 12: Calificación de los niños de 3 años – sesión 07

Escala de calificación	F	%
A	17	85
B	3	15
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 08: Calificación de los niños de 3 años – sesión 07



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

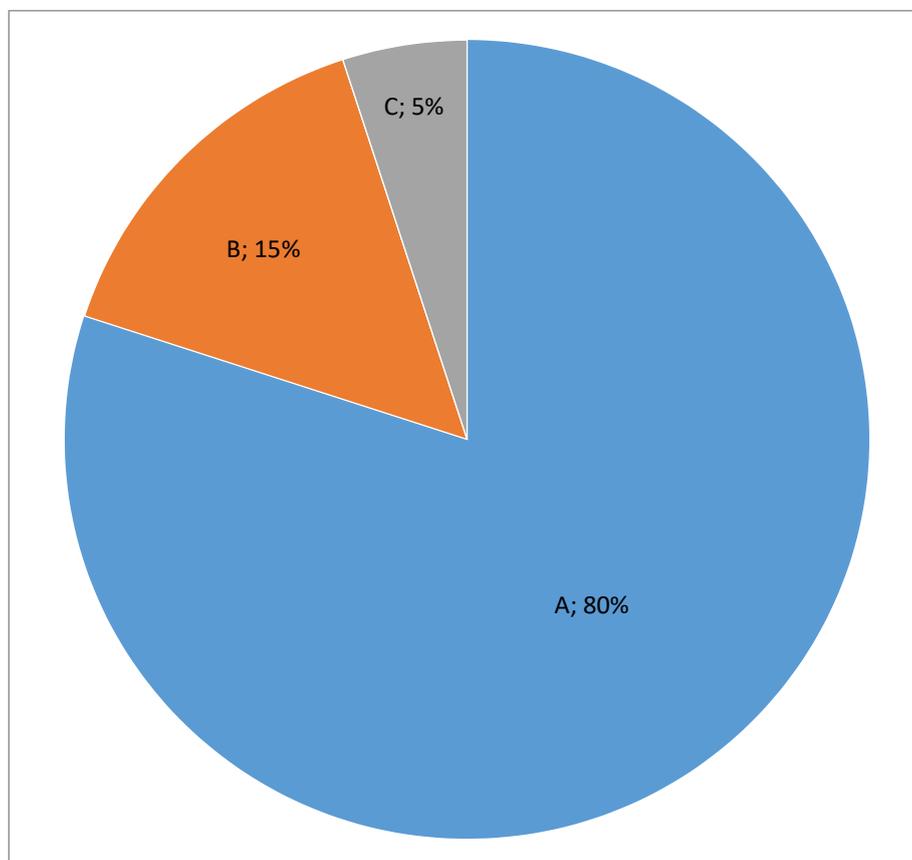
Interpretación: En la tabla 12 y la figura 8, se observa que el 85% de los niños ha obtenido A; y el 15% han obtenido B y 0% han obtenido C.

Tabla N° 13: Calificación de los niños de 3 años – sesión 08

Escala de calificación	F	%
A	16	80
B	3	15
C	1	5
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 09: Calificación de los niños de 3 años – sesión 08



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

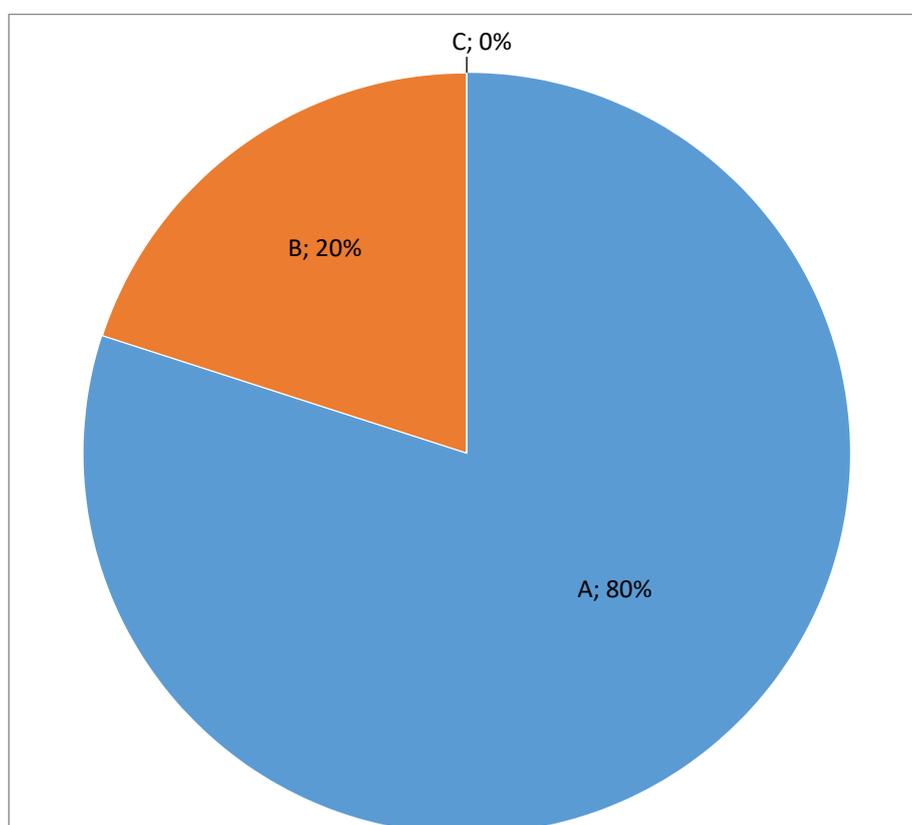
Interpretación: En la tabla 13 y la figura 9, se observa que el 80% de los niños ha obtenido A; y el 15% han obtenido B y 5% han obtenido C.

Tabla N° 14: Calificación de los niños de 3 años – sesión 09

Escala de calificación	F	%
A	16	80
B	4	20
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Gráfico N° 10: Calificación de los niños de 3 años – sesión 09



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

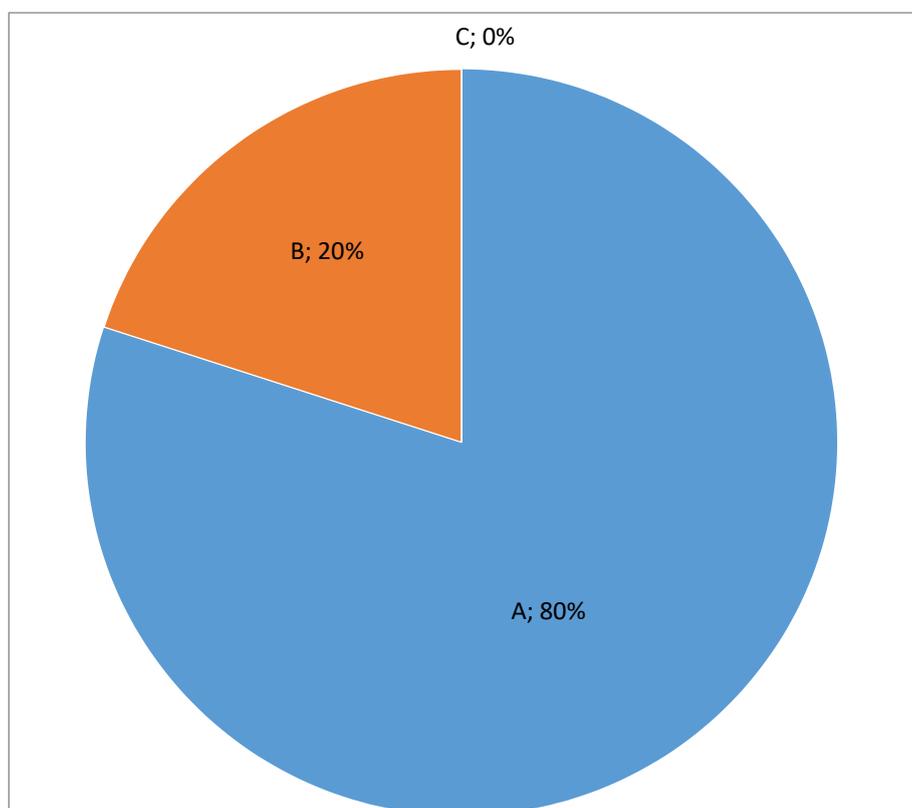
Interpretación: En la tabla 14 y la figura 10, se observa que el 80% de los niños ha obtenido A; y el 20% han obtenido B y 0 % han obtenido C.

