



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

**Programa manitos curiosas para mejorar la psicomotricidad en
niños de 3 años de una institución educativa
Lima – 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación**

AUTORA:

Mere Andrade, Frezzia Isabella (orcid.org/0000-0003-3510-710X)

ASESORAS:

Dra. Flores Mejía, Gisella Socorro (orcid.org/0000-0002-1558-7022)

Dra. Rivera Zamudio, July Blanca (orcid.org/0000-0003-1528-4360)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

LIMA – PERÚ
2023

DEDICATORIA

A mis hijos Liam y Mariana, por su paciencia y su amor en estos meses que mamá tuvo que estar sentada en la computadora más de la cuenta, que esto sea un precedente para ustedes que todo esfuerzo tiene sus recompensas, los amo infinitamente.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a mi casa de estudios la universidad Cesar Vallejo por las enseñanzas otorgadas, a mi asesora Gisella Flores por su motivación y constante búsqueda de excelencia para mi trabajo de investigación. A la escuela donde trabajo, donde se realizó la investigación, en especial a la directora, Ana María Martínez Damián por su apoyo en todo este proceso y finalmente a mis niños y padres del aula dulzura.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización:.....	14
3.3. Población, muestra y muestro	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos.....	19
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS.....	20
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES.....	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS.....	1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Distribución de estudiantes por sección.....	16
Tabla 2	Muestra de investigación.....	16
Tabla 3	Validez por juicio de expertos.....	18
Tabla 4	Estadística de confiabilidad KR-20.....	18
Tabla 5	Pretest y postest psicomotricidad en niños de 03 años.....	20
Tabla 6	Pretest y postest de la dimensión coordinación en niños de 03 años.....	21
Tabla 7	Pretest y postest de la dimensión lenguaje en niños de 03 años.....	22
Tabla 8	Pretest y postest de la dimensión motricidad en niños de 03 años.....	23
Tabla 9	Contraste de normalidad.....	24
Tabla 10	Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.....	24
Tabla 11	Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.....	25
Tabla 12	Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.....	26
Tabla 13	Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.....	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño preexperimental	14
Figura 2 Categorías alcanzadas en la dimensión psicomotricidad.	20
Figura 3 Categorías alcanzadas en la dimensión coordinación.....	21
Figura 4 Categorías alcanzadas en la dimensión lenguaje	22
Figura 5 Categorías alcanzadas en la dimensión motricidad.....	23

RESUMEN

Se tomó en consideración para la investigación como objetivo general, conocer cómo el programa manitos curiosas mejora la psicomotricidad de los niños de 3 años de una institución educativa, Lima – 2023. Se creyó pertinente para la investigación usar un método cuantitativo, de la variedad aplicada, y con un diseño preexperimental. Se administró el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) a una muestra de 20 estudiantes tanto en la fase de pretest como de posttest. Dado que los datos no eran paramétricos, se tuvo en cuenta una prueba de normalidad para el análisis de datos antes de aplicar la prueba de Wilcoxon Rank. Cuando se descubrió que el 75% de la muestra obtuvo un puntaje en el nivel normal en el posttest, se determinó que el programa tuvo un efecto en la psicomotricidad de los niños de 3 años. En el análisis inferencial se sustentó los resultados obtenidos, encontrando un valor $Z=-3,873b$ y p valor (Sig.=0,00 <0,05) lo que constata la hipótesis general propuesta.

Palabras clave: Programa manitos curiosas, psicomotricidad, coordinación, lenguaje, motricidad.

ABSTRACT

It was taken into consideration for the research as a general objective, to know how the curious little hands program improves the psychomotor skills of 3-year-old children from an educational institution, Lima - 2023. It was believed pertinent for the research to use a quantitative method, of the applied variety, and with a pre-experimental design. The psychomotor development test (TEPSI) was administered to a sample of 20 students in both the pretest and posttest phases. Since the data were not parametric, a normality test was used for data analysis before applying the Wilcoxon Rank test. When it was discovered that 75% of the sample obtained a score at the normal level in the post-test, it was determined that the program had an effect on the psychomotor skills of 3-year-old children. In the inferential analysis, the results obtained were supported, finding a Z value=-3.873b and p value (Sig.=0.00 <0.05), which confirms the proposed general hypothesis.

Keywords: Curious little hands program, psychomotricity, coordination, language, motor skills.

I. INTRODUCCIÓN

La revista médica británica en su edición 2016, volumen 389, en un resumen ejecutivo titulado “Apoyando el desarrollo de la primera infancia” presentó evidencia importante sobre la relevancia de la intervención temprana, mostrando efectos sobre no hacerlo en esa etapa. Indica que el mundo existe 250 mil niños menores de 5 años (43%) que no alcanzan su máximo potencial. En el mismo artículo menciona que es necesario que los gobiernos brinden herramientas a las familias para que puedan atender a las infancias con amor y respeto, se le debe dar una mayor importancia a las interacciones del entorno más cercano de los niños (The Lancet – OPS 2017).

Aunque el Covid 19 no afectó a la población infantil de manera directa, los estragos dejados por la pandemia han sido muchos, su desarrollo ha tenido múltiples desafíos, su libertad de moverse al aire libre fue limitada con el confinamiento. Todo ello acompañado del estrés que vivían sus familias debido a las pérdidas de empleo y la disminución del ingreso económico. (CEPAL/UNICEF, 2020)

Según el último reporte brindado por INEI en su publicación del desarrollo infantil temprano en mayo del 2022, indica que el 46,4 % de los niños de entre 24 a 36 meses de la zona urbana del Perú representan sus vivencias a través del dibujo, indicando que, en cuanto a diferencias de sexo, las niñas tienen un mayor porcentaje de logro. En el mismo también se menciona sobre los materiales estructurados y no estructuras que tienen en casa los niños entre 24 a 36 meses, entre esos materiales hablamos de juguetes didácticos, pelotas, muñecas etc; pero también de aquellos materiales que ayudan a la creatividad como crayolas, telas, botellas de plástico, etc; según resultados el 92% de los niños del área urbana si cuentan con esos materiales, el análisis según la educación de la madre indica que los niños de 24 a 36 meses de madres con educación superior tienen un 95,4% de tener esos materiales en casa (ANDES 2021)

En el documento publicado por MINSA y UNICEF sobre los niños en el contexto de la COVID 19, arroja que un 32,2 % de los niños entre los 18 y 59 meses están potencialmente expuestos a tener algún problema de salud mental, entre las

conclusiones que se llegó con el estudio es que el confinamiento afecto la salud mental de los niños y que corresponde a las entidades pertinentes realizar un plan de acción para contrarrestar dichos efectos (MINSA y UNICEF, 2020)

En el ámbito local los niños del aula dulzura 2023 han nacido en el 2019 y 2020, ellos han tenido que vivir a su corta edad una pandemia, lo cual sin duda ha repercutido en su desarrollo global, ya que en su mayoría tuvo limitado contacto con otros, con la naturaleza y su comunidad. Se observa que la mayoría tiene dificultades para realizar actividades de coordinación óculo manual y en la mayoría aún no cuenta con un agarre en pinza que le permita realizar actividades como el pintado, el dibujo, etc.

También se ha observado que la mayoría no cuenta con un lenguaje acorde a su edad cronológica, respecto a motricidad gruesa la mayoría muestra un retraso importante. Toda la información mencionada ha podido ser recogida mediante una evaluación diagnóstica la cual incluye entrevistas con los padres de familia, observación directa y registro de estas en un cuaderno de campo.

En cuanto a la relevancia social la presente investigación apunta a brindarles a distintos profesionales como docentes, psicólogos y terapeutas un programa con actividades sencillas de aplicar y con materiales fáciles de obtener con la finalidad de atender a la población infantil que ha sido altamente afectada por esta pandemia, poniendo su normal desarrollo en pausa y requiriendo potenciar sus competencias.

La relevancia profesional se fundamenta en que la presente investigación será un excelente aporte al campo de la pedagogía, al tener como producto un programa que puede ser replicada en distintas escuelas, causando efectos significativos en la psicomotricidad de sus estudiantes. Buenas bases en el desarrollo psicomotriz lograrán que los niños logren destrezas importantes en el área de comunicación, arte, deportes, etc.

En ese sentido el programa manitos curiosas apunta a la mejora de la psicomotricidad de los niños de 3 años del aula dulzura. Por tal motivo, se formula el siguiente problema general: ¿Cuál es el efecto del programa manitos curiosas en la psicomotricidad de los niños de tres años de una institución educativa? Se consideran tres problemas específicos: ¿Cuál es el efecto del programa manitos

curiosas en la coordinación, lenguaje y motricidad de los niños de tres años de una institución educativa?

Justificación teórica de esta investigación se sostiene con las posturas de Isabel Haeussler y Teresa Marchant las cuales sostenían la importancia de la motricidad en el desarrollo psíquico temprano. La justificación practica es darles a las maestras de inicial un programa que puedan poner en práctica con facilidad ya que las actividades propuestas son sencillas de desarrollar en las aulas, los materiales propuestos para este programa son del cotidiano, y del contexto cercano de los niños. En cuanto a la justificación metodológica, la investigación se enfocó en modificar la variable dependiente psicomotricidad, para ello se vio pertinente utilizar el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), el cual cuenta con 16 items en la dimensión coordinación, 24 items en la dimensión lenguaje y 12 items en la dimensión motricidad.

La presente investigación cuenta con un objetivo general: Determinar de qué manera el programa manitos curiosas mejora la psicomotricidad de los niños de tres años de una institución educativa, contiene tres objetivos específicos como son: Determinar de qué manera el programa manitos curiosas mejora la coordinación, motricidad y lenguaje de los niños de tres años de una institución educativa.

Como hipótesis general tenemos: El programa manitos curiosas mejora significativamente en el desarrollo la psicomotricidad de los niños de tres años de una institución educativa, en las específicas: El programa manitos curiosas mejora significativamente en la coordinación, motricidad y lenguaje de los niños de 3 años del aula dulzura.

II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito nacional, Raprey et., al (2021) buscaba con su investigación desarrollar la motricidad gruesa mediante un método lúdico. El planteamiento del estudio fue cuantitativo, de diseño preexperimental con una muestra de 20 niños de 4 años de una institución educativa. Como consecuencia de la aplicación del programa hubo una mejora sustancial en los niños implicados en la investigación comparando lo señalado en los resultados previos y posteriores a la aplicación del programa.

De forma similar, Ayala (2018) buscaba demostrar con su investigación el efecto de su programa en la mejora de los movimientos finos de los niños de 3 años, el estudio tiene como muestra a 28 niños. La investigación es cuantitativa con un diseño preexperimental. Los resultados obtenidos en el postest arrojan que el 96% obtuvo logro, en comparación con el pretest que indicaba que el 0% estaba en logro. Con dichos resultados se pudo demostrar que el programa de motricidad fina tuvo efectos positivos en la dimensión viso manual de los niños de 3 años de una institución pública.

Escuza (2022) busco determinar cómo su programa afectaría el desarrollo psicomotriz de niños de inicial. La investigación fue cuantitativa de diseño preexperimental, se utilizó como muestra a 30 estudiantes del nivel inicial. De acuerdo con los resultados previos al programa, del total de personas evaluadas, 3 estaban en la escala normal, 15 en riesgo y 12 retraso; los hallazgos encontrados posteriores al programa revelaron que toda la muestra había alcanzado una escala de normalidad.

Jiménez (2019) en su investigación planteó un programa para la mejora psicomotriz de niños de 5 años. Investigación cuantitativa, de diseño preexperimental, que tuvo como grupo experimental a 23 niños. Obteniendo como resultado en el pretest un puntaje T entre 26 como mínimo a 51 como máximo, en el post test van de 51 como mínimo a 65 como máximo por lo concluyen que el programa mejora la competencia psicomotriz de los niños de 5 años.

Hoyos (2019) Realizó un estudio para determinar cómo su programa ayudó a los estudiantes de 3 años en un centro educativo con sus habilidades psicomotoras.

Investigación cuantitativa preexperimental utilizando como grupo muestral a 24 niños de 3 años. Teniendo como resultados previos a la prueba que un 25 % estaba en retraso, un 17 % en riesgo y un 59 % en normal. Los resultados posteriores a la prueba mostraron un 17 % en retraso, un 13 % en riesgo y un 71 % en normal. Afirmando que la psicomotricidad de los niños de 3 años mejoró como resultado del programa.

En cuanto a los antecedentes a nivel internacional, podemos encontrar los siguientes:

Moreira y Alcivar (2022) buscaron demostrar como su programa pudo ayudar a los niños pequeños de un centro de desarrollo infantil de 2 y 3 años con su desarrollo motor. El estudio utilizó un diseño experimental cuantitativo, 20 niños como muestra y la prueba de escalas McCarthy de MSCA como herramienta de prueba. Antes del programa, el 67% de los niños exhibieron habilidades motoras a un nivel regular. El 80% de los niños alcanzo el nivel alto una vez ejecutado el programa. Se concluyó que el programa tuvo éxito en acrecentar las habilidades motoras de los niños pequeños de preescolar.

Agraharada y Kumar (2021) buscaban con su estudio determinar los efectos de su programa en las habilidades motoras de los niños, el diseño de la investigación fue experimental. Los sujetos seleccionados para el propósito del estudio fueron veintitrés niños y niñas, se aplicó como instrumento una prueba de desarrollo motor grueso para evaluar las habilidades motoras previas y posteriores al programa. La investigación concluyo que hubo un aumento significativo en la habilidad de movimiento fundamental total de los participantes del programa.

Piña et., al (2020) quería mostrar cómo un programa de educación física beneficiaba a los niños. La investigación tuvo un diseño experimental, con un grupo único de veinte estudiantes de 5 años, a quienes previa y posterior a la aplicación del programa se les evaluó con el inventario de desarrollo Battelle. Se concluyo que el programa mejora las destrezas motrices de los niños de 5 años de preescolar.

Miranda (2020) en su investigación propuso un programa para fortalecer el desarrollo motor grueso de los niños de un centro infantil. La investigación es cuantitativa, con diseño preexperimental, previa a la aplicación del programa se

evaluó la destreza motriz mediante una ficha de observación arrojando que el 39,87% estaba en inicio, un 47,65% en proceso y un 14,38% en adquirido; los resultados posteriores a la aplicación del programa fueron los siguientes, 14% en iniciado, 22,97% en proceso y 63,03% en adquirido, lo cual concluye que la aplicación de la guía de actividades fortalece significativamente el desarrollo motriz grueso de los de un centro infantil.

Sutapa et., al (2021) Su investigación buscó establecer si las actividades de juego orientadas a objetivos en la primera infancia mejoraban las habilidades motoras. Teniendo como muestra a 30 niños entre 4,5 y 5 años, a quienes se les administró una lista de cotejo antes y después de la implementación del programa. La investigación es cuantitativa con diseño preexperimental. Los resultados revelaron diferencias en elementos de habilidades motoras en niños pequeños entre antes y después del entrenamiento. Esto indicó que el juego orientado a objetivos puede mejorar elementos motores como la fuerza, la durabilidad, la agilidad, la velocidad, el equilibrio y la coordinación.

Para el desarrollo de la base teórica del programa manitos curiosas se ha visto pertinente definir en primera instancia lo que es un programa. Se entiende por programa como la acción constante que ha sido con anterioridad planeada para lograr objetivos específicos con la meta de satisfacer alguna necesidad o desarrollar competencias. (Bisquerra, 1998:85 citado por Sanchiz Ruiz 2009). Un programa se caracteriza por ser adaptado y orientado a todos, a través de una intervención directa y en grupo; el programa busca potenciar las habilidades las competencias de grupo al cual se le aplica. (Ramirez, et al. 2006).

Un programa contiene una actividad planificada, la cual se sustenta en algunas teorías con anterioridad desarrolladas, la aplicación del programa tendría que ser un trabajo en conjunto, disponible a cambios según se requieran; la finalidad del mismo es dar respuesta a las necesidades previamente detectadas (Sanchiz Ruiz, 2009, p.92).