Tabla N° 15: Calificación de los niños de 3 años – sesión 10

Escala de calificación	F	%
A	16	80
B	4	20
C	0	0
Total	26	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Gráfico N° 11: calificación de los niños de 3 años – sesión 10



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

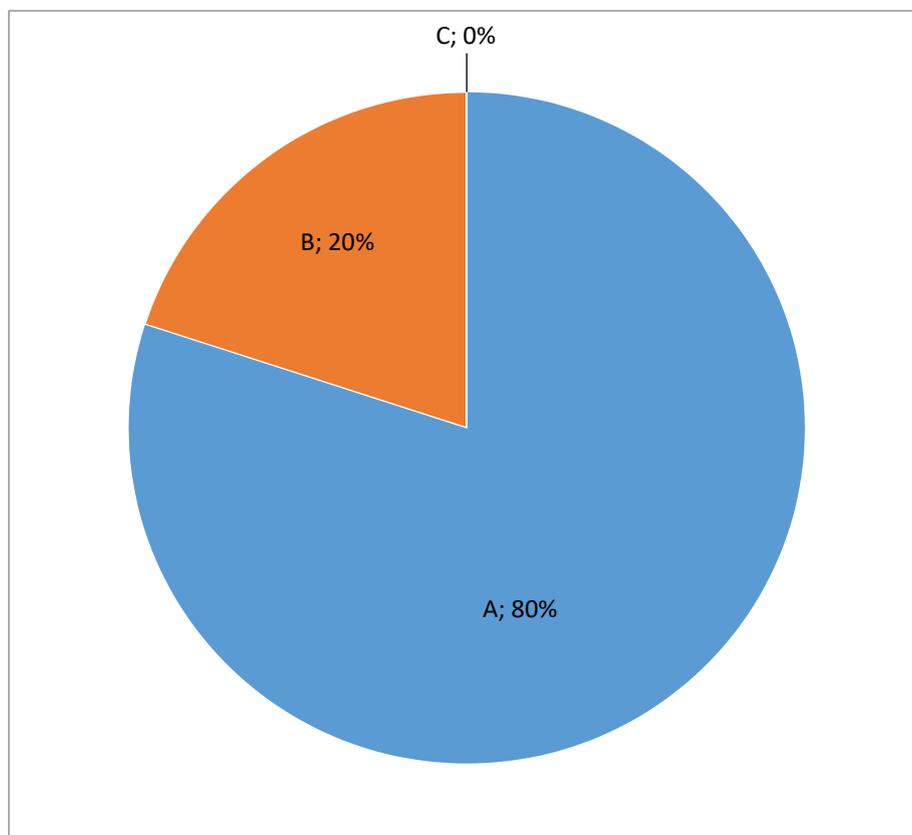
Interpretación: En la tabla 15 y la figura 11, se observa que el 80% de los niños ha obtenido A; y el 20% han obtenido B y 0% han obtenido C.

Tabla N° 16: Calificación de los niños de 3 años – sesión 11

Escala de calificación	F	%
A	16	80
B	4	20
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Gráfico N° 12: Calificación de los niños de 3 años – sesión 11



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

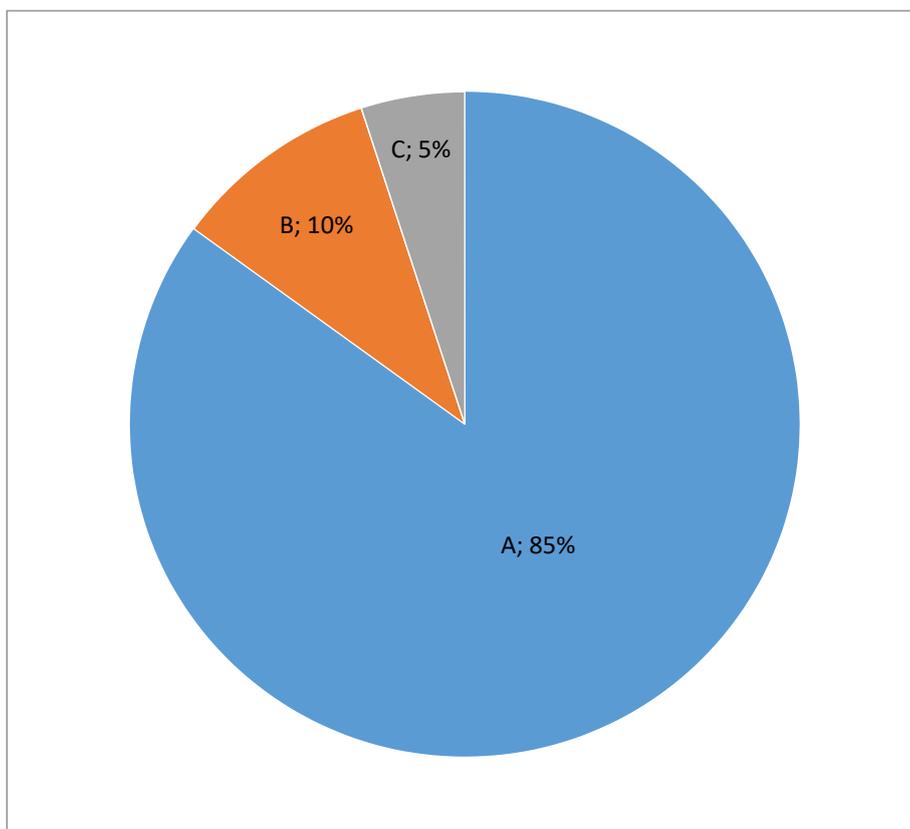
Interpretación: En la tabla 16 y la figura 12, se observa que el 80% de los niños ha obtenido A; y el 20% han obtenido B y 0% han obtenido C.

Tabla N° 17: Calificación de los niños de 3 años – sesión 12

Escala de calificación	F	%
A	17	85
B	2	10
C	1	5
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Gráfico N° 13: Calificación de los niños de 3 años – sesión 12



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

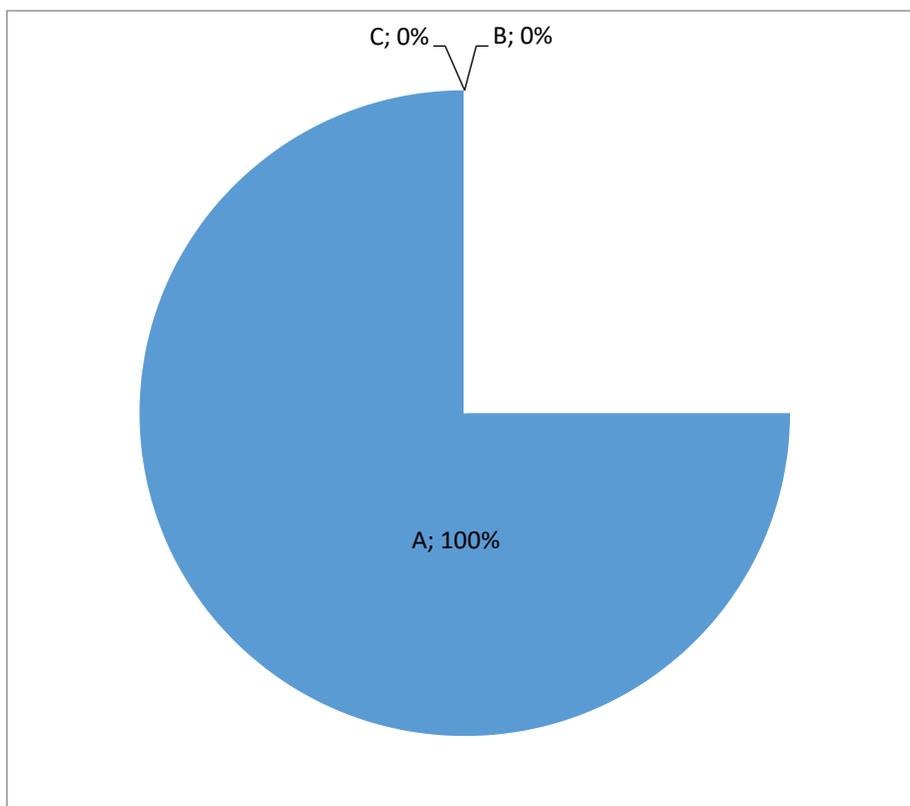
Interpretación: En la tabla 17 y la figura 13, se observa que el 85% de los niños ha obtenido A; y el 10% han obtenido B y 5% han obtenido C.

Tabla N° 18: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años. Post test

Escala de calificación	F	%
A	20	100
B	0	0
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

Grafico N° 14: calificación de los niños de 3 años – sesión 12



Fuente: Evaluación realizada a los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”

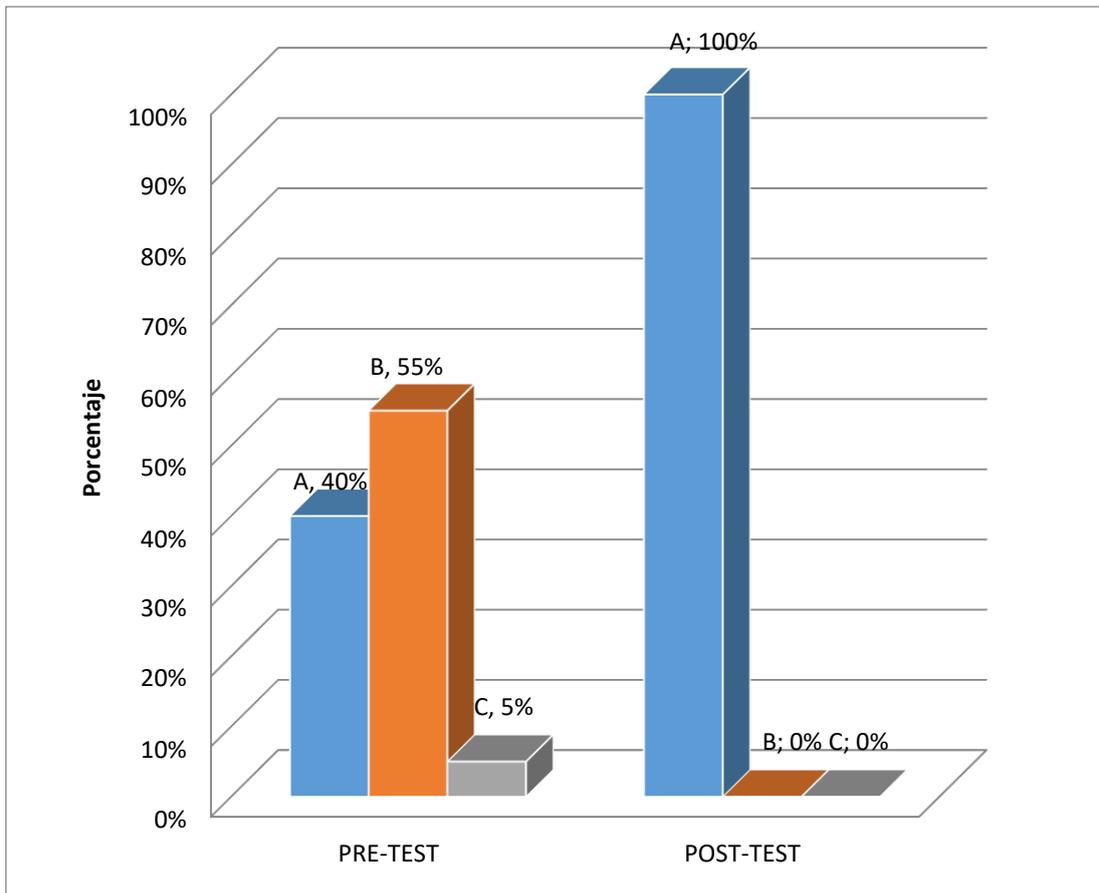
Interpretación: En la tabla 18 y la figura 14, se observa que el 100% de los niños ha obtenido A; y el 0% han obtenido B y 0% han obtenido C.

Tabla N° 19: Calificación obtenida en el pre test y post test

Escala de calificación	Pre-test		Post-test	
	fi	hi%	hi	h%
A	8	40	20	100
B	11	55	0	0
C	1	5	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 15: Calificación porcentual en el pre test y post test



Fuente: Tabla N° 18

Existe una diferencia significativa en los resultados del logro de aprendizaje en el pre test y post test.

Contrastación de hipótesis.

Se aprecia que $P = 0,001 < 0,05$, se concluyó que hubo una diferencia significativa en el aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test; es decir se evidencia que la aplicación del taller de “Actividades lúdicas” mejoró el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo.

Hipótesis nula

No existe diferencia entre las calificaciones obtenidas en el pre test y post test

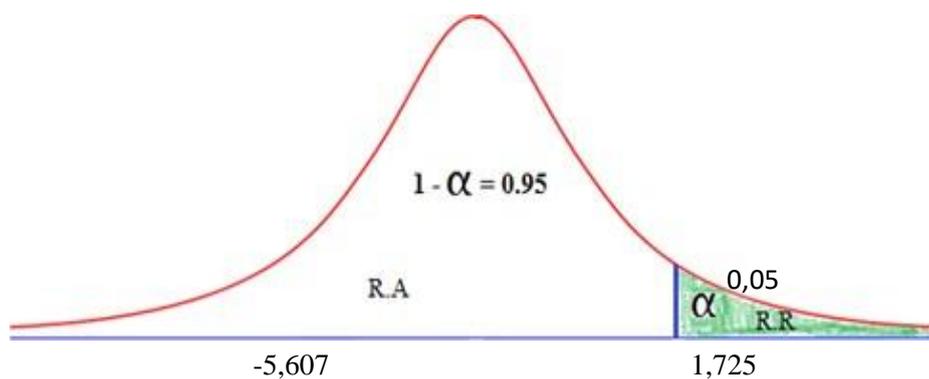
Hipótesis alternativa

Existe diferencia entre las calificaciones obtenidas en el pre test post test

Nivel de significancia: 0,05

Estadística de prueba: Prueba de T- Student

REGIONES:



Por lo tanto se concluye que la aplicación del taller de actividades lúdicas mejoró significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños de la muestra.

5.2 Análisis de resultados.

Se procedió a realizar el análisis de resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: actividades lúdicas, sobre la variable dependiente desarrollo psicomotor. Por lo tanto, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos y la hipótesis planteada.

Para obtener dichos resultados se realizó se utilizó un instrumento una lista de cotejo de esta manera se puedo observar el nivel de desarrollo psicomotor en que se encontraban cada estudiante. Los resultados obtenidos demostraron que los niños y niñas tienen un bajo desarrollo psicomotor, demostrando de tal manera que no logran alcanzar las capacidades propuestas con diferentes estrategias de actividades lúdicas. Entre las capacidades están el saltar, el correr, el lanzar que requieren la coordinación de su cuerpo, al realizar dicha actividad se observó que el 70% de los niños ha obtenido A; y el 30% han obtenido B y 0% han obtenido, la cual da como resultado una carencia en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la institución educativa N° 80819 2 francisco lizarzaburu de la ciudad de Trujillo. Debido a la falta de implementos y estrategias a de la docente. Llegando a la conclusión que las actividades lúdicas son muy importantes para que pueda desarrollar y fortalecer su desarrollo psicomotor.

Lo confirma Andrade (2012) en la tesis “Guía de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Juan Montalvo de la parroquia de San Antonio de Ibarra.” Teniendo como objetivo: Elaborar un guía sobre actividades lúdicas para trabajar el Área Motora en niños de 4 años , se utilizó como material de apoyo el cuestionario del área motriz de la Guía Portage, teniendo una conclusión que La propuesta plantea una serie de técnicas y

estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa del niño-a, utilizando actividades lúdicas para el desarrollo diario y la recreación del individuo, podríamos decir que este documento ayudara al docente a cambiar sus métodos y técnicas y estrategias añadiendo algunas que fomenten las actividades lúdicas, mediante el uso de los juegos.

Ortiz (2008) afirma que: “... además de la maduración biológica, es necesario el ejercicio y la actividad lúdica del niño en interacción con el medio para que se dé un desarrollo integral. Al ser un sistema integrado implica que el niño evoluciona como persona total, en diferentes áreas o procesos que mantienen interdependencias recíprocas; así que cuando hay problemas en una de las áreas, las otras se verán afectadas en cierta medida”

También lo confirma Rodríguez (2018) en su trabajo de investigación “programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 5 años teniendo como objetivo determinar en qué medida el programa juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 5 años, tuvo como propósito los efectos del juego lúdico sobre el nivel de desarrollo, teniendo como conclusión que el programa de juegos lúdicos desarrolla significativamente el conocimiento del cuerpo , la coordinación gruesa y el equilibrio de los niños de la institución educativa # 271 de nuevo progreso tocaché , San Martín 2018.

También Meneses & Monge (2001) sostienen que las actividades lúdicas cumplen un papel significativo en el desarrollo de los niños por ello deben utilizarse en la escuela para su formación integral. Siempre que un niño no juega es porque es un niño que no está evolucionando de manera adecuada. Las formadoras en la escuela deben asumir que un niño a la vez que juega y se divierte, también aprende.

Acevedo (2011) sostiene que: “los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con aquello que está presente, es decir, juegan con las cosas y las personas que tienen delante”. “Golpean un objeto contra otro; arrojan algo para que se lo volvamos a dar; solicitan con gestos que construyamos torres que puedan derribar, etc., exploran todo lo que tienen a su alrededor y, cuando descubren algo interesante, lo “repiten” de manera constante hasta llegar al aburrimiento; es decir, hasta que dejen de resultarles interesante”.

Al comparar los resultados obtenidos a través del pre-test y post-test que se ven reflejados respectivamente que el taller de actividades lúdicas si mejoró el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la Institución Educativa N1 80819 Francisco Lizarzaburu, con la ayuda de las 12 sesiones realizadas que permitió desarrollar sus capacidades y habilidades al momento de la ejecución de las sesiones logrando un buen porcentaje de logro.

VI. CONCLUSIONES

Se identificó el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo, aplicándose el pre test se obtuvo como resultados que el 40% de los niños se encuentra en escala calificativa A (bueno), el 55%

de los niños se encuentra en escala calificativa B (regular) y el 5% de los niños obtuvieron en la escala calificativa C (deficiente).

Se determinó que la aplicación del taller de actividades lúdicas que se realizó con 12 sesiones mejoró considerablemente el desarrollo psicomotor de los niños y se ve reflejado en los instrumentos de evaluación (lista de cotejo). Se afirma que se acepta la hipótesis de la investigación, cabe señalar que los resultados afirman el logro del desarrollo psicomotor en los niños de 3 años de la I.E “FRANCISCO LIZARAZABURU” de la ciudad de Trujillo.

Se diseñó y aplicó el taller de actividades lúdicas, realizándose en 12 sesiones y obteniendo calificaciones en incremento progresivo, siendo en la sesión 01 los resultados de 70% de los niños A; 20% obtuvo B y 10% su calificación fue C, en la sesión 12 los resultados fueron de 100% de los niños A.

Se evaluó el impacto de la aplicación del taller de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de institución educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo, podemos comparar el logro de aprendizaje de los niños del pre test y pos test, obteniendo los siguientes resultados. En la tabla 6 y tabla 18 se aprecian las calificaciones del logro alcanzado del aprendizaje de los niños de la cual es de 40% con calificación A y en la tabla 18 el 100% obtuvieron la calificación A.

Se aceptó la hipótesis de investigación, la aplicación del taller de actividades lúdicas mejoró significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Aplicar el taller de actividades lúdicas en las diferentes edades de educación inicial, para así lograr un mejor desarrollo psicomotor.

Fomentar la participación de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños en todas las áreas.

Estimular a los docentes a investigar y diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Acevedo, A. (2011). *El juego como estrategia para favorecer la socialización.*

Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion.shtml?cv=1>

- Andrade, G. V. (2012). *Guía de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Juan Montalvo de la parroquia de San Antonio de Ibarra*. (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica del Norte. Ibarra, Ecuador.
- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Barrios, D., Blanco, L. y Galván, M. (2015). *Estrategias lúdicas que permiten el desarrollo motriz de niños y niñas con edad de 6 a 8 años*. (Tesis de segunda especialidad). Fundación Universitaria los Libertadores. Cartagena, Colombia.
- Bautista, B y Ochoa, M. L. (2018). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P "Cyberkids" Ayacucho, 2018*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Ayacucho, Perú.
- Berruezo, P. (1995). *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. Madrid: Bottini.
- Castro, J. (1988). *Metodología psicomotriz y educación*. Madrid: Ed. Popular.
- Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona: Inde.
- Fonseca, A. y Fonseca, I. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo, Perú.
- Gallardo, B. (2015). *Juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro – Conchán – Chota, 2014*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Cajamarca. Cajamarca, Perú.
- Gassier, J. (1990). *Manual del desarrollo psicomotor del niño*. Barcelona: Masson.
- Gimeno, P. (2008). *Educación por competencias*. Madrid.
- Henry, W. (1981). *La importancia del movimiento en el desarrollo de la personalidad. Psicología y Educación*. Madrid: Pablo del Río Editor.