También se considera importante definir psicomotricidad, se le podría definir como el concepto de desarrollo, ya que hay una relación entre el cometido de la neuromotricidad y las funciones psíquicas (González y Valhondo, 1991). Para las

autoras del TEPSI, el desarrollo psíquico es de mucha relevancia, en su instrumento dividen el desarrollo psíquico en tres dimensiones: Coordinación, lenguaje y motricidad (Haeussler & Marchant 2009).

Se le considera a la psicomotricidad como la generalidad de los seres humanos, teniendo en cuenta que existe una relación muy cercana entre la estructura somática, afectiva y cognitiva. Y es en la infancia cuando esta relación se ve con mayor nitidez. Los niños conectan con el mundo de forma emocional a través de sus movimientos y su cuerpo, y así van creando conceptos para toda la vida (Cobos, 1995)

Se podría decir que la psicomotricidad es una especialidad que considera al hombre en su totalidad, a nivel psíquico, corporal, estructural y funcional. Mediante el cual se busca la felicidad de la persona (Boscaini, 1994: citado por Berruezo, 2000), también podemos agregar que tiene como meta alcanzar ciertas competencias motrices, cognitivas, sociales y afectivas (Bernaldo, 2012).

En los años 70 surgen dos corrientes que aún son utilizadas en el proceso metodológico de la psicomotricidad; la psicomotricidad dirigida y la psicomotricidad vivenciada. A la primera se le conoce también como funcional o cognitiva y está más orientada a trabajar la parte motriz y cognitiva, refiere que se debe aplicar un test estandarizado para recoger información diagnóstica para luego aplicar distintas técnicas que corrijan las dificultades detectadas (Bernaldo, 2012). La psicomotricidad dirigida utiliza juegos, ejercicios motrices, cuentos, circuitos motores y canciones motoras (Miraflores & Goldaracena, 2021).

La psicomotricidad vivenciada es también conocida como afectiva y su eje principal radica en las emociones, como característica tiene una motricidad espontánea, entre los aspectos más resaltantes se rescata la imagen corporal, la relación con el entorno, con los elementos y con sus pares. Todo ello acompañado de un espacio para comunicar, crear y pensar mediante el juego y actividades espontáneas dentro del espacio o sala de psicomotricidad (Miraflores & Goldaracena, 2021).

A continuación, se definirán las tres áreas del desarrollo psíquico, mencionadas por las autoras del TEPSI, iniciando con la dimensión coordinación; el término

coordinación puede comprenderse como un conjunto de habilidades, que van desde la exploración manual de distintos elementos, la sensación e interpretación de los distintos estímulos visuales y la representación de la figura (Haeussler & Marchant 2009).

La capacidad de coordinar las manos con la vista, toma mayor importancia en la edad escolar, ya que definirá la asequibilidad con la que los niños aprenden. (Benítez y Sanchez, 2018), también es importante tener claro que la coordinación óculo manual es parte de la educación psicomotriz y ayuda en todo el proceso de la adquisición de ciertas habilidades necesarias para la lectoescritura (Rodriguez et al., 2017).

El desarrollo de las habilidades de la mano tiene relación con la evolución de la inteligencia. El infante que ha tenido más oportunidades de explorar con sus manos muestra una mejor destreza y un mejor carácter (Montessori, 2004). Los niños pequeños requieren un abanico de actividades pensadas para la evolución de su motricidad fina, bosquejadas estratégicamente para fomentar el control y lograr la perfección. Potenciar las habilidades de los movimientos finos de la mano son difíciles de desarrollar para los estudiantes de educación inicial, porque sus destrezas dependen de un control muscular, paciencia, juicio, y coordinación cerebral (Carvell 2006).

Existe una secuencia en la adquisición de habilidades cognitivas, de igual forma en el desarrollo de los músculos, ya que esta se da en cierto orden de manera consecutiva. Existen cuatro etapas en la evolución de la motricidad fina que llevan a lograr la obtención de la escritura: en primer lugar, el control del brazo, segundo, control de toda la mano, tercero, segmentación en pinza y por último la coordinación de pinzas (Carvell 2006).

La evolución de los movimientos finos de la mano comienza con el fortalecimiento y el perfeccionamiento de los músculos de todo el brazo. Cuando los niños pequeños usan sus brazos en grandes movimientos, como pintar una caja de refrigerador con pintura y rodillos o tirar una pelota de playa en una cesta, utilizan todo el brazo. Este movimiento completo del brazo es un precursor del desarrollo muscular de la mano. Verter agua de un recipiente a otro y exprimir agua de una

jeringa grande desarrolla los músculos de toda la mano. El fortalecimiento de los músculos de la mano conduce a la capacidad de dirigir los movimientos más finos de los dedos. Los niños desarrollan los movimientos de pinza presionando el pulgar e índice juntos, para ello se puede proponer infinidad de actividades tales como, abrir y cerrar las pinzas para la ropa, ensartar cuentas, rasgar papel, etc. (Huffman y Fortenberry, 2011).

La etapa final de la evolución de los movimientos finos de la mano es el dominio de la pinza. Se requiere cierto nivel de competencia para establecer firmemente la presión adecuada para agarrar el lápiz, marcadores, colores, etc. Para sujetar correctamente el lápiz se necesita tener movimientos altamente coordinados de los dedos, estos movimientos eventualmente se traducirían en escritura, dibujo, etc. (Huffman y Fortenberry, 2011).

En cuanto a la dimensión lenguaje podemos decir, que ofrece a los humanos la capacidad de transmitir ideas, intenciones e información, también se define fácilmente como uno de los aspectos más necesarios y significativos del crecimiento psíquico humano. Dado que nos permite pensar, recordar, razonar y planificar, el lenguaje también cumple un papel crucial en los procesos cognitivos (Haeussler & Marchant 2009).

El lenguaje también podemos entenderlo como un código o la mezcla de códigos repartidos por un grupo humano para darle significado a conocimientos o ideas, todo ello basado en reglas ya estipuladas (Owens, 2006). El lenguaje podría estimarse como la herramienta principal de la relación humana (Santamaría, 2019).

Durante los primeros 1095 días del niño la comunicación es fundamental en su desarrollo y en las relaciones sociales que pueda tener, también ayuda a organizar su comportamiento. En esta fase los infantes denotan habilidades extraordinarias para comprender los complejos códigos que tiene el lenguaje, los estudios nos indican que, desde los primeros meses del bebé, ya tiene apropiado habilidades en el lenguaje receptivo (Cohen, 2010), ya cerca de los 12 meses del bebé, este descubre la comunicación intencional, acompañados principalmente de gestos, algunos sonidos y las primeras palabras (Moore, 2066). Cuando el niño llega a su

tercer año de vida su intención comunicativa toma perspectiva y se percata de ciertos significados sociales (Snow, 1999).

Se ha demostrado que la cantidad total del habla escuchada por un bebé está altamente correlacionada con los resultados de su lenguaje. Niños cuyos padres les hablan menos ellos tienden a tener menos vocabularios a los 3 años. Esta diferencia está altamente correlacionada con nivel socioeconómico y rendimiento académico (Rowe, 2012).

El niño es como una esponja, y el lenguaje como el líquido que absorbe (Montessori, 2004). Sabemos ahora por los estudios realizados en las últimas décadas que cuando el bebé nace tiene cierto dominio natural para decodificar el lenguaje, es un decodificador universal ya que decodifica las distintas lenguas con la misma facilidad que su lengua materna, sin embargo en este mismo estudio refiere que es necesario del contacto con otros, con los adultos cuidadores, que ellos puedan conversar, conversar con el bebé el mayor tiempo que sea posible, no son iguales los resultados de aquellos bebés que están expuestos a pantallas desde muy pequeños (Kuhl, 2004)

Se ve pertinente definir la dimensión motricidad, la motricidad es un estado que se requiere para cualquier intercambio comunicativo, puede ser el que se da entre la madre e hijo en los primeros años de vida del infante o el que se da al momento que este empieza a interactuar su contexto más cercano (Wallon, 1965 citado en Vargas y Carrasco, 2006), entendemos así que el movimiento es vital para el niño, de igual forma que el lenguaje lo es para el adulto (Aucouturier y Mendel, 2004).

Podemos entender a la motricidad por el proceso por el cual un niño aprende patrones y habilidades de movimiento. Es un proceso continuo de alteración que implica la interacción de una serie de elementos, incluida la maduración neuromuscular, el crecimiento físico y los rasgos de comportamiento del niño (Malina, 2004).

Cuando hablamos de motricidad entendemos que es una manifestación global del hombre en un estado consciente, la motricidad no solo se da en el juego, en el deporte y en las actividades libres; esta puede darse en todo momento, en cada lapso de nuestra vida o en cada actividad que se realiza de forma intencional y

consciente, en cada una de ellas se manifiesta la corporeidad y la motricidad (Pazos y Trigo, 2014).

El desarrollo motor se refiere a la adquisición constante de habilidades motoras por parte del niño, las mismas que se desarrollan gradualmente para permitir la regulación adecuada de la postura, el movimiento y la destreza manual. La evolución de las habilidades motoras gruesas ocurre de la cabeza a los pies, por lo que el bebé primero debe tener cierto control de su cabeza y progresivamente el resto de su cuerpo. El desarrollo de la motricidad fina se produce de lo más cerca a lo más lejos del cuerpo, con esto entendemos que una de las partes del cuerpo más tardía en desarrollar es la mano y los dedos, ambas necesarias para la coordinación óculo manual, la cual en su forma más compleja llevara al niño al mundo de la escritura (Medina et. al, 2015).

La coordinación del movimiento se desarrolla mediante la repetición de movimientos, lo podemos observar en la cotidianidad del niño, cuando barre el suelo, lava la mesa o vierte granos en una taza (Miller, 2022). El objetivo de las habilidades prácticas para la vida es ayudar al niño a manejar sus acciones, adquirir coordinación física e independencia, adaptarse al entorno social y al ambiente (Vatansever y Ahmetoğlu, 2019)

Según lo aportado por Piaget al tercer año de vida del niño, pasa a estar en la etapa preoperacional, en esta etapa crece el uso del pensamiento simbólico por parte del niño. Durante esta etapa se comienza a formar representaciones mentales de eventos e ideas, también son capaces de comunicarse usando palabras, gestos y símbolos (Sanghvi, 2020). Los niños en esta etapa comienzan a comprender problemas más complejos, pero aún dependen de sus sentidos y solo pueden centrarse en una dimensión a la vez (Crain, 2005).

Los niños entre los 2 a 6 años comienzan a utilizar el lenguaje, también se desarrollan la memoria y la imaginación. La pragmática del lenguaje toma mucha importancia en esta etapa ya que los niños descubren que el lenguaje tiene una intención, también empiezan a comprender la relación entre el pasado y el futuro (Dishari, 2015). La etapa preoperacional se divide en dos subetapas, la primera

subetapa se denomina egocéntrica (2-4 años) y la segunda subetapa se denomina intuitivo (5-7 años) (Wadsworth, 1977; citado por Dishari, 2015).

El egocentrismo se basa en la limitación que posee el niño para diferenciar entre su perspectiva y la de los demás (Kesselring y Muller, 2011). El egocentrismo hace que a los niños les resulte difícil imaginar cómo se vería un objeto o una escena, cuando se ven desde posiciones distintas a la suya. Incapacidad preoperatoria de los niños para pensar lógicamente no significa que sean grandes pensadores, al contrario, estos niños están explorando, manipulando, cuestionándose, comparando, contrastando, etiquetando y formando imágenes mentales. Estas actividades forman parte de las bases para el desarrollo de la capacidad de pensar lógicamente (Cruttenden, 1970; citado por Dishari, 2015).

Los niños en la etapa preoperacional tienen un pensamiento animista como si pensarán que los juguetes, los autos, los muebles tienen sentimientos. Entonces, los niños en esta etapa hablan con sus juguetes, autos, alimentan sus juguetes, regañan juguetes o cualquier otra cosa que les había hecho daño. La razón principal de este tipo de creencia es que el niño preoperacional a menudo asume, todo el mundo y todo es como ellos. Entonces, como el niño puede sentir dolor y tiene emociones, por lo que piensa que todo tiene el mismo tipo de sentimientos. Durante esta edad los niños también aprenden a imitar o repetir. Tienen también la habilidad de establecer conceptos estables, así como razonamientos mentales y creencias mágicas. (Piaget, 1967; citado por Dishari, 2015).

Montessori creía que los niños de 3 años pasaban de estar en un periodo de inconciencia o de la inconciencia de la mente absorbente a un estado consciente de la mente absorbente, este periodo consciente va desde los 3 hasta los 6 años de edad. La tarea primordial de esta etapa es la libertad, el niño busca constantemente probar que puede hacer las cosas por sí solo (Shortridge, 2003).

Uno de los más importantes alcances de Montessori, es brindarle a la comunidad educativa el conocimiento que existen distintos periodos sensibles, los cuales hacen más propensos a los niños a ciertos aprendizajes, todo ellos con el objetivo de proporcionar experiencias de aprendizaje apropiadas que aporten al desarrollo de los estudiantes (Fine, 2007).

Montessori menciona que, al tercer año de vida, el infante está atravesando por tres periodos sensibles, cada uno igual de importante que el otro. A continuación, se especifican:

Desarrollo del lenguaje: Fascinación con el uso de sonidos para comunicarse. Esta etapa está marcada por una progresión de balbuceo a palabras a frases a oraciones, con una expansión continua vocabulario y comprensión. Las oportunidades para practicar y mejorar el idioma son esenciales.

Coordinación de movimiento: Fijación en coordinar y controlar movimientos aleatorios. En esta etapa, los niños tienen un gran interés en practicar tareas que son un desafío para sus destrezas motrices finas y gruesas.

Aprendizaje social: interés y admiración por el mundo de los adultos y deseo de copiar y imitar a los adultos, como padres y maestros. Los niños en esta etapa están particularmente cautivados por cómo los adultos llevan a cabo las interacciones sociales.

(Maghfiroh, 2017)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación:

Es aplicada, ya que tiene como característica buscar la aplicación de los conocimientos obtenidos y al mismo tiempo se van adquiriendo otros, después de implementar una práctica basada en investigación (Murillo, 2008).

Se determinó a su vez que sea cuantitativa ya que usa la recopilación y la comparación de datos para contestar a las interrogantes del estudio, busca constatar las hipótesis planteadas con anterioridad, y se basa en el cálculo numérico y en su gran mayoría en la estadística para determinar con exactitud modelos de conducta en una población. (Hernández et al., 2014)

3.1.2. Diseño de investigación:

Es preexperimental ya que será aplicado a un solo conjunto de individuos cuyo grado de comprobación es mínima. Este diseño toma como referencia el puntaje inicial que tiene el conjunto de individuos en las variables dependientes, previo al programa. (Hernández et al., 2014)

A continuación, el esquema del diseño preexperimental.

Figura 1

Diseño preexperimental

G: O₁ X O₂

Dónde:

O₁: Prueba previa

X: Programa

O₂: Prueba posterior

3.2. Variables y operacionalización:

Variable independiente: Programa

- **Definición conceptual**

Acción constante que ha sido con anterioridad planeada para lograr objetivos específicos con la meta de satisfacer alguna necesidad o desarrollar competencias. (Bisquerra, 1998:85 citado por Sanchiz Ruiz 2009).

- **Definición operacional**

El programa manitos curiosas consiste en 12 sesiones, donde se desarrollan actividades de coordinación óculo manual, lenguaje y motricidad. Para la dimensión coordinación se toma en cuenta estrategias de la metodología Montessori, específicamente de las bandejas de vida práctica, para la dimensión lenguaje se usaron estrategias como el juego de memoria, descripción de elementos, adivinanzas, tarjetas léxicas y juegos grupales, para la dimensión motricidad se planteo circuitos motores y juego grupales.