- Huizinga, H. (1987). *La psicomotricidad a través de los años*. Holanda: Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.
- Lapierre, A. (1977). *Simbología del Movimiento*. Barcelona: Ed. Científico – Médica.
- Le Boulch, J. (1999). *El desarrollo psicomotor del nacimiento hasta los 6 años*. Barcelona: Paidós.
- Le Boulch, J. (1983). *L'éducation par le mouvement: la psychocinétique à l'âge scolaire*. Paris: Editions ESF.
- Llumiquinga, V. L. (2016). *Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela "Delia Ibarra de Velasco" del Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi*. (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.
- Meneses, M. & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Revista Educación. 25 (2) 113 – 124.
- Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima. Perú
- Ortiz, A. (2005). *Didáctica lúdica: Jugando también se aprende*.
- Rice, J. (1997). *Desarrollo humano. Estudio del ciclo vital*. México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- Rodríguez, I. Y. (2018). *Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, Tocache, San Martín-2018*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Huánuco, Perú.
- Rodríguez, S. (5 ed.) (2003). *Metodología de la investigación: La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito México*: Universidad Juárez autónoma de Tabasco.

Ruiz, L. (2005). *Desarrollo motor y actividades físicas*. España.

Sánchez, H., y Reyes, C. (1996). *Metodología y Diseños En La Investigación Científica*.
Lima: Editorial Mantaro.

Shaffer, D. (2000). *Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia*. Madrid:
International Thompson.

UNICEF (2012). *Crecer juntos para la primera infancia*. Recuperado de:
https://www.unicef.org/educacion_Libro_primera_infancia.pdf

Vericat, A. (2010). Herramientas de screening del desarrollo psicomotor en
Latinoamérica. Recuperado de:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062010000500002

Yvern, A. (1998). *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum.

ANEXOS

SOLICITUD DEL PERMISO PARA
REALIZAR LAS PRÁCTICAS EN
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°80819 FRANCISCO
LIZARZABURU

AÑO DE DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL”

Trujillo 10 de setiembre del 2018.

Sr: Juan Antonio Gamboa Cruzado
Director de la I.E “Francisco Lizarzaburu “

ASUNTO: solicito autorización.

De mi especial consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. Con la finalidad de saludarle y manifestarle que estando en la elaboración de mi **TESIS “taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor”**, para obtener el título de licenciada de educación inicial ante la universidad católica los Ángeles de Chimbote_ Uladech, siendo necesario desarrollar actividades relacionadas a la aplicación de los componentes del trabajo de investigación en los alumnos de 3 años de la I.E. “francisco Lizarzaburu”, recorro a su despacho afin de solicitar la autorización correspondiente para realizar dicha actividades en el periodo comprendido del 12 de setiembre al 19 de setiembre

A la espera de la Atención que me merezca la presente expresa por sentimiento de mi especial consideración y estima.

Atentamente



Jennifer Anita Lázaro Venaute
Estudiante de ULADECH



**TALLER DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR EL
DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “FRANCISCO LIZARZABURU”
DE LA CIUDDAD DE TRUJILLO-2017**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa:** “Francisco Lizarzaburu” N° 80819.
- 2.- Participantes:** 20 niños
- 3.- duración del programa:** 3 semanas
- 4.- horas semanales:** 5 horas pedagógicas.
- 5.- responsable:** Dr. Amadeo Amaya Saucedo.
- 6.- Practicante:** Lázaro Venaute Jennifer Anita.

I. CONCEPTUALIZACIÓN

Esta propuesta pedagógica consiste en un taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito El Porvenir, ya que a través del movimiento de su cuerpo, el niño se acerca al conocimiento de su esquema corporal, es decir, él piensa actuando y así va construyendo sus aprendizajes, por eso necesita explorar y vivir situaciones de su entorno que lo lleva a un reconocimiento de su corporalidad y potenciar los recursos corporales que posee, permitiendo así su desarrollo psicomotor.

II.- Etapas: DENOMINACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN

2.1.- Denominación

A. Título:

“Taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito El Porvenir”

B. Datos de referencia:

- **Institución Educativa:** “Francisco Lizarzaburu”
- **Nivel Educativo:** Educación Inicial
- **Año y sección:** 3 años, sección C
- **Área Curricular:** Psicomotricidad

Responsable: Jennifer Anita Lázaro Venaute

2.2.- Fundamentación de la propuesta:

2.2.1.- Pedagógica

a.- Principios psicopedagógicos: Según Bruner, J. (1997) “Cultura, mente y Educación” páginas 19-62.

Para la aplicación de mi propuesta tendré en cuenta los siguientes principios:

- **El aprendiz es un sujeto activo y con dominio del contexto.** El aprendizaje ocurre porque el aprendiz trata activamente de comprender la realidad.
- **El conocimiento consiste en un cuerpo organizado de estructuras mentales y procedimientos.** - El aprendizaje consiste en cambios en la estructura mental del aprendiz originados por las operaciones mentales que realiza.
- **El aprendizaje se basa en el uso del conocimiento previo con el fin de comprender nuevas situaciones y modificar las estructuras de este conocimiento previo para interpretar las nuevas situaciones.**

b.- Principios pedagógicos

El proceso de enseñanza y aprendizaje debe permitir y promover la exploración mental activa de los ambientes complejos.

- **Principio de Movimiento.** - Dada las características propias de los niños, el movimiento es una necesidad pues ellos emplean su motricidad no sólo para desplazarse o para expresar sus emociones sino también para aprender a pensar y a construir su pensamiento.

Para que el niño pueda expresarse motrizmente, necesita de adultos que le den las condiciones necesarias, así como un entorno favorable para el movimiento, es decir espacios amplios y seguros.

Como dice Wallon, el niño llega al pensamiento a través de la acción, brindémosle al niño las oportunidades para que pueda desplegar al máximo su iniciativa de movimiento y de acción; ya que en la acción se articula su afectividad y sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y de conceptualización.

- **Principio de Respeto.** - Respetar al niño es aceptar y valorar la forma de ser

y de estar en el mundo y en su entorno familiar. Significa considerar al niño como protagonista de su propio desarrollo. Respetar implica entender que el desarrollo global del niño se lleva a cabo en la totalidad de sus áreas: motriz, emocional, cognitiva, social y afectiva y, por lo tanto, es necesario que se consideren sus tiempos, sin pretender adelantarlo si aún no está maduro porque la madurez no significa hacer las cosas antes de tiempo, si no en el tiempo de cada uno.

- **Principio de Comunicación.** - La comunicación es una necesidad esencial y absoluta que se origina en la calidad de las interacciones y en el placer de las transformaciones recíprocas. Consideremos a un niño como un interlocutor válido, confiando en sus capacidades de comunicación por mínimas que sean para contribuir a la construcción progresiva de representaciones mentales futuras.

No se trata de aplicar estrategias, técnicas o actividades, sino de entender la inserción de la comunicación como eje fundamental del trabajo. Es adoptar una pedagogía de la expresión y la comunicación que promueve el desarrollo y el fortalecimiento de la identidad personal, cultural, la capacidad creadora y la transformación social, a partir de la apertura al otro en la interacción comunicativa: dar, recibir, recibir, ser recibido, escuchar, ser escuchado, transformar, ser transformado.

- **Principio de Autonomía.** - Conocer en profundidad la actividad autónoma del niño en todos sus aspectos nos entrega una gran riqueza de información sobre las estrategias que cada niño utilizará. Cuando hablamos de una actividad autónoma suponemos que durante las experiencias de aprendizaje el niño será capaz de actuar a partir de su propia iniciativa, utilizar habilidades, capacidades y actitudes que le permitan experimentar y buscar soluciones para alcanzar el objetivo propuesto y tener una actitud de cuestionamiento y de sorpresa ante el descubrimiento.

Formulación de Objetivos

Objetivo general:

Mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad de la institución educativa N°80819 “Francisco Lizarzaburu” de la ciudad de Trujillo-2017.

Objetivos Específicos:

- a) Diseñar las sesiones de aprendizaje del programa, sustentadas en actividades lúdicas según competencias y capacidades seleccionadas del Diseño Curricular Nacional Vigente.
 - a. Seleccionar los medios y materiales educativos necesarios para el desarrollo de las sesiones planificadas.
 - b. Desarrollar las sesiones de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas seleccionados para la investigación.
 - c. Evaluar los resultados de la aplicación del taller de actividades lúdicas.

C.- Establecimiento de la Organización:

La presente propuesta constituye un instrumento curricular orientado al desarrollo de la dimensión psicomotor y, para ello, se han seleccionado actividades lúdicas, como estrategias didácticas, que permitan lograr los objetivos propuestos.

Se propone la ejecución de:

- Actividades lúdicas que también se denominan juegos motrices libres y sujetos a reglas para su coordinación global.
- Actividades lúdicas para descubrir sus capacidades motoras gruesas y finas.

- Actividades prácticas y de representación de movimiento para vivenciar el movimiento primero con el propio cuerpo a través de juegos en el piso y en el patio, luego en el patio, luego en el aire y al final en el papel.
- Juegos de construcción para manipular elementos inanimados como bloques de construcción; cajas, arena, cubos, etc. Desarrollándose en su uso, utilizando su motricidad.

1.2.4.- Conocimientos y Actividades

Conocimientos

- Equilibrio estático.
- Lateralidad.
- Equilibrio
- Coordinación Motora gruesa
- Coordinación Viso Motriz
- Coordinación Motora fina
- Agilidad y Coordinación

Actividades

1. “jugando con aritos
2. “jugando con la pelota
3. “baile de colores”
4. “moviendo mi cuerpo
5. “el tesoro escondido
6. “Jugando con los globos

7. “jugando con figuras geométricas”
8. “Dibujos libres”
9. “cumpliendo las consignas”
10. Realizando ejercicios”.
11. Elaborando collares
12. Baile de colores

1.2.5.- Organización

- La propuesta se va a viabilizar a través de 12 sesiones de aprendizaje, unidades didácticas que respetarán los procesos pedagógicos para la construcción de los conocimientos. Los procesos pedagógicos que se desarrollarán son los que a Continuación detallamos

SESIÓN DE APRENDIZAJE #01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** I.E. N.80819 “Francisco Lizarzaburu”
- 1.2. **Edad:** 3 años
- 1.3. **turno:** tarde
- 1.4. **Temporalización:** 45 minutos **Fecha:** 12 de setiembre del 2018
- 1.5. **Profesora de aula:** María Rincón Mesarina
- 1.6. **Tesista:** Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
JUGANDO CON ARITOS	<p>Saludo</p> <p>Tema de introducción</p> <p>En el aula mencionamos las normas de convivencia, luego a explicar las acciones que realizamos:</p> <p>Realizamos movimientos de acuerdo a la canción: “saludar las manos compañeros”</p> <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Luego colocamos los aritos, uno tras el otro para saltar dentro de ellos,</p> <p>Nos formamos en dos filas, cada fila y se entregara las pelotas para jugar a lanzar dentro de arito.</p> <p>Relajación:</p> <p>Nos formamos en semicírculo y realizamos ejercicios de respiración: inhalar y exhalar</p> <p>Luego nos acostamos sobre el gras al sonido de una música suave, cerramos nuestros ojitos.</p>	Radio, USB Aritos, Pelotas, colchonetas,

	<p>Cierre:</p> <p>Todos sentaditos en semi circulo pasamos un globo, Cuando suene la música y al detenerse se dejará de pasar el globo, el niño que se quede con el globo expresara lo que realizo y como se sintió. El globo seguirá pasando hasta que todos participemos.</p>	
--	--	--

- EVALUACION:

N°	NOMBRES	Salta con los dos pies dentro de los aritos.		Lanza la pelota y encesta dentro del arito.		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Angelo Aguilar.						
2.	Karen Alvarado.						
3.	David Anticono						
4.	Xiomara Aredo						
5.	Abisal Barbaran						
6.	Jadiel Bobadilla						
7.	Mirko Bobadilla						
8.	Emma Castillo						
9.	Joshua Chávez						
10.	Luciana Corcuera						
11.	Elías Espejo						
12.	Gimena García						
13.	Macarena Guevara						
14.	Anaxi Gutiérrez						
15.	Erick Mego						
16.	Ana paula Mercado						
17.	Kiarita Rodríguez						
18.	Fabio Rodríguez						
19.	Briana Romero						
20.	Danyelo Rubio						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticono	X		
4.-	Xiomara Aredo		X	
5.-	Abisal Barbaran		X	
6.-	Jadiel Bobadilla			X
7.-	Mirko Bobadilla			X
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez	X		
10.-	Luciana Corcuera	X		
11.-	Elías Espejo	X		
12.-	Gimena García	X		
13.-	Macarena Guevara	X		
14.-	Anaxi Gutiérrez	X		
15.-	Erick Mego	X		
16.-	Ana paula Mercado	X		
17.-	Kiarita Rodríguez		X	
18.-	Fabio Rodríguez		X	
19.-	Briana Romero	X		
20.-	Danyelo rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE#02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu”
- b) Temporalización:45 minutos
- c) Fecha:12 de setiembre del 2018
- d) Edad: 3años
- e) turno: tarde
- f) Profesora de aula: María Rincón Mesarina
- g) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
JUGANDO CON LA PELOTA	<p>Saludo</p> <p>Tema de introducción</p> <p>En el patio mencionamos las normas de convivencia, luego a explicar las acciones que realizamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repartimos a los niños una pelota donde se les dejara jugar libremente con ella durante unos minutos. • Al sonido de la música nos sentaremos todos para para formar grupos. <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Luego todos nos formamos en dos columnas y el primero de cada columna, lanzara la pelota hacia adelante, al otro extremo, y tendrán que salir corriendo por ello, al regresar tendrán que hacer rodar la pelota sin que nos escape, primero con una mano y luego con la otra, hasta llegar al compañero para que realice la misma acción. El juego se repite con los demás compañeros.</p> <p>Relajación:</p>	<p>Radio,</p> <p>USB</p> <p>Pelotas, el gras, hoja grafica</p>

	<p>Nos formamos en semicírculo y realizamos ejercicios de respiración: inhalar y exhalar</p> <p>Luego nos acostamos con los ojos cerraditos sobre el gras e imaginamos que somos pelotitas y nos rodamos de un lado a otro al sonido y ritmo de la pandereta.</p> <p>Expresión gráfica:</p> <p>Luego repartimos hojas graficas sobre la actividad realizada para colorear a su imaginación</p> <p>Cierre:</p> <p>Formados en círculo la maestra pasara por su derecha la pelota que avanzara hasta que la música se detenga, el niño que se quede con la pelota expresara ¿Cómo se sintió? ¿Qué es lo que más le agrado? ¿Si le gusto trabajar con la pelota?, los niños seguirán pasando la pelota hasta que se culmine con la participación de todos los niños.</p>	
--	---	--

- EVALUACION:

N°	NOMBRES	Juga con los brazos y manos lanzando la pelota.		Coordina sus brazos al desplazars e con la pelota		Juega con la pelota lanzándola hacia adelante		Ubica su cuerpo en forma correcta al pintar la hoja grafica		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.										
2.-	Karen Alvarado.										
3.-	David Anticona										
4.-	Xiomara Aredo										
5.-	Abisal Barbaran										
6.-	Jadiel Bobadilla										
7.-	Mirko Bobadilla										
8.-	Emma Castillo										
9.-	Joshua Chávez										
10.-	Luciana Corcuera										
11.-	Elías Espejo										
12.-	Gimena García										
13.-	Macarena Guevara										
14.-	Anaxi Gutiérrez										
15.-	Erick Mego										
16.-	Ana Paula Mercado										
17.-	Kiarita Rodríguez										
18.-	Fabio Rodríguez										
19.-	Briana romero										
20.-	Danyelo rubio										

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticona	X		
4.-	Xiomara Aredo		X	
5.-	Abisal Barbaran		X	
6.-	Jadiel Bobadilla		X	
7.-	Mirko Bobadilla		X	
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez	X		
10.	Luciana Corcuera		X	
11.	Elías Espejo	X		
12.	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado		X	
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana Romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE #03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- a) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu”
- b) Temporalización: 45 minutos
- c) Fecha: 13 de setiembre del 2018
- d) Edad: 3 años
- e) turno: tarde
- f) Profesora de aula: María Rincón Mesarina
- g) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
BAILE DE COLORES	<p>Saludo</p> <p>Asamblea o inicio</p> <p>En el patio, mencionamos las normas de convivencia,</p> <p>Luego explicamos las acciones que realizaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repartimos a los niños pañuelos de colores donde al escuchar una música realizaremos movimientos libres con ella desplazándonos por todo el patio. <p>Desarrollo o expresividad motriz:</p> <p>Luego realizamos el juego “baile de los colores”, y explicamos en que consiste realizando un previo ensayo para luego ejecutarlo.</p> <p>Balanceamos los pañuelos al compás de la música.</p> <p>Cambiamos los pañuelos de brazo y mano.</p> <p>Movemos según distintas órdenes con las cintas: arriba, abajo, adelante, detrás en la cabeza, espalda, rodilla y pies.</p> <p>Luego nos agrupamos por el color de pañuelos.</p>	<p>Radio, USB</p> <p>Pañuelos.</p>

	<p>Relajación:</p> <p>Formados en un círculo por el color de pañuelos realizamos ejercicios de respiración (inhala y exhalar).</p> <p>Luego nos acostamos sobre el grass y realizamos ejercicios de estiramiento en un determinado tiempo seguidamente colocamos una canción suave y con los ojos cerrados escuchamos la melodía de la canción.</p> <p>Expresión gráfica:</p> <p>Luego repartimos hojas graficas sobre la actividad y recortan según la indicación que se les dé,</p> <p>Cierre:</p> <p>Formados en círculo la maestra pasara por su derecha un pañuelo que avanzara hasta que la música se detenga, el niño que se quede con la pelota expresara ¿Cómo se sintió? ¿Qué es lo que más le agrado? ¿ Si le gusto trabajar con la pelota?, los niños seguirán pasando la pelota hasta que se culmine con la participación de todos los niños.</p>	
--	---	--

EVALUACION

N°	NOMBRES	Juega con sus brazos y manos realizando movimientos coordinados al mover los pañuelos		Mueve sus brazos según el ritmo de la música y las indicaciones dadas		Mueve los pañuelos identificando posiciones : arriba , bajo, adelante, detrás, según lo indicado		Ubica c su cuerpo en forma correcta al recortar la imagen		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.										
2.-	Karen Alvarado.										
3.-	David Anticono										
4.-	Xiomara Aredo										
5.-	Abisal Barbaran										
6.-	Jadiel Bobadilla										
7.-	Mirko Bobadilla										
8.-	Emma Castillo										
9.-	Joshua Chávez										
10.-	Luciana Corcuera										
11.-	Elías Espejo										
12.-	Gimena García										
13.-	Macarena Guevara										
14.-	Anaxi Gutiérrez										
15.-	Erick Mego										
16.-	Ana aPula Mercado										
17.-	Kiarita Rodríguez										
18.-	Fabio Rodríguez										
19.-	Briana Romero										
20.-	Danyelo Rubio										