Variable dependiente: Psicomotricidad

- **Definición conceptual**

La coordinación ojo-mano, el lenguaje y la motricidad son las tres áreas de desarrollo que componen la psicomotricidad. Estas áreas están conectadas con otras facetas de la vida diaria de un niño, haciéndola aún más compleja, la psicomotricidad se puede considerar como un estado mental que denota un nivel de madurez psicológica y motora (Haeussler & Marchant 2009).

- **Definición operacional**

Las autoras del TEPSI, proponen la medición del desarrollo psicomotriz de los niños de 2 a 5 años mediante tres dimensiones, coordinación, la cual cuenta con 16 items; lenguaje con 24 items y motricidad con 12 items.

- **Indicadores:** (Ver Anexo 2)

- **Escala de medición:** Ordinal

3.3. Población, muestra y muestro

3.3.1. Población

Grupo de casos en totalidad que comparten determinadas especificaciones (Hernández & Mendoza, 2016). La población a considerar para la presente investigación son los 80 estudiantes de las aulas de 3 años de una Institución educativa Lima - 2023.

- Criterios de inclusión: Niños matriculados en el año 2023, registrados correctamente en el SIAGIE.
- Criterios de exclusión: Niños cuyos padres no hayan firmado el consentimiento o se hayan ausentado el día de la aplicación del test de inicio y de salida.

Tabla 1

Distribución de estudiantes por sección

Población			
Edad	Sección	Turno	Total
3	Dulzura	Mañana	20
3	Felicidad	Mañana	20
3	Dulzura	Tarde	20
3	Felicidad	Tarde	20
Total			80

3.3.2. Muestra

Se le considera un conjunto de individuos dentro de la población, este conjunto tiene elementos en común o características similares (Hernández & Mendoza, 2016). La muestra para esta investigación son los 20 niños y niñas del aula dulzura de 3 años turno tarde 2023.

Tabla 2

Muestra de investigación

Muestra	
Participantes	niños del aula dulzura
Grupo experimental	20 niños

3.3.3. Muestreo

Es un proceso que da a notar posibilidades de los elementos que integra una población (Arias, 2006). Se considero para la investigación un muestreo no probabilístico, se entiende por muestreo no probabilístico aquellos que se orientan más por las características de la investigación que por su criterio estadístico (Hernández & Mendoza, 2016).

Orientado a la investigación en curso se considera pertinente el uso de un muestro por conveniencia, el cual consiste en seleccionar elementos que son idóneos para la investigación, esa idoneidad radica en la conveniencia del investigador, ya que le es más fácil estudiar a los sujetos, siendo un factor determinante la cercanía geográfica (Vásquez, 2017).

3.3.4. Unidad de análisis:

Un niño de 3 años.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica:

En el ámbito científico las técnicas son los procesos y recursos que permiten que sea factibles los métodos (Ander-Egg, 1995; citado por Pulido Polo, 2015). La técnica usada para la investigación es el cuestionario.

Instrumento:

Para la recolección de datos se utilizó una prueba estandarizada, las cuales son de utilidad en la medición de variables específicas (Hernández & Mendoza, 2016).

La prueba estandarizada que se utilizó en esta investigación es el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en su novena edición.

Validez:

Determina el nivel que un instrumento mide los ítems que pretende medir o que realmente sirve para el objetivo que ha sido creado (Arribas, 2004). El test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en el Perú no cuenta con una adaptación oficial por lo cual se vio pertinente para esta investigación que sea validada por un juicio de expertos.

Tabla 3**Validez por juicio de expertos**

N°	Expertos	Grado/condición	Evaluación
1	Flores Mejía Gisella Socorro	Doctora	Aplicable
2	Palomino Tarazona María Rosario	Doctora	Aplicable
3	Falcón Ccenta Yarida Nora	Doctora	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

Confiabilidad:

Se entiende por la coherencia o permanencia de una medida, esta permite tener una respuesta a distintos problemas teóricos o prácticos que se pueden suscitar en la investigación, permite detectar el posible error en el cálculo de un instrumento de medición. Dependiendo de la magnitud de los errores detectados en la medición se determina si un instrumento es confiable o no (Quero, 2010). Con la prueba ya validada se procedió a realizar la prueba piloto en un aula con las mismas características del grupo experimental, al ser el instrumento de medición una prueba dicotómica se usó el KR – 20, obteniendo como resultado que la prueba es confiable con un 0,93.

Tabla 4**Estadística de confiabilidad KR-20**

KR-20	N° de preguntas
0,93	52

3.5. Procedimientos

En esta sección se hace referencia a los permisos otorgados por parte de la institución educativa, para la presente investigación la directora de la IEI 361 será la encargada de autorizar la intervención con los estudiantes. Por lo cual se le hace entrega de la carta de presentación otorgada por la Escuela de Posgrado.

A continuación, se procedió a aplicar el test de inicio y luego ordenar la matriz con los datos para determinar un consolidado. Una vez obtenidos los resultados se procede a aplicar el programa el cual consiste en 12 sesiones. Al término del programa se vuelve a aplicar el test de cierre.

3.6. Método de análisis de datos

Tanto la estadística descriptiva como la inferencial son de utilidad en el presente estudio. Para la parte descriptiva se tomaron en consideración los resultados en las dimensiones de desarrollo psicomotor y se elaboraron tablas de frecuencia para que sea más fácil ver los porcentajes y comparar los resultados, tanto antes como después de la prueba. Para la parte inferencial se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk y para el procesamiento de datos se utilizó el software Spss versión 28.

3.7. Aspectos éticos

Se tiene en cuenta los fundamentos éticos del ámbito científico para los investigadores, también el compromiso de seguir el reglamento de la universidad referente a la ética en una investigación, estipulados en la resolución del vicerrectorado de Investigación. Por último, respetar la autoría de los escritores consultados, citándolos y colocando las referencias pertinentes. Para la presente investigación se ha solicitado los permisos pertinentes a la IE y a los padres de familias, firmando las autorizaciones requeridas por la universidad.

IV. RESULTADOS

Estadística descriptiva

Tabla 5

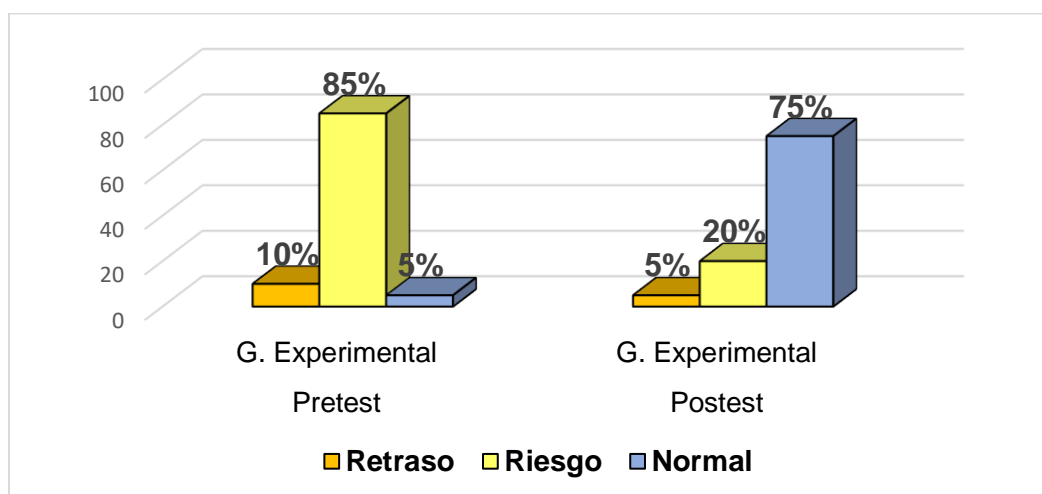
Pretest y postest psicomotricidad en niños de 03 años

Variable	Mediciones				
	Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Postest		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Psicomotricidad	Retraso	2	10,0	1	5,0
	Riesgo	17	85,0	4	20,0
	Normal	1	5,0	15	75,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Nota: f_i =frecuencia absoluta

Figura 2

Categorías alcanzadas en psicomotricidad.



De acuerdo con los hallazgos de la Tabla 5 y los resultados de la Figura 2 de la prueba previa, el 85% de los niños estaban en riesgo antes de la intervención, el 10% estaban en la categoría retraso y el 5% estaban la categoría normal. Luego de la implementación del programa, se observaron mejoras con respecto a la variable en el post-test, observándose que el 75% estaba en la categoría normal, el 20% en riesgo y solo el 5% en la categoría retraso. Se demostró que el programa potencia la psicomotricidad en los escolares donde se realizó el experimento.

Tabla 6

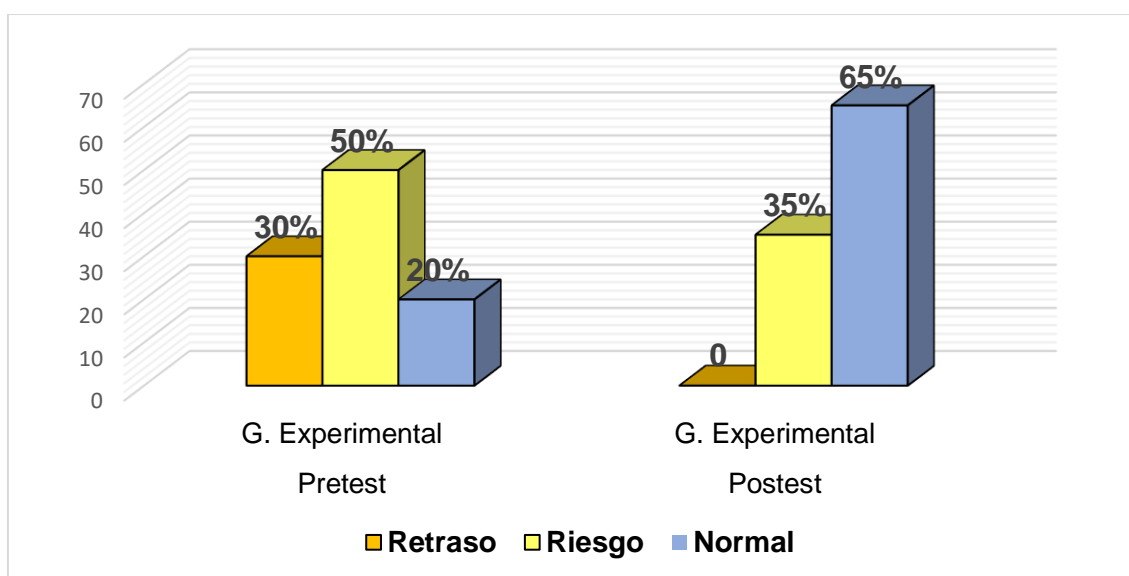
Pretest y postest de la dimensión coordinación en niños de 03 años

Variable	Mediciones				
	Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Postest		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Coordinación	Retraso	6	30,0	0	0
	Riesgo	10	50,0	7	35,0
	Normal	4	20,0	13	65,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Nota: fi=frecuencia absoluta

Figura 3

Categorías alcanzadas en la dimensión coordinación



Los resultados en el nivel pretest pudieron demostrar que el 50% de los niños se encontraban en la categoría de riesgo con respecto a la dimensión coordinación, el 20% en la categoría normal y el 30% en la categoría retraso, como se muestra en la Tabla 6 y Figura 3. Se observaron mejoras después de implementar el programa manos curiosas; El 65% de los niños alcanzó la categoría normal, el 35% en la categoría riesgo y no hubo un índice que indicara el grado de retraso, lo que indica que los niños mejoraron significativamente después del experimento.

Tabla 7

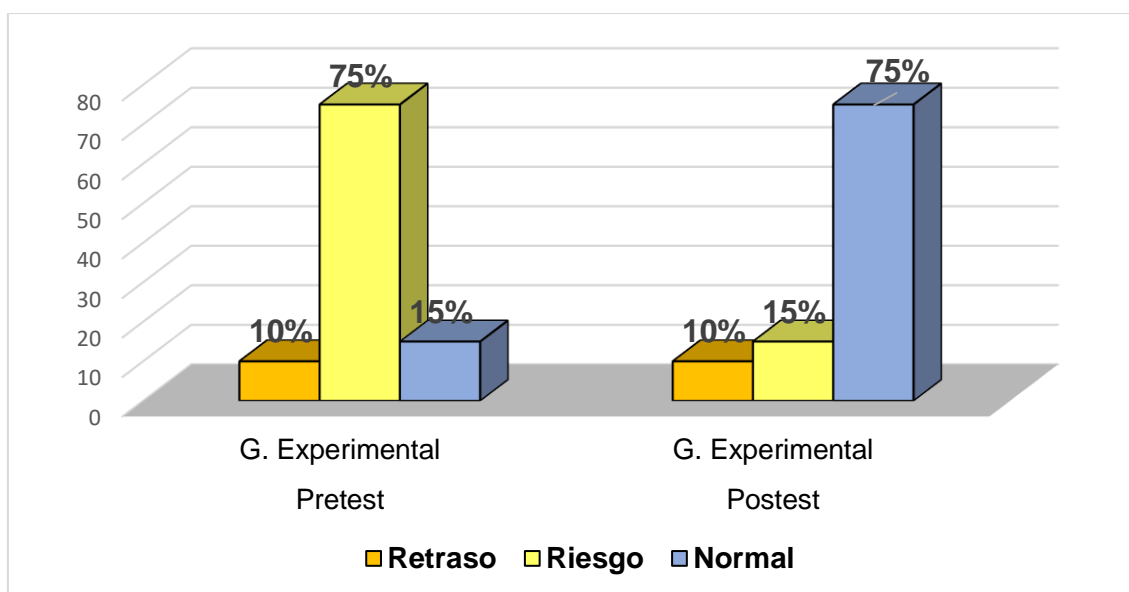
Pretest y postest de la dimensión lenguaje en niños de 03 años

Variable	Mediciones				
	Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Postest		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Lenguaje	Retraso	2	10,0	2	10,0
	Riesgo	15	75,0	3	15,0
	Normal	3	15,0	15	75,0
	Total	20	100,0	23	100,0

Nota: f_i =frecuencia absoluta

Figura 4

Categorías alcanzadas en la dimensión lenguaje



Antes de la aplicación del experimento se pudo encontrar que el 15% de los niños se encontraban en la categoría normal y el 10% en la categoría retraso y 75% en la categoría riesgo de la dimensión lenguaje. Sin embargo, se observó que el 75% de los niños lograron posicionarse en la categoría normal después de la intervención, el 15% en riesgo y el 10% en retraso, índices que permiten identificar mejoras significativas en contraste con el resultado de la prueba previa de la efectividad del programa manitos curiosas.