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticon		X	
4.-	Xiomara Aredo	X		
5.-	Abisal Barbaran	X		
6.-	Jadiel Bobadilla		X	
7.-	Mirko Bobadilla		X	
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez		X	
10.-	Luciana Corcuera		X	
11.-	Elías Espejo	X		
12.-	Gimena García	X		
13.-	Macarena Guevara	X		
14.-	Anaxi Gutiérrez	X		
15.-	Erick Mego	X		
16.-	Ana paula mercado	X		
17.-	Kiarita Rodríguez	X		
18.-	Fabio Rodríguez		X	
19.-	Briana Romero	X		
20.-	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE#04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) **Institución Educativa:** I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu”
- b) **Temporalización:**45 minutos
- c) **Fecha:**13 de setiembre del 2018
- d) **Edad:** 3años
- e) **turno:** tarde
- f) **Profesora de aula:** María Rincón Mesarina
- g) **Tesista:** Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
MOVIENDO MI CUERPO	<p>Saludo</p> <p>Tema de introducción</p> <p>En el aula mencionamos las normas de convivencia, luego a explicar lo que vamos hacer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos a caminar, correr, saltar, de manera libre por toda el aula libremente siguiendo al ritmo de la pandereta. • Ejecutar las acciones dadas por la canción “lento – rápido” <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Luego todos realizaremos el juego “me muevo y explicaremos en que consiste, haciendo un previo ensayo a luego lo ejecutaron</p> <p>Primero nos agrupamos en tres columnas, y se les reparte una caja con diferentes objetos como: cuentas, ganchos. Etc. Y se le pedirá que lleven estas cosas hacia el otro extremo utilizando los dedos índice y pulgar haciendo como pinza.</p>	Radio,, USB Canicas, ganchos, etc.

	<p>Aplaudimos a cada grupo de niños que llega al final del camino por su esfuerzo, y entonamos la canción “bravo, bravo”.</p> <p>Relajación:</p> <p>Nos formamos en semicírculo y realizamos ejercicios de respiración: inhalar y exhalar</p> <p>Los niños se desplazarán por el espacio extendiendo los brazos y respirando, mientras escuchan una música suave.</p> <p>Cierre:</p> <p>Luego todos nos acostamos como más cómodos nos sintamos en el gras , con ,os ojos cerrados , e inmovilizados, escuchamos la melodía de la canción instrumental y con un abanico se le echa aire por todo el cuerpo.</p>	
--	---	--

EVALUACION:

N°	NOMBRES	Ejecuta movimientos coordinados desplazándose por el aula		Baila al ritmo de la pandereta moviendo diferentes partes de su cuerpo		Desplaza su cuerpo en forma correcta en relación a su espacio		Desplaza su cuerpo en forma correcta en relación a los objetos que utiliza		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.										
2.-	Karen Alvarado.										
3.-	David anticona										
4.-	Xiomara aredo										
5.-	Abisal barbaran										
6.-	Jadiel Bobadilla										
7.-	Mirko Bobadilla										
8.-	Emma Castillo										
9.-	Joshua Chávez										
10.-	Luciana Corcuera										
11.-	Elías Espejo										
12.-	Gimena García										
13.-	Macarena Guevara										
14.-	Anaxi Gutiérrez										
15.-	Erick Mego										
16.-	Ana Paula Mercado										
17.-	Kiarita Rodríguez										
18.-	Fabio Rodríguez										

19.-	Briana romero										
20.-	Danyelo rubio										

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES			
	NOMBRES	A	B	C
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.		X	
3.-	David Anticon	X		
4.-	Xiomara Aredo	X		
5.-	Abisal barbaran	X		
6.-	Jadiel Bobadilla	X		
7.-	Mirko Bobadilla			X
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez	X		
10.	Luciana Corcuera		X	
11-	Elías Espejo	X		
12-	Gimena García	X		
13-	Macarena Guevara		X	
14-	Anaxi Gutiérrez	X		
15-	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado	X		
17-	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana Romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE #05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- a) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu
- b) Temporalización:45 minutos
- c) Fecha:14 de setiembre del 2018
- d) Edad: 3años
- e) turno: tarde
- f) Profesora de aula: María Rincón Mesarina
- g) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
EL TESORO ESCONDIDO	<p>Saludo</p> <p>Tema de introducción</p> <p>En el patio mencionamos las normas de convivencia, luego a explicar las acciones que realizamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos colocamos en una columna uno detrás del otro, imaginando que somos piratas y nos encontramos en un barco grande y hermoso, donde navegaremos por el mar en busca del tesoro escondido. Al escuchar la música el barco se pondrá en marcha , realizando movimientos de un lado al otro, y al detenerse la música todos nos quedamos quietos para que el barco no se hunda .. <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Nos formamos en dos grupos iguales en donde la maestra, mostrara un mapa que dejaron los piratas , y para poder llegar al tesoro ambos grupos tendrán que cumplir con lo que indica las instrucciones del mapa .</p> <p>1.- hacer una torre de cubos.</p>	<p>Radio ,USB</p> <p>Mapa de pirata,</p> <p>Ganchos, cubos, cuentas</p>

	<p>2.- insertar en una cuerda cuentas.</p> <p>3.-Clasificar las figuras geométricas.</p> <p>El equipo que cumpla con lo indicado o quien lo realice en menos tiempo descubrirá el tesoro escondido.</p> <p>Relajación:</p> <p>Nos formamos en semicírculo y realizamos ejercicios de respiración: inhalar y exhalar</p> <p>Nos acostamos boca arriba al escuchar la música de relajación cerramos los ojos y al detenerse lo abrimos lentamente.</p> <p>Cierre:</p> <p>Formados en círculo la maestra pasara por su derecha el mapa que avanzara hasta que la música se detenga, el niño que se quede con el mapa expresara ¿Cómo se sintió? ¿Qué es lo que más le agrado? ¿Si le gusto trabajar en equipo?,¿ lo gusto buscar el tesoro? Los niños seguirán pasando el mapa hasta que se culmine con la participación de todos los niños.</p>	
--	---	--

- EVALUACION:

N°	NOMBRES	Se balancea de un lado al otro al ritmo de la música		Forma torres con precisión y rapidez utilizando cubos		Inserta cuentas con eficacia		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.								
2.-	Karen Alvarado.								
3.-	David Anticono								
4.-	Xiomara Aredo								
5.-	Abisal Barbaran								
6.-	Jadiel Bobadilla								
7.-	Mirko Bobadilla								
8.-	Emma Castillo								
9.-	Joshua Chávez								
10.-	Luciana Corcuera								
11.-	Elías Espejo								
12.-	Gimena García								
13.-	Macarena Guevara								
14.-	Anaxi Gutiérrez								
15.-	Erick Mego								
16.-	Ana Paula Mercado								
17.-	Kiarita Rodríguez								
18.-	Fabio Rodríguez								
19.-	Briana Romero								
20.-	Danyelo Rubio								

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticona		X	
4.-	Xiomara Aredo	X		
5.-	Abisal Barbaran		X	
6.-	Jadiel Bobadilla			X
7.-	Mirko Bobadilla	X		
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez	X		
10.	Luciana Corcuera	X		
11.	Elías Espejo	X		
12.	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado		X	
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE AP RENDIZAJE #06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- a) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu
- b) emporalización:45 minutos
- c) Fecha: 14 de setiembre del 2018
- d) Edad: 3años
- e) turno: tarde
- f) Profesora de aula: María Rincón Mesarina
- g) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
EL PESCADOR	<p>Saludo</p> <p>Tema de introducción</p> <p>En el patio mencionamos las normas de convivencia, luego a explicar las acciones que realizamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • así que cuando suene la música <p>Imaginamos que nos encontramos en el fondo del mar y como somos pescaderos muy felices vamos a bailar (bajo del mar) cuando pare la música nos escondemos en medio de las algas.</p> <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Luego vamos a pescar las siluetas de peces, que se encuentran en una piscina, donde habrá también siluetas de otros animales, marinos. colocándose en un taper con su nombre, y cada niño tendrá un tiempo determinado , contando del 1 al 5, así se repetirá con cada uno de ellos</p>	<p>Radio ,USB</p> <p>Siluetas de peces</p> <p>Tinas</p> <p>Pinzas</p>

	<p>, al finalizar la participación de todos , contamos la cantidad de peces que se ha obtenido , quien haya pescado de mayor cantidad será el ganador y llevara su premio.</p> <p>Relajación: formamos en semicírculo y realizamos ejercicios de respiración : inhalar y exhala ,</p> <p>Luego nos acostamos con los ojos cerrados sobre el grass, imaginándose que son botes y nos dejamos llevar por la corriente de las olas del mar, escuchando una música suave.</p> <p>Expresión gráfica: Se le entregar a los niños una hoja grafica de los peces y rasgaran papel de color azul, para. después pegarlo</p> <p>Cierre: Formados en círculo la maestra pasara por su derecha el mapa que avanzara hasta que la música se detenga, el niño que se quede con el mapa expresara ¿Cómo se sintieron? ¿Les agrado?,¿ de qué otra manera podemos jugar utilizando nuestras manos? ¿Cuál fue la secuencia del juego?, luego de oír las respuestas de los niños nos damos todos unos fuertes abrazos y aplaudimos nuestra participación</p>	
--	--	--

EVALUACION:

N°	NOMBRES	Pesca con precisión y rapidez las siluetas de peces		Cuenta la cantidad de peces por cada niña		Ubica su cuerpo de forma correcta cuando realiza la acción de rasgar y pegar		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.								
2.-	Karen Alvarado.								
3.-	David Anticon								
4.-	Xiomara Aredo								
5.-	Abisal Barbaran								
6.-	Jadiel Bobadilla								
7.-	Mirko Bobadilla								
8.-	Emma Castillo								
9.-	Joshua Chávez								
10.-	Luciana Corcuera								
11.-	Elías Espejo								
12.-	Gimena García								
13.-	Macarena Guevara								
14.-	Anaxi Gutiérrez								
15.-	Erick Mego								
16.-	Ana Paula Mercado								
17.-	Kiarita Rodríguez								
18.-	Fabio Rodríguez								
19.-	Briana Romero								
20.-	Danyelo Rubio								