Tabla 8

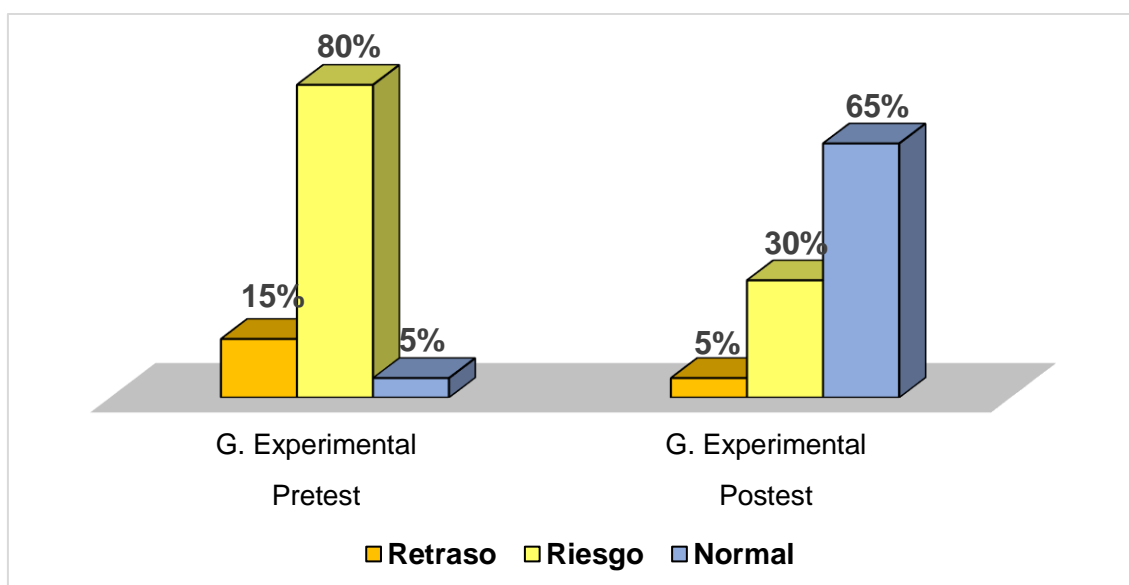
Pretest y postest de la dimensión motricidad en niños de 03 años

Variable	Mediciones				
	Grupo Experimental pretest		Grupo Experimental Postest		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Motricidad	Retraso	3	15,0	1	5,0
	Riesgo	16	80,0	6	30,0
	Normal	1	5,0	13	65,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Nota: f_i =frecuencia absoluta

Figura 5

Categorías alcanzadas en la dimensión motricidad



En cuanto a los hallazgos evidenciados en dimensión motricidad en los niños de 03 años, en el pretest se encontró que el 80% de ellos se encontraban en la categoría riesgo, el 15% en retraso y 5% en normal; sin embargo, en el post-test se encontró que el 65% de los niños alcanzó la categoría normal de motricidad, así como el 30% en riesgo y solo el 5% aún se encontraba en retraso. Resultados que nos permiten observar mejoras con respecto al pre test donde en su mayoría se encontró un índice alto en riesgo, resultante de la intervención, la mayoría ha pasado a la categoría normal, denotando así, una mejora en su motricidad.

Tabla 9**Contraste de normalidad**

Momentos	Grupo	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	Gl	Sig.
Psicomotricidad pretest	Grupo experimental	,545	20	,000
Psicomotricidad postest	Grupo experimental	,583	20	,000

Se piensa aplicar el método estadístico no paramétrico y su correspondiente prueba, Wilcoxon Ranks, la misma que permite comparar resultados en muestras relacionadas. El estadístico de contraste Shapiro Wilk, utilizado en este caso, cuando las unidades muestrales son menores a 50 unidades, ya que se muestra un valor de p (Sig. = 0,00 < 0,05), lo que indica que los datos no presentan una distribución normal.

Estadística inferencial**Prueba de hipótesis general**

H₀. El programa manitos curiosas no mejora significativamente en el desarrollo la psicomotricidad de los niños de 3 años del aula dulzura

H₁. El programa manitos curiosas mejora significativamente en el desarrollo la psicomotricidad de los niños de 3 años del aula dulzura

Tabla 10**Prueba de rangos con signos de Wilcoxon**

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Psicomotricidad Postest	Rangos negativos	0a	,00	-3,873b	,000
Psicomotricidad Pretest	Rangos positivos	15b	8,00		
	Empates	5c			
	Total	20			

El estadístico no paramétrico Wilcoxon Ranks en la Tabla 10 muestra el número, además de mostrar que el rango es positivo en todos los casos, resultados que identifican que el postest fue mayor respecto al pretest en un 100%; Adicionalmente, se muestra un valor de $Z = -3.873b$ y un valor de p (Sig.=0,00 <0,05) que permiten rechazar H_0 y aceptar H_1 , respectivamente, al determinar diferencias entre la pre y post intervención, indicando que el programa manitos curiosas ha mejorado significativamente la psicomotricidad de los niños de tres años.

Prueba de hipótesis específica 1

H_0 . El programa manitos curiosas no mejora significativamente en la coordinación de los niños de 3 años del aula dulzura.

H_1 . El programa manitos curiosas mejora significativamente en la coordinación de los niños de 3 años del aula dulzura.

Tabla 11

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Coordinación Postest	Rangos negativos	0a	,00	-3,638b	,000
Coordinación Pretest	Rangos positivos	14b	7,50		
	Empates	6c			
	Total	20			

El estadístico no paramétrica Wilcoxon Ranks en la Tabla 11 muestra el número, además de mostrar que el rango siempre es positivo, resultados que muestran que la prueba posterior fue 100% mayor que la prueba previa; Así mismo se aprecia un valor $Z=-3.638b$ y p valor (Sig.=0,00 <0,05) que permite rechazar H_0 y aceptar H_1 , determinando diferencias entre el antes y el después de la intervención, por lo que el programa manitos curiosas mejoró significativamente la coordinación de los niños de tres años.

Prueba de hipótesis específica 2

H₀. El programa manitos curiosas no mejora significativamente en lenguaje de los niños de 3 años del aula dulzura.

H₁. El programa manitos curiosas mejora significativamente el lenguaje de los niños de 3 años del aula dulzura.

Tabla 12

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Lenguaje Postest	Rangos negativos	0a	,00	-3,464b	,001
Lenguaje Pretest	Rangos positivos	12b	6,50		
	Empates	8c			
	Total	20			

Como se muestra en la Tabla 12, que se basa en la prueba estadística no paramétrica Rangos de Wilcoxon, la prueba posterior fue 100 % más alta que la prueba previa; de igual forma se observa un valor de $Z = -3.464b$ y un valor de p (Sig.=0.00 <0,05), que permiten rechazar H₀ y aceptar H₁, determinando diferencias antes y después de la intervención; en consecuencia, el programa manitos curiosas mejoró significativamente la dimensión lenguaje en niños de tres años.

Prueba de hipótesis específica 3

H₀. El programa manitos curiosa no mejora significativamente la motricidad de los niños de 3 años del aula dulzura.

H₁. El programa manitos curiosa mejora significativamente la motricidad de los niños de 3 años del aula dulzura.

Tabla 13**Prueba de rangos con signos de Wilcoxon**

Medición	Rangos	N	Rango promedio	Z	Rangos de Wilcoxon Sig. Asintótica (bilateral)
Motricidad Posttest	Rangos negativos	0a	,00	-3,500b	,000
Motricidad Pretest	Rangos positivos	13b	7,00		
	Empates	7c			
	Total	20			

De acuerdo con la Tabla 13, que se basa en la prueba estadística no paramétrica Rangos Wilcoxon, resultados que identifican que el posttest fue mayor respecto al pretest en un 100%; de igual manera, también se muestra un valor Z de -3.500b y un valor p (Sig.=0,00 <0,05), que permiten rechazar H_0 y aceptar H_1 , he identificar diferencias entre el antes y el después de la intervención respectivamente. Como resultado el programa manitos curiosas mejoró significativamente la dimensión motricidad en los niños de tres años.

V. DISCUSIÓN

Respecto a los hallazgos, es importante señalar la formulación del objetivo general, cuyo análisis estadístico descriptivo permite observar las desemejanzas en aplicación del programa manitos curiosas en los momentos previos y posteriores al experimento, el mismo que fue diseñado en base a las particularidades y necesidades de los niños con el propósito de mejorar su psicomotricidad. Dicha intervención ha tomado en cuenta el desarrollo de sesiones de aprendizaje posterior al pretest con la meta de fortalecer la variable, encontrándose mejoras significativas posterior al experimento a nivel del (GE) conformado por 20 niños.

Al respecto, en la medición pretest, (GE) en los niños evaluados mediante el test TEPSI se encontró que mayoritariamente el 85% de ellos, se encontraba en un primer momento en la categoría riesgo, asimismo un 10% en retraso, siendo el 5% de los niños en quienes se observó la categoría normal, dichos resultados muestran las condiciones respecto al nivel de psicomotricidad en el que se encontraban los niños antes de la intervención.

Sin embargo, posterior al experimento (GE) se pudo observar mejoras significativas respecto a la psicomotricidad, encontrándose que el 75% de los niños pasó a ubicarse en la categoría normal, 20% en riesgo, y tan solo un 5% aún se encontraba en retraso, resultados que son explicados a partir de la efectividad demostrada por el programa manitos curiosas en los niños, quienes vieron fortalecida el componente psicomotor. Dichos resultados se explican, además, a partir del análisis estadístico inferencial en donde al aplicarse la prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon para muestras menores a 50, se encontró un valor $Z=-3,873b$ y p valor (Sig.=0,00 <0,05) determinando diferencias antes y después de la intervención, por tanto, el programa manitos curiosas mejoró significativamente la psicomotricidad en los niños de 03 años de la Institución Educativa en la que se llevó a cabo el experimento.

Los resultados evidenciados, son congruentes a lo encontrado por Hoyos (2019) en cuya investigación se buscó determinar los efectos de un programa para mejorar la psicomotricidad en niños de 3 años, adoptando un diseño metodológico preexperimental, observando que al aplicar el test TEPSI, en el análisis estadístico descriptivo, a nivel de prueba de entrada (Pretest) GE, se encontró que un 25% de los niños se encontraba en el nivel de retraso, 17% en riesgo y 59% en normal, sin

embargo, posterior a la intervención los resultados fueron favorables en cuanto el 17% se encontró en retraso, 13% en riesgo y 71% en normal. Al mismo tiempo dichos resultados se corroboran en el estadístico Rangos de Wilcoxon, donde el p valor= $0,00 < 0,05$ pudiendo evidenciarse diferencias antes y después de la intervención, resultados que permitieron concluir que, el programa logró mejorar y fortalecer la psicomotricidad en los niños de 03 años. De igual manera es similar a lo hallado por Jiménez (2019) en un estudio similar en el que aplicó un programa sobre juegos con el fin de mejorar el componente psicomotor en niños, a partir de un estudio preexperimental, encontrando un valor $T= 26$ min así como $T=51$ max a nivel de la prueba de entrada, posterior al experimento hubo variación en los resultados pasando de $T=51$ a $T=65$, puntajes que difieren entre el pretest y posttest del (GE) mediante prueba estadística equivalente de tipo paramétrica, mediante el cual se concluyó que el programa de intervención mejoró la psicomotricidad en los niños.

De igual manera, los hallazgos, tienen un sustento teórico en lo planteado por Maite et. al, (2015) al mencionar que los terminos "psico" y "motricidad", se refieren al movimiento, se combinan para formar la noción de "psicomotricidad". "Psico" se refiere a la actividad psicológica en los niveles cognitivo y afectivo. La capacidad de permitir, apoyar y mejorar el desarrollo físico, psicológico y social de un niño a través del movimiento se conoce como actividad psicomotora. La idea incorpora la noción de evolución, según la cual se da la interrelación entre las funciones del desarrollo motor y las funciones del desarrollo cognitivo y afectivo, produciéndose durante una evolución especial y unilateral en el que el cuerpo del niño es la principal conexión con el entorno.

En lo referido al primer objetivo específico, los resultados del análisis estadístico descriptivo, asociados a la evaluación pretest (GE) permitieron observar que a nivel de la dimensión coordinación, el 50% de los niños se encontraba en la categoría riesgo, 20% en normal y un 30% en retraso, hallazgos que demostraban las condiciones en la que se encontraban los niños respecto a la dimensión antes de llevar a cabo la intervención.

Posterior a la aplicación del programa manitos curiosas, el mismo que fue desarrollado mediante sesiones de aprendizaje y evaluado mediante el test TEPSI en el (GE), se pudo encontrar mejoras significativas en cuanto el 65% de los niños

alcanzó el nivel normal, el 35% el nivel de riesgo, no observándose índice alguno respecto al nivel de retraso, lo cual determina la efectividad de la intervención al mejorar el componente coordinación de la motricidad fina de los niños, dichos resultados fueron equivalentes al llevar a cabo el análisis estadístico inferencial, en cuanto la prueba de Rangos de Wilcoxon, mediante el valor $Z=-3,638b$ y p valor (Sig.=0,00 <0,05) determinan la existencia de diferencias antes y después de la intervención, es decir, el programa manitos curiosas tuvo efectos positivos en el (GE) mejorando así la dimensión coordinación.

Los resultados, tienen relación con lo encontrado por Ayala (2018) en un estudio en el que buscó demostrar la efectividad al aplicar el material no estructurado respecto a la motricidad fina en niños de 03 años, encontrando resultados a nivel de las dimensiones, en cuanto el componente viso manual en el pretest se evidenció un 0%; 71% en proceso y un 29% en inicio; sin embargo, los resultados a nivel de posttest muestran que el 96% obtuvo logro, un 4% se mantuvo en proceso y un 0% en inicio. Dichos hallazgos fueron importantes para explicar que el material no estructurado demostró efectos positivos en el componente viso manual, el mismo que se asocia directamente con la dimensión coordinación en la medida que el niño para llevar a cabo actividades y tareas requiere manejar aquel componente, asegurándose así un buen desarrollo psicomotor.

Los resultados se sostienen teóricamente desde el aporte de Huffman y Fortenberry (2011) quienes manifiestan que desarrollar la coordinación en los niños permitirá que los dedos pulgar, índice y medio puedan actuar como un trípode, sosteniendo el utensilio de escritura y permitiendo pequeños movimientos de los dedos altamente coordinados, dicha actividad demanda un desarrollo progresivo del componente coordinación, el mismo que se irá desarrollando a través de diversas tareas y actividades que puedan ser propuesta en la escuela y también en el hogar. En tal sentido, aquello implica el fortalecimiento de los músculos de la mano, el cual es relevante para explicar la capacidad de coordinar los movimientos más finos de los dedos. Permitiendo al niño realizar actividades en el aula como: ensartar, rasgar papel entre otros.

De igual manera, son equivalentes a lo encontrado por Raprey et., al (2021) quienes buscaron desarrollar la motricidad gruesa mediante un método lúdico

encontrando que hubo mejora sustancial en los niños implicados en la investigación comparando lo señalado en el pre y post test. (GE)

En tal sentido, es de suma relevancia tomar en cuenta, que la dimensión coordinación implica la iniciación en el desarrollo de la coordinación óculo manual; la cual es la capacidad del sistema de visión para coordinar la información recibida a través del ojo para controlar, guiar y dirigir la mente de la mano para completar determinada tarea, como escribir a mano o atrapar una pelota (Putra et. al, 2020), los cuales se vieron fortalecidos por la aplicación del programa manitos curiosas.

Con relación al segundo objetivo específico, los resultados del análisis descriptivo muestran las condiciones respecto a la dimensión lenguaje antes de la aplicación del experimento (GE) encontrando que el 75% de los niños se encontraba en la categoría riesgo, asimismo el 15% en normal, siendo 10% quienes se ubicaron en retraso, hallazgos que evidencian niveles por debajo de lo esperado antes de la aplicación del programa de intervención.

Posterior a ello, se pudo encontrar que, a nivel de postest (GE) la medición y análisis estadístico demuestran cambios significativos en un segundo momento, evidenciando que el 75% de los niños lograron posicionarse en la categoría normal, 15% en riesgo y solo el 10% en retraso después de la intervención, resultados que permiten observar los cambios a nivel de pretest y postest a partir de la aplicación del programa manitos curiosas y se confirman a partir del análisis estadístico inferencial, en la que según, prueba rangos de Wilcoxon, se observó un valor $Z=-3,464b$ y p valor (Sig.=0,00 <0,05), determinando diferencias antes y después de la intervención, por tanto el programa manitos curiosas mejoró significativamente el lenguaje de la psicomotricidad en los niños de 03 años de la Institución Educativa.

Resultados parecidos, fueron los encontrados en la investigación de Escuza (2022) que buscaba demostrar con su programa de psicomotricidad que podría mejorar el desarrollo motriz de niños de 5 años de institución educativa, una de las hipótesis de la investigación de Escuza fue determinar el efecto de su programa en el lenguaje de los niños de su muestra, descubriendo que la fase del pretest la mayoría de su muestra estaba en riesgo y un mínimo en normalidad, una vez aplicado el programa la mayoría de la muestra paso a estar en normalidad. Con lo que señala que el programa de psicomotricidad mejora significativamente el

lenguaje de los niños. La relevancia del lenguaje se fundamenta al mencionar que los tres primeros años de vida, el niño está en constante exposición a la lengua de su entorno. Durante ese tiempo, el niño pone su “facultad del lenguaje” en funcionamiento, exposición significa que los niños están físicamente inmersos en un determinado entorno lingüístico donde pueden escuchar, interactuar y comunicarse continuamente. La interacción tiene un papel importante en la adquisición del lenguaje (Al-Harbi, 2020).