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.		X	
2.-	Karen Alvarado.		X	
3.-	David Anticona		X	
4.-	Xiomara Aredo	X		
5.-	Abisal Barbaran	X		
6.-	Jadiel Bobadilla		X	
7.-	Mirko Bobadilla	X		
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez	X		
10.	Luciana Corcuera	X		
11.	Elías Espejo	X		
12.	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado	X		
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana Romero		X	
20.	Danyelo Rubio	X		

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- a) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu
- b) Temporalización:45 minutos
- c) Fecha:17 de setiembre del 2018
- d) Edad: 3años
- e) turno: tarde
- f) Profesora de aula: María Rincón Mesarina
- g) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
CUMPLIMOS CONSIGNAS	<p>Saludo</p> <p>Tema de introducción</p> <p>mencionamos las normas de convivencia, luego a explicar las acciones que realizamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos la canción “el chango marango” y nos movemos siguiendo las indicaciones de la canción • Ejecutar las acciones dadas por la canción “marcha” <p>Luego presentamos el juego a realizar a continuación “la gallina ciega”, en el cual indicamos las acciones a realizar, elegimos a una niña a quien se le vendara los ojos y al ritmo de una canción ella tendrá que atrapar a sus compañeras y se les ira agrupando según sean atrapados.</p> <p>Desarrollo o expresividad motriz</p>	<p>Radio ,USB</p> <p>Pelotas, cajas, caminos de goma evaflex</p>

	<p>Luego todos realizaremos el juego del “gol “y explicaremos en que consiste, haciendo un previo ensayo y luego lo ejecutaran.</p> <p>Después nos agrupamos en dos columnas y se les reparte una caja con peloteas de colores, llevaremos las pelotas hacia el otro extremo, siguiendo un camino zigzag, utilizando el pie izquierdo, luego sale el siguiente compañero.</p> <p>Relajación: Nos formamos en semicírculo nos abrazamos y realizamos ejercicios de respiración: exhalación e inhalación.</p> <p>Cierre: Nos acostamos en el piso como ellos mejor se sientan, luego colocamos una canción instrumental e imaginamos algo bonito, los ojos cerrados y muy relajados , luego se les pasa un pañuelo por el cuerpo.</p>	
--	---	--

EVALUACION:

N°	NOMBRES	Sigue las consignas dadas por la maestra durante la actividad		Disfruta cuando explora los movimientos de su cuerpo		Realiza movimientos coordinadas con los pies desplazándose de un lugar otro		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.								
2.-	Karen Alvarado.								
3.-	David Anticono								
4.-	Xiomara Aredo								
5.-	Abisal Barbaran								
6.-	Jadiel Bobadilla								
7.-	Mirko Bobadilla								
8.-	Emma Castillo								
9.-	Joshua Chávez								
10.-	Luciana Corcuera								
11.-	Elías Espejo								
12.-	Gimena García								
13.-	Macarena Guevara								
14.-	Anaxi Gutiérrez								
15.-	Erick Mego								
16.-	Ana Paula Mercado								
17.-	Kiarita Rodríguez								
18.-	Fabio Rodríguez								
19.-	Briana Romero								
20.-	Danyelo Rbio								

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticona	X		
4.-	Xiomara Aredo		X	
5.-	Abisal barbaran		X	
6.-	Jadiel Bobadilla		X	
7.-	Mirko Bobadilla	X		
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez	X		
10.	Luciana Corcuera	X		
11.	Elías Espejo	X		
12.	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado	X		
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana Romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE #08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- a) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu
- b) Temporalización:45 minutos
- c) Fecha:18de setiembre del 2018
- d) Edad: 3años
- e) turno: tarde
- f) Profesora de aula: María Rincón Mesarina
- g) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
REALIZAMOS EJERCICIOS	<p>Saludo</p> <p>Tema de introducción</p> <p>En el aula mencionamos las normas de convivencia, luego a explicar las acciones que realizamos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Caminar, correr, saltar, por todo el patio libremente siguiendo el ritmo de la canción. 2. Ejecutar las acciones dadas por la canción “formas especial de caminar” <p>Luego presentamos un caminito en forma de zigzag y dos cajas en cada extremo del camino, una de ellas llenos de cubos y la otra vacía.</p> <p>Desarrollo o expresividad motriz.</p>	<p>Radio ,USB</p> <p>Caminos de goma evaflex. Cubos de madera , cajas</p>

	<p>Todos nos formamos en dos grupos para explicar en qué consiste el juego, ubicados al extremo del camino con la caja de pelotas. Los niños tendrán que ubicarse en su columna, donde cada uno tendrá que llevar la pelota a la caja vacía. Después de terminar de llevar las pelotas todos caminamos como mongolís, arañas en un pie. etc.</p> <p>Relajación: formamos un círculo y realizamos ejercicios de respiración : inhalar y exhala; estiramos brazos , nuestras piernas, movemos la cabeza de un lado a otro , en forma circular, tratándonos de relajarnos</p> <p>Cierre: Luego nos acostamos sobre el gras y realizamos estiramientos de un determinado tiempo. Seguidamente colocamos una canción suave</p>	
--	---	--

EVALUACION:

N°	NOMBRES	Realiza movimientos ordenados al momento de saltar		Mantiene equilibrio al desplazarse como monglis y arañita		Desplaza los objetos de un lugar a otro manteniendo el equilibrio		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.								
2.-	Karen Alvarado.								
3.-	David Anticona								
4.-	Xiomara Aredo								
5.-	Abisal barbaran								
6.-	Jadiel Bobadilla								
7.-	Mirko Bobadilla								
8.-	Emma Castillo								
9.-	Joshua Chávez								
10.-	Luciana Corcuera								
11.-	Elías Espejo								
12.-	Gimena García								
13.-	Macarena Guevara								
14.-	Anaxi Gutiérrez								
15.-	Erick Mego								
16.-	Ana Paula Mercado								
17.-	Kiarita Rodríguez								
18.-	Fabio Rodríguez								
19.-	Briana romero								
20.-	Danyelo Rubio								

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticona		X	
4.-	Xiomara Aredo	X		
5.-	Abisal Barbaran			X
6.-	Jadiel Bobadilla		X	
7.-	Mirko Bobadilla		X	
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez	X		
10.	Luciana Corcuera	X		
11.	Elías Espejo	X		
12.	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado	X		
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE # 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- a) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu
- b) Temporalización:45 minutos
- c) Fecha:18 de setiembre del 2018
- d) Edad: 3años
- e) turno: tarde
- f) Profesora de aula: María Rincon Mesarina
- g) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
ELABORANDO COLLARES	<p>Saludo</p> <p>Tema de introducción</p> <p>En el patio mencionamos las normas de convivencia, luego a explicar las acciones que realizamos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bailamos al ritmo de la música que escuchamos y realizamos diferentes movimientos libres: como saltar, mover la cintura, las manos, etc. 2. Escuchamos la canción “un tallarín” y seguimos las indicaciones que nos indica la canción. <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Luego repartimos a cada niño fideos de diferentes formas, donde tendrán que insertar en el hilo nylon, formando una secuencia.</p> <p>Relajación:</p>	<p>Radio ,USB</p> <p>Fideos.</p> <p>Hilo nylon.</p>

	<p>formamos un círculo y realizamos ejercicios de respiración : inhalar y exhalar</p> <p>Nos acostamos boca arriba al escuchar la música de relajación cerramos los ojos y al detenerse os abrimos lentamente.</p> <p>Cierre:</p> <p>Formados en un círculo comentamos lo que realizamos y como nos sentimos elaborando nuestro collar, felicitamos a cada uno por la creatividad y esfuerzo, luego cantamos “te quiero yo” y nos despedimos con un beso y un fuerte abrazo.</p>	
--	---	--

EVALUACION

N°	NOMBRES	Inserta fideos con eficacia para elaborar su collar		Ordena los fideos de siguiendo el patrón establecido		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.						
2.-	Karen Alvarado.						
3.-	David Anticona						
4.-	Xiomara Aredo						
5.-	Abisal Barbaran						
6.-	Jadiel Bobadilla						
7.-	Mirko Bobadilla						
8.-	Emma Castillo						
9.-	Joshua Chávez						
10.-	Luciana Corcuera						
11.-	Elías Espejo						
12.-	Gimena García						
13.-	Macarena Guevara						
14.-	Anaxi Gutiérrez						
15.-	Erick Mego						
16.-	Ana paula mercado						
17.-	Kiarita Rodríguez						

18.-	Fabio Rodríguez						
19.-	Briana romero						
20.-	Danyelo rubio						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES			
	NOMBRES	A	B	C
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticona	X		
4.-	Xiomara Aredo	X		
5.-	Abisal Barbaran		X	
6.-	Jadiel Bobadilla	X		
7.-	Mirko Bobadilla	X		
8.-	Emma Castillo		X	
9.-	Joshua Chávez		X	
10.	Luciana Corcuera	X		
11.	Elías Espejo	X		
12.	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado		X	
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana Romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE # 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- a) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu
- b) Temporalización:45 minutos
- c) Fecha:18 de setiembre del 2018
- d) Edad: 3años
- e) turno: tarde
- f) Profesora de aula: María Rincon Mesarina.
- g) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
BUEN TIRO CON MIS PIES	<p>ASAMBLEA: Ubicamos a los niños en un semicírculo, recordamos las normas de convivencia y nos organizamos para jugar un partido de futbol con una pelota invisible. Hacemos turno para narrar el partido.</p> <p>Expresividad motriz: Jugamos futbol con una pelota invisible .sin arquero, donde todos pueden meter gol según su imaginación .por turnos van narrando el partido.</p>	Pelotas, arco de futbol