Cohen (2010) señala que, durante los primeros 1095 días, la comunicación es esencial en el niño, pero que además las relaciones sociales que establezca permitirán organizar y ayudar en su comportamiento, de igual manera respalda los resultados en cuanto, en esta fase los niños denotan habilidades extraordinarias para comprender los complejos códigos que tiene el lenguaje. Según últimos estudios el lenguaje está directamente relacionado a la actividad cerebral, un niño con más vocabulario muestra una actividad cerebral mayor a un niño con un pobre vocabulario a los 3 años de edad (Kuhl y Rivera, 2008).

La cualidad distintiva que nos hace humanos es el lenguaje. Es el instrumento esencial que utilizamos para moldear nuestra percepción del mundo, transmitir nuestra cultura de una generación a la siguiente y crear y mantener lazos sociales. Sirve como el principal medio de instrucción, los niños están constantemente expuestos al lenguaje, y aquellos que luchan con la adquisición del lenguaje experimentan dificultades en casi todos los aspectos de la vida diaria, incluidas las relaciones con las familias, los intentos de desarrollar y mantener amistades, aprender sobre su entorno y el éxito académico (Gascoigne, 2006).

Referente al tercer objetivo específico, los resultados del análisis descriptivo, sobre la prueba de entrada (GE), se pudo evidenciar el nivel que alcanzaban los niños en un primer momento, identificándose que el 80% de ellos se encontraba en un primer momento en la categoría riesgo de manera, un 15% en retraso y un 5% normal respecto a la dimensión motricidad, dichos hallazgos son pertinentes a las condiciones previas a la aplicación del programa, manitos curiosas.

Por otra parte, después de aplicar el experimento, se evaluó la dimensión mediante el test TEPSI, (GE) encontrando que, el 65% de los niños pudo pasar a categoría normal de la motricidad, de la misma forma, el 30% se ubicó en riesgo y un 5% en retraso, siendo dichos resultados confirmados mediante análisis

estadístico inferencial en el que según prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon, se observó un valor $Z=-3,500b$ y p valor (Sig.=0,00 <0,05) determinando diferencias antes y después de la intervención, por tanto el programa manitos curiosas mejoró significativamente la dimensión motricidad de la psicomotricidad en los niños de 03 años de la Institución Educativa, hallazgos que ameritan tomar en cuenta la efectividad del experimento para generar mejorar después de la aplicación.

Los resultados son equivalentes a lo encontrado por Sutapa et., al (2021) en el que buscó determinar que la actividad de juego orientada a objetivos en la primera infancia mejora las habilidades motoras, encontrando diferencias entre pre y post con un nivel de significación de $p < 0,05$, concluyendo que el juego orientado a objetivos puede desarrollar elementos motores como fuerza, durabilidad, agilidad, velocidad, equilibrio y coordinación en los niños.

Al respecto, Madrona (2014) señala que el objetivo del desarrollo motor es establecer el autocontrol sobre el cuerpo para que podamos utilizar completamente su rango de movimiento. Este crecimiento se demuestra a través de la función motora, que consiste esencialmente en la práctica de movimientos dirigidos a las diversas conexiones que los niños establecen con su entorno. Por lo tanto, el proceso de mejora, que va desde los movimientos fundamentales hasta la organización óptima de grandes grupos musculares involucrados en la estructura del control postural, equilibrio y movimiento, está muy influenciado por el desarrollo de las habilidades motoras.

Tal y como Miranda (2020), quien realizó un estudio para aplicar los principios de las actividades recreativas tradicionales para desarrollar el componente motor grueso en niños de un centro infantil, los hallazgos mostraron que en el nivel pretest (GE), el 39,87% se encontraban en el nivel iniciado, 47,65% en proceso, y 14,38% adquirido; sin embargo, los resultados posteriores a la intervención mostraron que el 14% de los niños se encontraban en el nivel inicio, el 22,97% en proceso y el 14,38% en adquirido. Todo ello refiere del éxito del programa aplicado. A su vez, Piña et., al (2020) probó que a través de un programa de intervención se podría potenciar el componente motor en niños de 5 años, administrando el inventario de desarrollo de Battelle antes y después del experimento, y llegando a la conclusión de que el programa mejora en gran medida las habilidades motoras de los niños pequeños en educación infantil.

En este sentido, el desarrollo motor se refiere a la adquisición constante de habilidades motoras por parte del niño, las mismas que se desarrollan gradualmente para permitir la regulación adecuada de la postura, el movimiento y la destreza manual. La evolución de las habilidades motoras gruesas ocurre de la cabeza a los pies, por lo que el bebé primero debe tener cierto control de su cabeza y progresivamente el resto de su cuerpo (Medina Alva et al., 2015).

A la luz de los resultados obtenidos, se hace evidente que el programa de intervención pudo fortalecer y mejorar la psicomotricidad en los niños, siendo importante tomar en consideración que el tratamiento consideró el uso de diversas estrategias, así como el apoyo en sesiones de aprendizaje cuyo valor y componentes estaban dirigidas a mejorar las condiciones en que se encontraron los niños antes de la intervención, razón por la cual se pretende en adelante sugerir el uso de estrategias así como la aplicación de talleres y diversas actividades que permitan que los niños de manera permanente ejerzan la motricidad, en ella desarrollen su coordinación, lenguaje y el componente motor ya que les permitirá en adelante un pleno desarrollo de su corporeidad.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

El programa manitos curiosas mejoro la psicomotricidad de niños de 3 años de una Institución educativa al comparar los resultados previos y posteriores a la intervención, encontrando que previo al experimento la mayoría de la muestra se encontraba en la categoría riesgo, posterior al experimento se encontró que la mayoría de la muestra paso a una categoría normal.

Segunda:

Se encontró logros sustanciales en el componente coordinación, al comparar los resultados previos y posteriores a la intervención, se descubrió que previo al experimento la mitad de la muestra se encontraba en la categoría normal, mientras el resto en las categorías de riesgo y retraso. Posterior al experimento se encontró que la mayoría estaba en la categoría normal una minoría en riesgo y ninguno en retraso.

Tercera:

Con respecto al componente lenguaje se encontró mejoras significativas posterior a la aplicación del programa manitos curiosas, sustentando que previo a la intervención la mayoría de la muestra estaba en categoría riesgo, mientras que posterior a la intervención se determinó que la mayoría logro alcanzar una categoría normal.

Cuarta:

Al comparar los resultados previos y posteriores a la intervención, el programa manitos curiosas mejoró significativamente el desempeño motor del grupo experimental. Los hallazgos de la prueba preliminar indicaron que la mayoría de los niños estaban en la categoría riesgo, mientras que los hallazgos posteriores a la prueba mostraron que la mayoría de los niños alcanzaron la categoría normal.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

A la directora a la directora que el programa aplicado sea considerado en el plan anual de trabajo (PAT), con la finalidad de que los niños se beneficien de este programa para el desarrollo de sus habilidades motrices finas y gruesas.

Segunda:

A las familias asistir las jornadas de reflexión organizadas por la escuela, donde se les orientará como estimular la coordinación, lenguaje y motricidad en casa; todo con la mirada que la psicomotricidad es necesaria para alcanzar logros importantes en el aprendizaje de los niños.

Tercero:

A las maestras implementar en el aula el desarrollo de la psicomotricidad para mejorar la coordinación, lenguaje y motricidad de los niños que tengan a cargo.

Cuarto:

Se recomienda que el programa pueda ser compartido con la REI 11 de la UGEL 02, red a la cual pertenece la institución educativa donde se realizó el experimento, con las miras de que otras escuelas con las mismas dificultades detectadas puedan aplicar el programa y verse beneficiados.

REFERENCIAS

- Agraharada, M., Kumar, S. P. (December 2021). Effect of integrated development training programme on fundamental motor skills of kindergarten children. *Journal of Physical Education Research*, Volume 8, Issue IV, 22-27. <https://joper.org/downloader.php?item=issuepdf&id=254>
- Ayala, Cinthya (2018) Los materiales didácticos no estructurados en el desarrollo de la motricidad fina en el nivel inicial. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/15986>
- Arias, Fideas (2006) “El proyecto de investigación de investigación: introducción a la metodología científica”, Sexta edición. https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fideas_g_arias.pdf
- Benítez, M., & Sánchez, C. (2018). Educational processes in early childhood education through graphics and writing. *Enseñanza & Teaching. Revista Interuniversitaria de Didáctica*, 36(2), 195-214. https://www.researchgate.net/publication/331659451_Procesos_educativos_en_Educacion_Infantil_mediante_el_grafismo_y_la_escritura
- Bernaldo, M. (2012). *Psicomotricidad. Guía de evaluación e intervención*. Madrid: Ediciones Pirámide. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicomotricidad-guia-de-evaluacion-e-intervencion.pdf>
- Berruezo y Adelantado, P. P. (2000). Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y España. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/37720/0142_00030436.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cabezas, E., Andrade, D., Torres, J. (2018). Introducción a la metodología de la investigación científica. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>

- Cabrera Valdés, Barbarita de la Caridad, & Dupeyrón García, Marilyn de las Nieves. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), 222-239. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Carvell, N.R. 2006. Language Enrichment Activities Program (LEAP), vol. 1. Dallas, TX: Southern Methodist University <https://openlab.bmcc.cuny.edu/ece-110-lecture/wp-content/uploads/sites/98/2019/11/Huffman-Fortenberry-2011.pdf>
- Cobos, P. (1995). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Cohen, N. J. (2010). The impact of language development on the psychosocial and emotional development of young children. En M. Boivin, R. D. Peters & R. E. Tremblay (Eds.), *Encyclopedia on early childhood development* (2a ed.). Montréal, Canadá: Université de Montréal, Centre of Excellence for Early Childhood Development/Quebec, Canadá: Université Laval, Strategic Knowledge Cluster on Early Child Development. <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/expert/language-development-and-literacy/according-experts/impact-language-development-psychosocial-and>
- Contreras, D. L. M. (2007). Lineamientos para la configuración de un programa de intervención en orientación educativa. *Ciências & Cognição*, 12. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v12/v12a05.pdf>
- Crain, W. (2005). *Theories of Development Concepts and Applications* (5 th edition). Upper Baddle River, NJ: Pearson Education. Inc. http://tcfc.ouc.edu.cn/_upload/article/files/8b/e1/71a40a2941c88d36247d6b339125/bc8850e8-9ad5-479f-abfa-bf15f699f4bf.pdf
- Dishari Syeda (2015) "Piaget's Pre-operational Stage in Children: A Comparative Study" BRAC University, Dhaka, Bangladesh. https://dspace.bracu.ac.bd/xmlui/bitstream/handle/10361/5035/14163012_E_NH.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- ENDES (2021) “Desarrollo infantil temprano en niñas y niños menores de 6 años” Perú: INEI (Instituto nacional de estadística e informática). [https://proyectos.inei.gob.pe/endes/2021/DESARRROLLO_INFANTIL/Desarrollo Infantil Temprano ENDES 2021.pdf](https://proyectos.inei.gob.pe/endes/2021/DESARRROLLO_INFANTIL/Desarrollo%20Infantil%20Temprano%20ENDES%202021.pdf)
- Escuza Mesías, C. D., Laurente Cárdenas, C. M., & Gonzales Barbarán, F. M. (2022). Evaluación de un programa de psicomotricidad en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 604–615. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.361>
- Fine, K. (2007). Maria Montessori. The Praeger Handbook of Education and Psychology. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/25920762/the_praeger_handbook_of_education_and_psychology.pdf?1344629761=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSituated Cognition and Beyond Mart in He.pdf&Expires=1690181887&Signature=N2pLumtHA6~8jfiX-QCSSkCkWmGm86mLlqi9GV6nWooqPd7yYxcwfkBdTbNfZIXq9IEb8iGBm dNFxguxAdBRLFStCq3-oCjpbzdoYZvBSpRodqSr9KzRMoQM6rnqWldhGnw0P2HP-GvJFxrac5HosaFpCoW6gCxmJD1IaG-BVihQt-XN8XFWsOO6tsAq879Pr9BFLcqWfq8oALsrn8v2-qjNmLXpKv9dzbvNjNd7tDJMtWV9VcpH3CmP4nYO7gKLXSyZeYfqdbakROgLzoLya4KSwtWklc8Iz~oW~5XM~xG7XkbetieBib6qqs0J0B4gkg4DYBzx EU946-cvhvhtDw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=186](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/25920762/the_praeger_handbook_of_education_and_psychology.pdf?1344629761=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSituated+Cognition+and+Beyond+Mart+in+He.pdf&Expires=1690181887&Signature=N2pLumtHA6~8jfiX-QCSSkCkWmGm86mLlqi9GV6nWooqPd7yYxcwfkBdTbNfZIXq9IEb8iGBm dNFxguxAdBRLFStCq3-oCjpbzdoYZvBSpRodqSr9KzRMoQM6rnqWldhGnw0P2HP-GvJFxrac5HosaFpCoW6gCxmJD1IaG-BVihQt-XN8XFWsOO6tsAq879Pr9BFLcqWfq8oALsrn8v2-qjNmLXpKv9dzbvNjNd7tDJMtWV9VcpH3CmP4nYO7gKLXSyZeYfqdbakROgLzoLya4KSwtWklc8Iz~oW~5XM~xG7XkbetieBib6qqs0J0B4gkg4DYBzx EU946-cvhvhtDw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=186)
- Gascoigne, M. (2006). Supporting children with speech, language and communication needs within integrated children’s services. RCSLT Position Paper. London, UK: Royal College of Speech and Language Therapists. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=090ffaba69ba8e5f1f9976c2796adec5c406febb>
- González, C. H., & Valhondo, A. M. (1991). La psicomotricidad en el desarrollo psicológico del niño. *Magister*, 9, 143-159. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/14595/13831>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2016). Metodología de la investigación científica (6a edición). México: McGraw Hill
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mcgraw-hill.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=1691093865&Signature=GT-9VzRSc9HDfN9X1DIMjF1GbrEsyPMAQypSvGHCKDDLpk8bcQ8eZTOMla~IMKmcHKFK~cXggBBsMu1b1zGwkLfO1J1R3NdGiggHtWxOin1HYII5RA-mTcEhQXIZ9TVMVunXuaT3-zVHYFKQF8znJJxWr6yqN8PVfQxmBkhUQLqtspI0Jnx8S5ykfLPpt-ioxIOd4FLbe18-zbG9hFu4qtTofl~qaoXw48GE-ZS3QNz6w4bPZ2o17yq0zz1lv-XUn9B5V3vwLWJ~gksiqnNFqKivSg1JTT2m0QiAAp-GzTfO2lgjclcqeuJF48xBIDqcxWS8k30ykQqnVJ1Sva-JkQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Huffman, J. M., & Fortenberry, C. (2011). Developing fine motor skills. *Young Children*, 66(5), 100-103. <https://openlab.bmcc.cuny.edu/ece110-151-fall2021/wp-content/uploads/sites/504/2020/08/Huffman-and-Fortenberry-Developing-Fine-Motor-Skills-copy.pdf>

Hoyos, Yoly (2019) Programa “libre” para mejorar la psicomotricidad de los niños de 3 años de la I.E. N° 115 - 10 Mundo del Saber, San Juan de Lurigancho.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35676>

Jimenez Yanac Carmen del Pilar (2019) Programa “Juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30445/Jimenez_YCDP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Kesselring, T., & Müller, U. (2011). The concept of egocentrism in the context of Piaget's theory. *New Ideas in Psychology*, 29(3), 327–345. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2010.03.008>
- Kuhl, P., & Rivera-Gaxiola, M. (2008). Neural substrates of language acquisition. *Annu. Rev. Neurosci.*, 31, 511-534. https://ilabs.uw.edu/wp-content/uploads/2008_Kuhl_Rivera-Gaxiola.pdf
- Kuhl, P. K. (2004). Early language acquisition: cracking the speech code. *Nature reviews neuroscience*, 5(11), 831-843. <https://biology.kenyon.edu/courses/biol358/Butcher/Early%20Language%20Kuhl.pdf>
- Madrona, P. G. (2014). Site development and teaching of motor skills in early childhood education. *Journal of Arts and Humanities*, 3(11), 09-20. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Qw_fXSIImCxoJ:scholar.google.com/+importance+of+motor+skills+in+childhood&hl=es&as_sdt=0,5&as_vis=1
- Maghfiroh, M. (2017, November). The concept of maria montessori in early childhood education (paud). In *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)* (Vol. 2, No. 1, pp. 317-324). <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/475>
- Maite, M., Asunción, A., Almuedo, M., Lluesma, A., Rodríguez, A., & Mercè, X. (2015). Different perceptive qualities for the psychomotricity. *American Journal of Educational Research*, 3(12), 1615-1617. <http://www.xtec.cat/ebcanserra/publicacions/publicacio4.pdf>
- Malina, R. M. (2004). Motor development during infancy and early childhood: Overview and suggested directions for research. *International journal of sport and health science*. https://www.jstage.jst.go.jp/article/ijshs/2/0/2_0_50/_pdf

- Maquera Maquera, Yolynda, & Maquera Maquera, Yuselino. (2021). “Maestra Delivery” y el desarrollo de la grafomotricidad en niños, Ilave-(Perú) 2021. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5(20), 23-34. Epub 00 de septiembre de 2021. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.250>
- Marinho y Castillo, “Los impactos de la pandemia sobre la salud y el bienestar de niños y niñas en América Latina y el Caribe: la urgencia de avanzar hacia sistemas de protección social sensibles a los derechos de la niñez”, Documentos de Proyectos(LC/TS.2022/25), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL),2022 <https://www.cepal.org/es/publicaciones/47806-impactos-la-pandemia-la-salud-bienestar-ninos-ninas-america-latina-caribe-la>
- Medina Alva, M. D. P., Kahn, I. C., Muñoz Huerta, P., Leyva Sánchez, J., Moreno Calixto, J., & Vega Sánchez, S. M. (2015). Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342015000300022
- Miller, J. (2020). The Sensitive Periods. Center for Contemporary Montessori Education. <https://www.bluffviewmontessori.org/wp-content/uploads/Copy-of-Lecture-7-The-Sensitive-Periods.rtf.pdf>
- Miranda, Fanny (2020) Actividades lúdicas tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del centro de desarrollo infantil “galapaguitos”, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6861/1/9%20TESIS%20FINAL%20FANNY%20MIRANDA%20GUEVARA-DOC-INTER.pdf>
- MINSA y UNICEF (2020) “La salud mental de niños, niñas y adolescentes en el contexto de la COVID-19” Estudio en línea – Perú. <https://www.unicef.org/peru/media/10616/file/Salud%20menta%20en%20contexto%20COVID19.pdf>

- Miraflores, E., y Goldaracena, I. (2021). "Análisis de la psicomotricidad a través de la práctica psicomotriz de Bernard Aucouturier: estudio de casos". <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8027537>
- Moore, C. (2006). Understanding Self and Others in the Second Year. Chapter to appear in C. A. Brownell and C. B. Kopp (Eds.), Transitions in Early Socioemotional Development: The Toddler Years. New York: Guilford Press. https://www.researchgate.net/profile/Chris-Moore-5/publication/266277468_Understanding_Self_and_Others_in_the_Second_Year/links/54b3f04f0cf26833efcfe7fd/Understanding-Self-and-Others-in-the-Second-Year.pdf
- Montessori, María (2004) "la mente absorbente del niño" <https://fundaciontorresyprada.org/wp-content/uploads/2022/01/LA-MENTE-ABSORBENTE-DEL-NINO.pdf>
- Moreira-Vergara, Mercedes Monserrate ; Alcívar-Molina, Silvio Alejandro (2022) Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil "Luz y Progreso". <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354939>
- Neil, D., Cortes, L. (2017). Procesos y fundamentos de la investigación científica. Ediciones UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiagcionCientifica.pdf>
- Palacio, C. R., López, G. C. H., & Nieto, L. Á. R. (2006). Qué es la intervención psicopedagógica: definición, principios y componentes. El Ágora USB Medellín-Colombia, 6(2), 215-226. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38627809/Agora_Diez_Tema_4_Que_es_la_Intervencion_Psicopedagogica-libre.pdf?1441063458=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAgora_Diez_Preliminares.pdf&Expires=1689991292&Signature=PUNcH6bkxbfiSWyOfDvDw94q2XVVREa7Q2-7D2Udm9oFQh2n~x9NsvXjBGQSQzVfvO7dgZXqMWBAGeeiCVzRkXLxi7u

[RiVp3TJCKkiqsEYz2bo20LHV5D~RRPW1cwQjaViZ5QMY7trg09bG5uMJi
MB-
EoWQihedUTmiOBLnu4Yc85B0yBVtloTx8O543GNqtb~N5xyY~jIXtmzYpN
dMK2I9Bydd3eDvemKeMf~I1aU80SopBM~TAAMxz4nWd~vZh0vtGoYw4z
hOBADHaG6kjj5k-
zaeyE~fw8E3LaxNEZsZluL55s~p5LMw8W1jy~werj0cDxc5qPf3BhNpuLIO4
Dg_ &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://doi.org/10.4067/S0718-07052014000100022)

Pazos-Couto, José, & Trigo, Eugenia. (2014). Motricidad Humana y gestión municipal. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 40(1), 373-387. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052014000100022>

Perez, H. (2008). Estadística para las ciencias sociales, del comportamiento y de la salud. 3era edición. Cengage Learning Editores, S.A. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2015/09/Estadistica-para-las-ciencias-sociales-del-comportamiento-y-de-la-salud.pdf>

Piña Díaz Daniel Alejandro, Ochoa-Martínez Paulina Yesica, Hall-López Javier Arturo, Reyes Castro Zeltier Edier, Alarcón Meza Edgar la Ismael, Monreal Ortiz Luis Roberto, Sáenz-López Buñuel Pedro (2020) Efecto de un programa de educación física con intensidad moderada vigorosa sobre el desarrollo motor en niños de preescolar. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7446307.pdf>

Piaget (1967) “Seis estudios de psicología” http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Pulido Polo, M. (2015). Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 1 Extra, 1137-1156. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/96370/20167-25247-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Putra, E. R., Sari, S. N., Putri, L. P., Syahputra, R., & Bakhtiar, S. (2020, August). The Effect of Hand-Eye Coordination and Gender on the Children Ability of Object Controlling. In *1st International Conference of Physical Education*

(ICPE 2019) (pp. 74-77). Atlantis Press.

https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:C8BfYo1nSRUJ:scholar.google.com/+hand+eye+coordination+in+children&hl=es&as_sdt=0,5

Quero Virla, Milton Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach Telos, vol. 12, núm. 2, mayo-agosto, 2010, pp. 248-252
<https://www.redalyc.org/pdf/993/99315569010.pdf>

Rapray Laveriano Carmen Cecilia, Ferrer Quispe Carlos Manuel y López Marrufo Carlos Alberto (2021)
<https://revistas.kolpaeditores.edu.pe/index.php/iu/article/download/45/50/179>

Rodríguez et al., Revista de Investigación en Logopedia (2017) Psychomotor education in its contribution to language development in children with specific educational support needs. Revista de Investigación en Logopedia, 7(1), 89-106. <https://www.redalyc.org/pdf/3508/350851047005.pdf>

Rowe, M. L. (2012). A longitudinal investigation of the role of quantity and quality of child-directed speech in vocabulary development. *Child development*, 83(5), 1762-1774. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3440540/>

Sanchiz Ruiz, M. L. (2009). Modelos de orientación e intervención psicopedagógica. <https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/23882/s4.pdf?sequence=6>

Santizo, V. (2018). “Manual de Motricidad Fina y gruesa”.
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrcd/2018/05/84/Santizo-Viviana.pdf>

Sanghvi Pia (2020) “Piaget’s theory of cognitive development”, Review Article of Independent Mental Health Professional / Psychotherapist, Mumbai
https://indianmentalhealth.com/pdf/2020/vol7-issue2/5-Review-Article_Piagets-theory.pdf

Shortridge, P. D. (2003). The Absorbent Mind and the Sensitive Periods. *last modified*. <https://www.pdonohueshortridge.com/AandE/Absorbent.pdf>

- Sutapa, P.; Pratama, K.W.; Rosly, M.M.; Ali, S.K.S.; Karakauki, M. Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children* (2021) <https://www.mdpi.com/2227-9067/8/11/994>
- Syafril, S., Susanti, R., El Fiah, R., Rahayu, T., Pahrudin, A., Yaumas, N. E., & Ishak, N. M. (2018). Four ways of fine motor skills development in early childhood. https://www.researchgate.net/profile/Syafrimen-Syafril/publication/328954650_Four_Ways_of_Fine_Motor_Skills_Development_in_Early_Childhood/links/5becf0b7a6fdcc3a8dd6ef85/Four-Ways-of-Fine-Motor-Skills-Development-in-Early-Childhood.pdf
- Vargas, N., Morales. M. P., Witto, A., Zamorano, J., Olhaberry, M. & Farkas , C. (2016). ¿En qué medida la mentalización parental y el nivel socioeconómico predicen el lenguaje infantil? *Psicoperspectivas*, 15(1), 169-180. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-69242016000100015
- Vatanserver, A., Ahmetoğlu, E. (2019). A way to teach practical life skills in special education: Montessori pedagogy. *European Journal of Special Education Research*. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:vIzUNKGPm74J:scholar.google.com/+sensitive+periods+montessori&hl=es&as_sdt=0,5

ANEXOS

Anexo 1. *Tabla de operacionalización de la variable psicomotricidad.*

Tabla de operacionalización de variable

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Psicomotricidad	La coordinación ojo-mano, el lenguaje y la motricidad son las tres áreas de desarrollo que componen la psicomotricidad. Estas áreas están conectadas con otras facetas de la vida diaria de un niño, haciéndola aún más compleja, la psicomotricidad se puede considerar como un estado mental que denota un nivel de madurez psicológica y motora (Haeussler & Marchant 2009).	Las autoras del TEPSI, proponen la medición del desarrollo psicomotoriz de los niños de 2 a 5 años mediante tres dimensiones, coordinación, la cual cuenta con 16 items; lenguaje con 24 items y motricidad con 12 items.	Coordinación	Traslada agua de un vaso a otro. Construye un puente con tres cubos. Construye una torre de 8 a más cubos. Desabotona. Abotona. Enhebra una aguja. Desata cordones. Copia una línea recta. Copia un círculo. Copia una cruz. Copia un triángulo. Copia un cuadrado. Dibuja 9 o más partes de figura humana. Dibuja 6 o más partes de figura humana.	Ordinal

Dibuja 3 o más partes de figura humana.

Ordena por tamaño.

Lenguaje

Reconoce grande y chico.

Reconoce más y menos.

Nombra animales.

Nombra objetos.

Reconoce largo y corto.

Verbaliza acciones.

Conoce la utilidad de los objetos.

Discrimina pesado y liviano.

Verbaliza nombre y apellido.

Identifica su sexo.

Conoce el nombre de sus padres.

Da respuestas coherentes a situaciones planteadas.

Comprende las preposiciones.

Razona por analogías
opuestas.

Nombra colores.

Señala colores.

Nombra figuras geométricas.

Señala figuras geométricas.

Describe escenas.

Reconoce absurdos.

Usa plurales.

Reconoce antes y después.

Describe palabras.

Nombra características de
objetos.

Motricidad

Salta con los pies juntos.

Camina 10 pasos con un vaso de agua.

Lanza una pelota.

Se para en un pie de 10 segundos.

Se para en un pie de 5 segundos o más.

Se para en un pie de 1 segundo o más.

Camina en punta de pies.

Salta 20 centímetros.

Salta en un pie.

Coge una pelota.

Camina hacia adelante (talón y punta).

Camina hacia atrás (punta y talón).

Anexo 2. Cuadro de indicadores del instrumento

DIMENSIÓN COORDINACIÓN	DIMENSIÓN LENGUAJE	DIMENSIÓN MOTRICIDAD
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Traslada agua de un vaso a otro. ▪ Construye un puente con tres cubos. ▪ Construye una torre de 8 a más cubos. ▪ Desabotona. ▪ Abotona. ▪ Enhebra una aguja. ▪ Desata cordones. ▪ Copia una línea recta. ▪ Copia un círculo. ▪ Copia una cruz. ▪ Copia un triángulo. ▪ Copia un cuadrado. ▪ Dibuja 9 o más partes de figura humana. ▪ Dibuja 6 o más partes de figura humana. ▪ Dibuja 3 o más partes de figura humana. ▪ Ordena por tamaño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconoce grande y chico. ▪ Reconoce más y menos. ▪ Nombra animales. ▪ Nombra objetos. ▪ Reconoce largo y corto. ▪ Verbaliza acciones. ▪ Conoce la utilidad de los objetos. ▪ Discrimina pesado y liviano. ▪ Verbaliza nombre y apellido. ▪ Identifica su sexo. ▪ Conoce el nombre de sus padres. ▪ Da respuestas coherentes a situaciones planteadas. ▪ Comprende las preposiciones. ▪ Razona por analogías opuestas. ▪ Nombra colores. ▪ Señala colores. ▪ Nombra figuras geométricas. ▪ Señala figuras geométricas. ▪ Describe escenas. ▪ Reconoce absurdos. ▪ Usa plurales. ▪ Reconoce antes y después. ▪ Describe palabras. ▪ Nombra características de objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Salta con los pies juntos. ▪ Camina 10 pasos con un vaso de agua. ▪ Lanza una pelota. ▪ Se para en un pie de 10 segundos. ▪ Se para en un pie de 5 segundos o más. ▪ Se para en un pie de 1 segundo o más. ▪ Camina en punta de pies. ▪ Salta 20 centímetros. ▪ Salta en un pie. ▪ Coge una pelota. ▪ Camina hacia adelante (talón y punta). ▪ Camina hacia atrás (punta y talón).

Anexo 3. Ficha técnica del test de desarrollo psicomotor (TEPSI)

Ficha técnica	
Objetivo del estudio	Detección y medición que refleje efectivamente características del desarrollo psicomotor de niños entre 2 a 5 años.
Fuente de información	Niños y niñas del aula dulzura 3 años turno tarde.
Técnica de medición	La observación
Instrumento de recolección	Test de desarrollo psicomotor (TEPSI)
Autoras	Haeussler & Marchant, (2009)
Dimensiones	coordinación, lenguaje y motricidad
Baremación	Puntuaciones típicas transformadas a escalas. Se utiliza los puntajes brutos para convertirlos a puntaje t, considerando la edad cronológica del niño y los subtest.
Puntuación	1(éxito) y 0 (fracaso)
Población	Estudiante de 3 y 4 años
Muestra	20 niños y niñas
Método de selección de la prueba	No probabilístico por conveniencia.
Fecha de campo	Junio a julio del 2023



SUB PROGRAMA DE CRECIMIENTO
Y DESARROLLO

MINISTERIO DE SALUD

DIRECCION GENERAL DE SALUD DE LAS PERSONAS
PROGRAMA MUJER - NIÑO
SUB PROGRAMA CRECIMIENTO
Y DESARROLLO

Tepsi

TEST DE DESARROLLO
PSICOMOTOR
2 - 5 AÑOS



DISTRIBUCION
GRATUITA

INDICE

INTRODUCCION	5
I. DESCRIPCION DEL TEPSE	7
A. Tipo de Administración	
B. Edades de Aplicación	
C. Subtest del Instrumento	
D. Tiempo de Administración	
E. Criterios de Evaluación	
F. Normas	
G. Materiales requeridos para su Administración	
Modelo de Registro y Protocolo	
II. CONSIDERACIONES GENERALES PARA LA ADMINISTRACION DEL TEST	17
A. Condiciones para la Administración	
B. Criterios para el Riesgo y Puntuación	
C. Instrucciones para obtener los Puntajes a Escala	
D. Determinación del tipo de Rendimiento Obtenido	
E. Procedimiento para efectuar el Perfil	
Modelo de Perfil	
F. Consideraciones Especiales	
III. MANUAL DE ADMINISTRACION	25
IV. TABLAS DE CONVERSION DE PUNTAJES	41
ANEXOS	
ANEXO N° 1 Bateria de Prueba	55
ANEXO N° 2 Ejemplos de Puntuación	79
AGRADECIMIENTO	87

INTRODUCCION

El Test de Desarrollo Psicomotor de 2-5 años (TEPSI) que se presenta en este manual ha sido elaborado por las psicólogas chilenas Margarita Haeussler y Teresa Marchant, docentes del Departamento Especial de la Universidad de Chile, como respuesta a la necesidad de contar con un instrumento de medición se refleje efectivamente las características del desarrollo de los niños de una región o país.