	<p>Repartimos varias pelotas y le pedimos que lo pateen llevándoles a diferentes direcciones. Establecemos un punto de partida y otro de llegada.</p> <p>Luego pateamos la pelota llevándole a una dirección determinada.</p> <p>Pateamos de cierta distancia hacia un lugar determinado (arco).cambiamos la pelota por latas y pedimos que lo hagan rodar con los pies. Sentados levantamos objetos con los pies y los trasladamos de un lugar a otro.</p> <p>Sentados ,sin zapatos ,sin medias y los trasladamos de un lugar a otro(piedritas, bolitas de papel o cualquier otro objeto) con los dedos de los pies y luego los soltamos</p> <p>Relajación:</p> <p>Nos echamos boca arriba y recogemos las rodillas hacia el pecho tomando aire, estiramos las piernas y botamos el aire. Repetimos tres veces.</p> <p>Expresión gráfica :</p> <p>Pintamos la ropa de futbol de los niños.</p>	
--	---	--

EVALUACION

	NOMBRES	Mantiene la coordinación , agilidad, equilibrio al realizar movimientos en la actividad del juego		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.				
2.-	Karen Alvarado.				
3.-	David Anticona				
4.-	Xiomara Aredo				
5.-	Abisal Barbaran				
6.-	Jadiel Bobadilla				
7.-	Mirko Bobadilla				
8.-	Emma Castillo				
9.-	Joshua Chávez				
10.-	Luciana Corcuera				
11.-	Elías Espejo				
12.-	Gimena García				
13.-	Macarena Guevara				
14.-	Anaxi Gutiérrez				
15.-	Erick Mego				
16.-	Ana Paula Mercado				
17.-	Kiarita Rodríguez				
18.-	Fabio Rodríguez				
19.-	Briana Romero				
20.-	Danyelo Rubio				

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticona	X		
4.-	Xiomara Aredo		X	
5.-	Abisal Barbaran		X	
6.-	Jadiel Bobadilla		X	
7.-	Mirko Bobadilla	X		
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez		X	
10.	Luciana Corcuera	X		
11.	Elías Espejo	X		
12	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado	X		
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana Romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE #11

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- h) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu
- i) Temporalización:45 minutos
- j) Fecha:18 de setiembre del 2018
- k) Edad: 3años
- l) turno: tarde
- m) Profesora de aula: Maria Rincon Mesarina.
- n) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
CINTAS BAILARINAS	<p>ASAMBLEA:</p> <p>Nos reunimos en un círculo y conversamos sobre la danza que conocemos preguntamos ¿qué danzas conoces que necesiten objetos para bailar? por ejemplo: la marinera, el huayno, etc.</p> <p>Le contamos que hemos traído cintas de colores y que creamos nuestras propias danzas.</p> <p>Expresión motriz:</p> <p>A manera de calentamiento recorreremos el patio donde se realizaran la actividad ,esta vez probamos a caminar a diferentes velocidades: lento, rápido, muy lento muy rápido. Luego pedimos a algunos niños que repartan las cintas.</p> <p>Damos un tiempo para que jueguen con las cinta y exploren.</p> <p>Les proponemos ¿de cuantas formas pueden jugar las cintas?, colocamos diferentes clases de música que tengan</p>	<p>Cintas de colores . USB</p>

	<p>ritmos rápidos y ritmos lentos para que jueguen y exploren con la música.</p> <p>Luego pedimos que ellos escojan alguna música con ritmos lentos y rápidos y los practiquen.</p> <p>Relajación: pedimos a los niños que coloquen las cintas en el piso para que caminen sobre ellos. Y luego nos acostamos y cerramos los ojos para escuchar la música clásica.</p> <p>Representación gráfica: cada niño nos describe sobre la actividad realizada.</p>	
--	--	--

EVALUACION

N°	NOMBRES	Disfruta al crear nuevos movimientos con su cuerpo.		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.				
2.-	Karen Alvarado.				
3.-	David Anticona				
4.-	Xiomara Aredo				
5.-	Abisal Barbaran				
6.-	Jadiel Bobadilla				
7.-	Mirko Bobadilla				
8.-	Emma Castillo				
9.-	Joshua Chávez				
10.-	Luciana Corcuera				
11.-	Elías Espejo				
12.-	Gimena García				
13.-	Macarena Guevara				
14.-	Anaxi Gutiérrez				
15.-	Erick Mego				
16.-	Ana Paula Mercado				
17.-	Kiarita Rodríguez				
18.-	Fabio Rodríguez				
19.-	Briana Romero				
20.-	Danyelo Rubio				

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.	X		
3.-	David Anticona	X		
4.-	Xiomara Aredo		X	
5.-	Abisal Barbaran		X	
6.-	Jadiel Bobadilla	X		
7.-	Mirko Bobadilla		X	
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez	X		
10.	Luciana Corcuera		X	
11.	Elías Espejo	X		
12.	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana Paula Mercado	X		
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana Romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE #12

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- o) Institución Educativa: I.E.I N.80819 “Francisco Lizarzaburu
- p) Temporalización:45 minutos
- q) Fecha:18 de setiembre del 2018
- r) Edad: 3años
- s) turno: tarde
- t) Profesora de aula: María Rincón Mesarina
- u) Tesista: Jennifer lázaro Venaute

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
<p>SALTANDO SOBRE LAS FIGURAS GEOMETRICAS</p>	<p>ASAMBLEA: Nos reunimos en un círculo para establecer las normas de convivencia. saltamos al ritmo de la canción “ salta salta saltarin” Expresión motriz: Elaboramos un circuito de figuras geométricas y luego agrupamos a los niños en dos fila y al a voz dela maestra todos saltamos sobre las figuras geométricas mencionando la forma que tiene cada uno. Relajante: Nos sentamos en un semicírculo para escuchar la música clásica, al momento de descanso respiramos e inhalamos el aire.</p>	<p>Figuras geométricas de goma eva.</p>

EVALUACION:

N°	NOMBRES	Identifica las figuras geométricas al momento de saltar.		TOTAL	
		SI	NO	SI	NO
1.-	Angelo Aguilar.				
2.-	Karen Alvarado.				
3.-	David Anticona				
4.-	Xiomara Aredo				
5.-	Abisal Barbaran				
6.-	Jadiel Bobadilla				
7.-	Mirko Bobadilla				
8.-	Emma Castillo				
9.-	Joshua Chávez				
10.-	Luciana Corcuera				
11.-	Elías Espejo				
12.-	Gimena García				
13.-	Macarena Guevara				
14.-	Anaxi Gutiérrez				
15.-	Erick Mego				
16.-	Ana Paula Mercado				
17.-	Kiarita Rodríguez				
18.-	Fabio Rodríguez				
19.-	Briana romero				
20.-	Danyelo rubio				

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESION

	CALIFICACIONES	A	B	C
	NOMBRES			
1.-	Angelo Aguilar.	X		
2.-	Karen Alvarado.		X	
3.-	David Anticona	X		
4.-	Xiomara Aredo	X		
5.-	Abisal Barbaran	X		
6.-	Jadiel Bobadilla	X		
7.-	Mirko Bobadilla			X
8.-	Emma Castillo	X		
9.-	Joshua Chávez		X	
10.	Luciana Corcuera		X	
11.	Elías Espejo	X		
12.	Gimena García	X		
13.	Macarena Guevara	X		
14.	Anaxi Gutiérrez	X		
15.	Erick Mego	X		
16.	Ana paula mercado	X		
17.	Kiarita Rodríguez	X		
18.	Fabio Rodríguez	X		
19.	Briana Romero	X		
20.	Danyelo Rubio	X		

EVIDENCIAS

Realizando mi circuito (salto)



Lateralidad y secuencia

Jugando con los pañuelos al compás de la música



Caminando por las líneas rectas



Armado torres





Escuchando las indicaciones



Trazando la línea

embolillando



Pegando mi casita



Realizando ejercicios



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

TÍTULO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:
"TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FRANCISCO LIZARZABURU" en TRUJILLO"
2. Instrumento:
Escala de validez
3. Experto :
 - 3.1. Apellidos y nombres : Paredes Clemente Luz Mari
 - 3.2. Título : Lic. Educación : Lengua y Literatura
 - 3.3. Grado académico : Ms. Pedagogía Universitaria
 - 3.4. Nro. De colegiatura
4. Lugar y fecha de validación : Trujillo, 2 de julio 2018
5. Criterio de valoración:

Criterios	
Adecuado	<input checked="" type="checkbox"/>
Mediamente adecuado	<input type="checkbox"/>
No adecuado	<input type="checkbox"/>

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: 1 / 8'

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:
"TALLER DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FRANCISCO LIZARZABURU" en TRUJILLO "

2. Instrumento:
Escala de validez

3. Experto :
 - 3.1. Apellidos y nombres : Paredes Clemente Luz María.
 - 3.2. Título : Lic. Educación : Lengua y Literatura.
 - 3.3. Grado académico : Ms. Pedagogía Universitaria.
 - 3.4. Nro. De colegiatura :

4. Lugar y fecha de validación : Trujillo, 2 de julio 2018

5. Criterios de valoración:

Criterios	
Adecuado	✓
Medianamente adecuado	
No adecuado	

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: 27172001

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:
"TALLER DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FRANCISCO LIZARZABURU" en TRUJILLO "
2. Instrumento:
Escala de validez
3. Experto :
 - 3.1. Apellidos y nombres : JORJINO RESNOSO H. Lagos
 - 3.2. Título : Licenciado en Educación Inicial
 - 3.3. Grado académico : Doctor en Ciencias de la Educación
 - 3.4. Nro. De colegiatura : 1518226389
4. Lugar y fecha de validación : Trujillo, 02 de Julio del 2016
5. Criterios de valoración:

Criterios	
Adecuado	
Medianamente adecuado	
No adecuado	

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: 1518226389