Teniendo los países latinoamericanos características socioeconómicas y culturales muy similares entre sí, es que éste test ha servido para ser utilizado en Argentina, Uruguay y México tanto por educadores como por investigadores, dada la gran importancia que tiene hoy la educación pre-escolar para el aprendizaje futuro del niño, las grandes capacidades de los niños desde sus primeros momentos de vida y la factibilidad y eficacia en los programas preventivos de estimulación temprana.

Este Test en su elaboración buscó cumplir con un requisito previo importante, como lo dicen sus autoras, el poder ser utilizado por diferentes profesionales los que con una capacitación mínima puedan hacer uso de él en beneficio del futuro ciudadano y de nuestra región.

El propósito de la utilización del TEPSI en nuestro país está orientado a conocer el nivel de desarrollo alcanzado por el niño y a partir de este conocimiento promover su desarrollo integral ayudándolo a alcanzar el máximo de sus potencialidades.

Se espera que este test sea manejado por personal profesional de salud (médicos y enfermeras) capacitados para este propósito y posteriormente se extienda su uso a los educadores de nivel inicial y otros afines.

I

**DESCRIPCION
DEL
TEPSI**

DESCRIPCION DEL INSTRUMENTO

El Test del Desarrollo Psicomotor 2-5 años TEPSI evalúa el desarrollo psíquico infantil en tres áreas: Coordinación, Lenguaje y Motricidad, mediante la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador.

El TEPSI, es un test de "tamizaje", es decir, es una evaluación gruesa que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto a desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 5 años, en relación a una norma estadística establecida por grupo de edad y determinar si este rendimiento es normal, o está bajo lo esperado.

A) TIPO DE ADMINISTRACION

El test debe ser administrativo en forma individual. No es una prueba de uso colectivo.

B) EADES DE APLICACION

El test, puede aplicarse a cualquier niño cuya edad fluctúa entre 2 años, 0 meses, 0 días y 5 años, 0 meses, 0 días.

C) SUBTEST DEL INSTRUMENTO

El test está compuesto de 52 ítems o tareas organizadas en tres subtests:

- * **Subtest Coordinación**
- * **Subtest Lenguaje**
- * **Subtest Motricidad.**

Subtest Coordinación: Evalúa en 16 ítems la habilidad del niño para coger y manipular objetos para dibujar, a través de conductas como construir torres con cubos, enhebrar una aguja, reconocer y copiar figuras geométricas, dibujar una figura humana.

Subtest Lenguaje: Evalúa en 24 ítems aspectos como definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas.

Subtest Motricidad: Evalúa en 12 ítems la habilidad del niño para manejar su propio cuerpo a través de conductas como coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie cierto tiempo.

D) TIEMPO DE ADMINISTRACION

El tiempo de administración del instrumento varía según la edad del niño y la experiencia del examinador, entre 30 y 40 minutos.

E) CRITERIOS DE EVALUACION

Las conductas a evaluar están presentadas de tal forma que frente a cada una de ellas sólo existen dos posibilidades: éxito ó fracaso. Si la conducta evaluada en el ítem se aprueba, se otorga un punto, y si no se aprueba, se otorga cero punto.

En el manual de administración aparecen descritas con exactitud las conductas a observar que merecen la otorgación de puntaje.

F) NORMAS

EL TEPSI es un test estandarizado que tiene normas elaboradas en puntajes T, en rangos de edad de seis meses desde los 2 años, 0 meses, 0 días a los 5 años, 0 meses, 0 días, tanto para el Test Total como para cada uno de los Subtests.

El Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años permite ubicar el rendimiento del niño en el Test Total y en cada uno de los Subtests en categorías que tienen relación con los puntajes T obtenidos por el niño: Normalidad, Riesgo y Retraso.

G) MATERIALES REQUERIDOS PARA SU ADMINISTRACION

Para administrar el TEPSI, se requiere los siguientes materiales:

- Una batería de prueba
- Una manual de administración
- Un protocolo y hoja de registro.

1) **La batería de prueba**, que incluye los materiales necesarios, para la administración del Test. Consta de objetos de bajo costo o de deshecho tales como vasos de plástico, hilo de nylon, lápiz de grafito, cubos de madera, etc. La lista completa de estos materiales se detalla en el Anexo 1.

2) **El manual de administración**, que describe las instrucciones específicas para administrar cada ítem del Test, contiene toda la información necesaria organizada en seis columnas:

- 1.- Número de Ítem y Subtest al que corresponde
- 2.- Nombre del ítem: se describe la tarea a ser realizado por el niño.
- 3.- Ubicación: se detalla la localización física en que debe estar el niño y el examinador.
- 4.- Administración; se describe la situación que debe proponer, el examinador al niño.
- 5.- Material : Se detalla si se requiere o no algún material para la administración del ítem y si es así cual.
- 6.- Criterio de aprobación: se dan las indicaciones necesarias para reconocer las respuestas

del niño y determinar si deben registrarse como éxito o fracaso.

- 3) **El protocolo y hoja de registro**, se utiliza para recoger los resultados obtenidos por el niño. La primera hoja de protocolo contiene en una parte la información pertinente sobre el niño y sus padres, y otra que resume los resultados del niño en los subtest y el test total, tanto en forma cuantitativa como gráfica.

En la segunda y tercera hoja del protocolo se registran los resultados obtenidos por el niño en cada ítem de los tres Subtests.

A continuación se adjunta la hoja de registro y el protocolo del TEPSI.



HOJA DE REGISTRO

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS: TEPSI (Haeusler y Marchant 1985)

Nombre del niño:

Fecha de nacimiento:

Edad.....años.....meses.....días

Fecha de examen:

Nombre del padre: de la madre

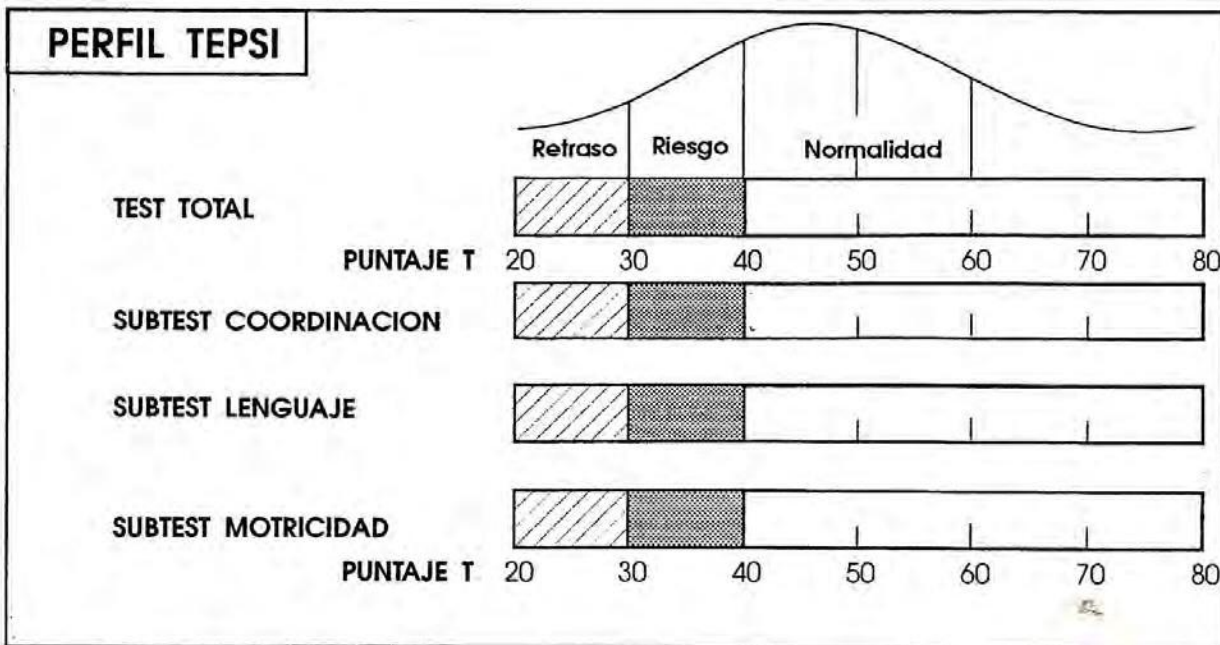
Dirección:

Examinador:

Resultado Test Total	
Puntaje Bruto.....	
Puntaje T.....	
Categoría	<input type="checkbox"/> Normal > ó = 40 Ptos. <input type="checkbox"/> Riesgo 30 - 39 Ptos. <input type="checkbox"/> Retraso < ó = 29 Ptos.

Observaciones:

Resultado Subtests			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación
Lenguaje
Motricidad



PROTOCOLO DEL TEPESI

I. SUBTEST COORDINACION

- | | | | |
|-----|----|---|---|
| () | 1 | C | Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos) |
| () | 2 | C | Construye un puente con tres cubos con modelo presente (Seis cubos) |
| () | 3 | C | Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubos) |
| () | 4 | C | Desabotona (Estuche) |
| () | 5 | C | Abotona (Estuche) |
| () | 6 | C | Enhebra una aguja (Aguja de lana; hilo) |
| () | 7 | C | Desata cordones (tablero a/cordón) |
| () | 8 | C | Copia un línea recta (Lam. 1; lápiz; reverso hoja reg.) |
| () | 9 | C | Copia un círculo (Lam. 2; lápiz; reverso hoja reg.) |
| () | 10 | C | Copia una cruz (Lam. 3; lápiz; reverso hoja reg.) |
| () | 11 | C | Copia un triángulo (Lam. 4; lápiz; reverso hoja reg.) |
| () | 12 | C | Copia un cuadrado (Lam. 5; lápiz; reverso hoja reg.) |
| () | 13 | C | Dibuja 9 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.) |
| () | 14 | C | Dibuja 6 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.) |
| () | 15 | C | Dibuja 3 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.) |
| () | 16 | C | Ordena por tamaño (Tablero; barritas) |

TOTAL SUBTEST COORDINACION: PB

II. SUBTEST LENGUAJE

- | | | | |
|-----|----|---|--|
| () | 1 | L | Reconoce grande y chico (Lam. 6) Grande.....Chico..... |
| () | 2 | L | Reconoce más y menos (Lam. 7) Más.....Menos |
| () | 3 | L | Nombra animales (Lam. 8)
Gato.....Perro.....Chancho.....Pato |
| | | | Paloma.....Oveja.....Tortuga.....Gallina..... |
| () | 4 | L | Nombra objetos (Lam. 5)
Paraguas.....Vela.....Escoba.....Tetera..... |
| | | | Zapatos.....Reloj.....SERRUCHO.....Taza..... |
| () | 5 | L | Reconoce largo y corto (Lam. 1) |
| () | 6 | L | Verbaliza acciones (Lam. 11)
Cortando.....Saltando..... |
| | | | Planchando.....Comiendo |
| () | 7 | L | Conoce la utilidad de objetos
Cuchara.....Lápiz.....Jabón..... |
| | | | Escoba.....Cama.....Tijera |
| () | 8 | L | Discrimina pesado y liviano (Bolsas con arena y esponja)
Pesado.....Liviano |
| () | 9 | L | Verbaliza su nombre y apellido
Nombre.....Apellido |
| () | 10 | L | Identifica sexo..... |
| () | 11 | L | Conoce el nombre de sus padres
Papá.....Mamá |
| () | 12 | L | Da respuestas coherentes a situaciones planteadas
Hambre.....cansado.....frío |
| () | 13 | L | Comprende preposiciones (Lápiz)
Detrás.....sobre.....debajo |

()	14	L	Razona por analogías opuestas Hielo.....Ratón.....Mamá.....
()	15	L	Nombra Colores (Papel lustre azul, amarillo, rojo) Azul.....Amarillo.....Rojo
()	16	L	Señala colores (Papel lustre azul, amarillo, rojo) Amarillo.....Azul.....Rojo
()	17	C	Nombra Figuras Geométricas (Lam.12) ○ □ △
()	18	L	Señala Figuras Geométricas (Lam. 12) □ △ ○
()	19	L	Describe escenas (Lam. 13 y 14) 13..... 14.....
()	20	L	Reconoce absurdos (Lam. 15)
()	21	L	Usa plurales (Lam. 16)
()	22	L	Reconoce antes y después (Lam. 17) Antes.....Después
()	23	L	Define Palabras Manzana..... Pelota..... Zapato..... Abrigo
()	24	L	Nombra características de objetos (Pelota, globo inflado; bolsa, arena) Pelota..... Globo Inflado
			Bolsa.....
			TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB

III. SUBTEST MOTRICIDAD

()	1	M	Salta con los dos pies en el mismo lugar
()	2	M	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)
()	3	M	Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)
()	4	M	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ó más
()	5	M	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ó más
()	6	M	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ó más
()	7	M	Camina en punta de pies seis ó más pasos
()	8	M	Salta 20 cms. con los pies juntos (Hoja reg.)
()	9	M	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
()	10	M	Coge una pelota (Pelota)
()	11	M	Camina hacia adelante topando talón y punta
()	12	M	Camina hacia atrás topando punta y talón
			TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB

II

CONSIDERACIONES GENERALES PARA LA ADMINISTRACION DEL TEST

CONSIDERACIONES GENERALES PARA LA ADMINISTRACION DEL TEST



A) CONDICIONES PARA LA ADMINISTRACION DEL TEST

El test debe ser administrado y puntuado por un examinador competente y entrenado. La administración del Test debe efectuarse en forma idéntica a la señalada en el Manual de Administración. No deben agregarse motivaciones adicionales, comentarios u otros que hagan que la situación de medición varíe de examinador a examinador.

El propósito del Test es evaluar el rendimiento del niño, bajo un conjunto de condiciones preestablecidas y no es medir los límites del conocimiento del niño. Cambiar las condiciones de administración es cambiar los resultados del Test hasta un grado desconocido.

Antes de administrarse el Test debe estudiarse éste detalladamente. Durante la evaluación, la atención del examinador debe centrarse en el niño y no en el material impreso.

El Test debe administrarse completo a cada niño y en el orden, estipulado es decir debe comenzarse con el ítem 1 del Sustest Coordinación y llegar hasta el 16, luego debe aplicarse los 24 ítems del subtest Lenguaje, y finalmente los 12 ítems del Subtest Motricidad. No se debe suspender la administración de un Subtest pese a fracasar el niño en varios ítems sucesivos. En caso de observarse fatiga, puede darse un descanso entre dos subtests.

El Test es de administración individual, por lo tanto debe aplicarse en un lugar en que sólo se encuentra el examinador y el niño. Dicho lugar debe tener una mesa y dos silla y es deseable que tenga pocos distractores y esté bien iluminado.

El examinador debe darse un tiempo para familiarizarse con el niño y asegurarse de su interés y cooperación. Durante la administración debe reforzarse el esfuerzo del niño y no dar claves para que el niño sepa si su respuesta fue correcta o incorrecta.

El test debe administrarse sólo si el niño está en condiciones adecuadas en cuanto a salud y sueño, es decir si puede cooperar e interesarse por las tareas propuestas.

Previa administración del Test deben anotarse los datos de identificación del niño en la hoja de registro o protocolo.

Al disponerse a tomar el Test el examinador debe dejar la caja de los material fuera del alcance del niño.

B) CRITERIOS PARA EL REGISTRO Y PUNTUACION DEL TEST.

La administración del Test debe registrarse y puntuarse en el protocolo u hoja de registro.



En el Manual de Administración aparecen detalladas las respuestas del niño que deben anotarse textualmente. Asimismo aparecen descritas con exactitud las conductas a observar que merecen la otorgación de puntaje. Como ya se afirmara, frente a cada situación existen dos posibilidades: éxito o fracaso. Si la conducta evaluada en el ítem se aprueba, se otorga un punto, y si fracasa, se otorga cero punto.

En el Subtest Coordinación, los siete primeros ítems pueden ser puntuados 1 ó 0 en el protocolo inmediatamente después de su administración. Los ítems 8C a 16C no pueden ser puntuados de inmediato puesto que requieren de un análisis más detallado. Una vez administrado la totalidad del Test, deben analizarse los dibujos del niño (ítems 8C a 15C), considerando los criterios de aprobación de ellos y los modelos correspondientes que aparecen en el Anexo 2.

En el Subtest Lenguaje, deben registrarse todas las respuestas del niño y analizarse posteriormente si se trata de éxitos o fracasos contrastando las respuestas con los criterios del manual.

En el Subtest Motricidad, todos los ítems pueden ser puntuados 1 ó 0 en el protocolo, inmediatamente después de su administración. Para ello es necesario conocer con exactitud los criterios de éxito o fracaso que detalla el manual para cada ítem.

C) INSTRUCCIONES PARA OBTENER LOS PUNTAJES A ESCALA (PUNTAJES T)

A continuación se describen los pasos para la obtención de los puntajes a escala. En el presente Test se ha escogido utilizar los puntajes T. Como ya se afirmará, los puntajes T tienen un promedio de 50 y una desviación estándar de 10.

Primero se detalla la forma de calcular la edad cronológica del niño. Enseguida la forma de calcular los puntajes brutos. Finalmente se describe el procedimiento para convertir los puntajes brutos a puntajes T.

Calculo de la Edad Cronológica:

La edad cronológica del niño se obtiene calculando la diferencia en años, meses, y días entre la fecha de nacimiento y la fecha de administración del Test.

EJEMPLO A

	Año	Mes	Día
	83	15	
Fecha evaluación	84	03	20
Fecha de Nacimiento	80	07	14
Edad	3	8	6

EJEMPLO B

	Año	Mes	Día
		09	33
Fecha evaluación	84	10	03
Fecha de Nacimiento	80	1	17
Edad	4	8	16

La edad cronológica calculada debe anotarse en la primera hoja del protocolo.

Cálculo del Puntaje Bruto:

Una vez analizadas las respuestas del niño contrastándolas con los criterios del Manual y otorgados los puntajes (1 ó 0) a cada ítem, se procede a sumar los puntos obtenidos por el niño en cada Subtest y en el Test total. La suma de los puntos obtenidos tanto en los Subtests como en el Test Total es llamada puntaje bruto (P.B.) Se calcula por lo tanto cuatro puntajes brutos:

* Puntaje Bruto Subtest Coordinación: Suma de los puntos obtenidos en el Subtest Coordinación.

* Puntaje Bruto Subtest Lenguaje: Suma de los puntos obtenidos en Subtest Lenguaje.

* Puntaje Bruto Subtest Motricidad: Suma de los puntos obtenidos en el Subtest Motricidad.

* Puntaje Bruto Test Total: Suma de los puntajes obtenidos por el niño en los Subtests de Coordinación, Lenguaje y Motricidad.

Estos cuatro puntajes brutos se deben traspasar a la primera hoja del protocolo u hoja de registro.

Se habla de puntajes brutos puesto que estos puntajes todavía no se han transformado en puntajes a escala, en nuestro caso puntajes T, los que permiten comparaciones. El proceso de transformación de puntajes brutos a puntajes T se describe en el punto siguiente.

Conversión de puntajes brutos a puntajes T

Después de haberse calculado los puntajes brutos obtenidos por el niño en el Test total y en cada Subtest, y la edad cronológica en años, meses y días, deben convertirse cada uno de estos puntajes brutos (P.B.) a puntajes de escala (puntajes T) apropiados a la edad del niño. Para realizar esta transformación existen tablas de conversión de puntajes para el Test Total y para cada uno de los Subtests. La edad del niño determina la tabla de conversión a utilizar.

Las primeras seis tablas presentan los puntajes T correspondientes a los puntajes brutos obtenidos en el test total, por grupo de edad.

Las seis tablas siguientes presentan los puntajes T correspondientes a los puntajes brutos obtenidos en los Subtests de Coordinación, Lenguaje y Motricidad, por grupo de edad.

Una vez determinada la tabla de conversión que corresponde a la edad cronológica del niño, para el Test Total, se debe ubicar el puntaje bruto total que sacó el niño. A la derecha de dicho puntaje, en la misma línea, se encuentra el puntaje T que le corresponde. Este puntaje T se traslada a la primera página de la hoja de registro o protocolo, en el espacio previsto.

Posteriormente se determina la tabla de conversión que corresponde a la Edad cronológica

del niño, para los Subtests de Coordinación, Lenguaje y Motricidad. Se debe ubicar el puntaje bruto que sacó el niño en cada uno de los subtests y ver los puntajes T que le corresponden. Estos puntajes T se deben trasladar a la primera hoja del protocolo u hoja de registro.

De aquí en adelante no conviene dar mayor atención a los puntajes brutos ya que sus puntajes T equivalentes son más significativos.

D) DETERMINACION DEL TIPO DE RENDIMIENTO ALCANZADO POR EL NIÑO

Tal como se mencionara anteriormente el Test del Desarrollo Psicomotor 2-5 años (TEPSI) permite ubicar el rendimiento del niño en el Test Total y en cada uno de los Subtests en categorías.

Para este efecto se han definido tres categorías que tienen relación con los puntajes T obtenidos por el niño:

- Normalidad
- Riesgo
- Retraso.

Corresponden a Normalidad los puntajes T mayores o iguales a 40 puntos ya sea en el Test Total o en los Subtests, es decir, los puntajes que se encuentran en o sobre el promedio, o a una desviación estándar bajo el promedio.

Corresponden a Riesgo los puntajes T entre 30 y 39 puntos ya sea en el Test Total o en los Subtests, es decir los puntajes que se encuentran a más de una y hasta dos desviaciones estándar bajo el promedio.

Corresponden a Retraso los puntajes T iguales o menores a 29 puntos, ya sea en el Test Total o en los Subtests, es decir, los puntajes que se encuentran a más de dos desviaciones estándar bajo el promedio.

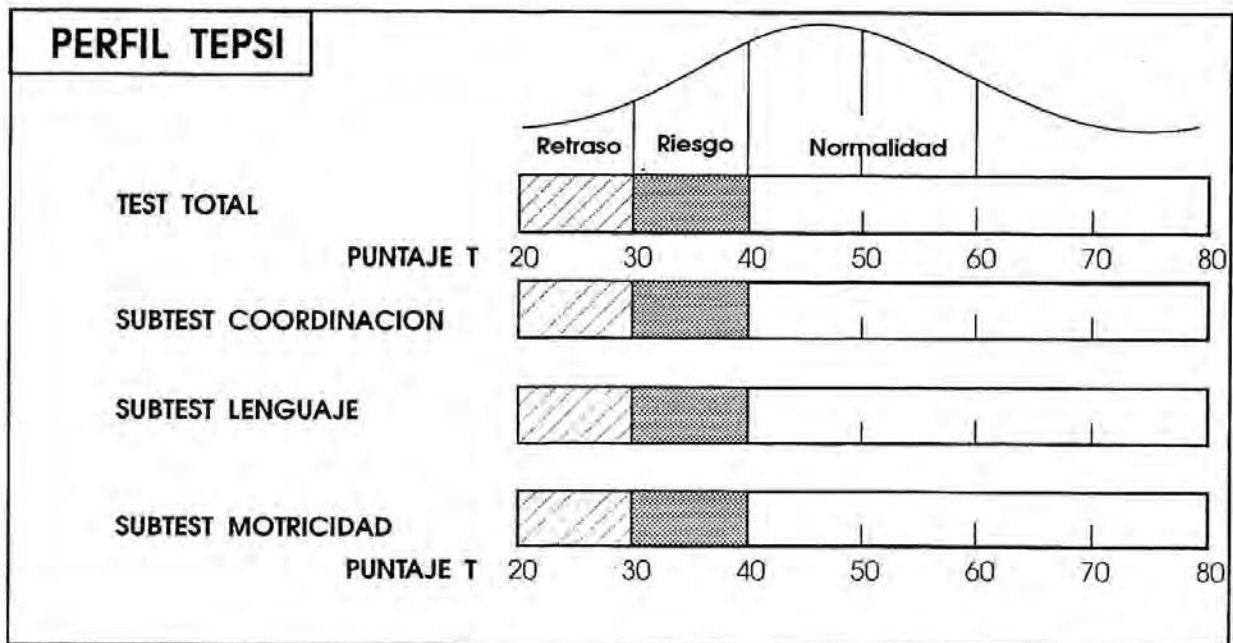
Para una correcta interpretación de los resultados en el Test los puntajes T obtenidos por el niño en el Test Total y en cada uno de los Subtests deben ser ubicados en las categorías antes mencionadas.

Se debe registrar en el protocolo la categoría en que se ubica el niño tanto en el Test Total como en los Subtests.

E) PROCEDIMIENTO PARA EFECTUAR EL PERFIL

Los resultados por el niño en el Test y en los Subtests pueden ser visualizados en un perfil que tiene la ventaja de mostrar gráficamente la ubicación del rendimiento del niño en relación a la norma de su edad. El perfil permite además observar, dentro de los aspectos medidos en el Test, las áreas más desarrolladas y las más deficitarias del niño.

El perfil que se muestra a continuación aparece en la primera hoja del protocolo u hoja de registro del Test:



Como puede observarse el perfil incluye cuatro barras: la primera corresponde al Test Total y las tres siguientes a los Subtests de Coordinación, Lenguaje y Motricidad. En cada una está señalado el sector que corresponde a Normalidad, Riesgo y Retraso.

Para efectuar el perfil deben conocerse los puntajes T obtenidos por el niño en el Test Total y en los Subtests. El puntaje T obtenido por el niño en el Test Total se ubica en el perfil en la barra correspondiente. En esta barra se realiza una cruz a la altura del puntaje T alcanzado por el niño. Se procede de la misma forma en los subtests de Coordinación, Lenguaje y Motricidad.

El perfil permite observar en forma gráfica en cuáles áreas del test el niño presenta un rendimiento normal y en cuáles su rendimiento está bajo lo esperado (riesgo o retraso).

F) CONSIDERACIONES ESPECIALES.

EL TEPSI es un Test de "Screening" o tamizaje, es decir, es una evaluación gruesa que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto a desarrollo psicomotor del niño de 2 a 5 años en relación a una norma, y determinar si este rendimiento es normal o está bajo lo esperado: riesgo o retraso.

Si se observara en el Test Total o en algún subtest un rendimiento equivalente a un Retraso, es indispensable acudir a un psicólogo clínico para una evaluación más precisa del desarrollo psíquico del niño en sus diferentes aspectos, y una orientación a los padres respecto de las líneas a seguir, incluyendo a los especialistas a consultar cuando fuere necesario.

Si se observará riesgo en el Test Total o en algún Subtest, es importante realizar un plan de estimulación adecuado, aplicarlo por un tiempo prudente (máximo seis meses) y volver a evaluar. De no observarse progreso se sugiere también consultar a un especialista.

Es importante hacer notar que el TEPSI no es un Test para diagnosticar retardo mental. Para este diagnóstico se requiere de otro tipo de instrumento; un test que evalúe inteligencia como el Terman Merill o el Test de Wechsler para preescolares (WPPSI).

MINISTERIO DE SALUD
CENTRO DE DOCUMENTACION - BIBLIOTECA



III

**MANUAL DE
ADMINISTRACION**

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS - TEPSI
I SUBTEST COORDINACION

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
1C	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	Examinador y niño de pie frente a la mesa.	El examinador coloca dos vasos sobre la mesa. Luego señalando el vaso lleno con agua (hasta un dedo del borde) dice: "Cambia el agua al otro vaso tratando de no botar nada". El examinador debe incentivar al niño a coger los vasos para realizar la tarea.	Dos vasos uno vacío y el otro lleno de agua	1: Si el niño traslada el agua al vaso vacío sin derramar.
2C	Construye un puente con tres cubos con modelo presente.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador construye un puente con tres cubos, dejando una abertura entre los dos desde la base: Dejando el modelo a la vista, dice al niño: "Haz un puente igual a éste."	Seis cubos.	1: Si el niño construye un puente dejando una abertura entre dos cubos de base.
3C	Construye una torre de 8 ó más dados.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador pone los cubos sobre la mesa y hace una torre de nueve cubos. Desarma la torre y dice al niño: "Has una torre tú". El examinador debe registrar la cantidad de cubos que el niño coloca en su torre. Se puede repetir una vez.	Doce cubos	1: Si el niño forma una torre cubos torre de 8 ó más cubos.
4C	Desabotona.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador muestra al niño el estuche abotonado y le dice "Mira lo que voy hacer" y desabotona los dos botones del estuche. Luego los vuelve a abotonar y pasa al estuche al niño diciéndole: "Ahora hazlo tú".	Estuche con dos botones.	1: Si el niño desabotona los dos botones del estuche.

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
5C	Abotona una aguja.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador muestra al niño al estuche desabotonado y dice: "Mira lo que voy a hacer" y abotona los dos botones del estuche. Pasándole al estuche desabotonado le dice "ciérralo tú".	Estuche con dos botones.	1: Si el niño abotona los dos botones del estuche.
6C	Enhebra una aguja.	Examinador y el niño de pie, uno frente al otro.	El examinador enhebra una aguja frente al niño en un solo movimiento. La mano que sujeta la aguja debe estar fija y la que sujeta al hilo debe moverse hacia el orificio de la aguja. Luego de retirar el hilo le pasa al niño la aguja en la mano y enseguida el hilo en la otra diciéndole "Ahora hazlo tú". Se permite 3 intentos.	Aguja de lana Hilo de nylon.	1: Si el niño enhebra la aguja
7C	Desata cordones	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador muestra al niño el cartón perforado con el cordón pasado y amarrado con "rosa" (como en un zapato), y lo desata. Luego de hacer la rosa pasa el tablero al niño y le dice: "Desamárralo tú".	Tablero con agujeros y cordón.	1: Si el niño desata la amarra (rosa).
8C	Copia una línea recta.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta la lámina y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje, le dice: "haz una raya igual a esta".	* Lámina 1 * Lápiz sin goma. * Reverso hoja de registro	1: Si el niño dibuja una línea recta vertical u horizontal. Debe haber una impresión general de línea recta aceptándose pequeña curvaturas. La longitud mínima de la línea debe ser 2 cm. Ver modelo de puntuación (anexo 2).

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
9C	Copia un círculo	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador muestra la lámina 2 al niño y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje le dice: "Dibuja un círculo (pelota, redondela) igual"	<ul style="list-style-type: none"> * Lámina 2 * Lápiz sin goma * Reverso hoja de registro 	1: Si el niño dibuja un círculo producto de un solo movimiento y no de movimiento circulares continuos. El círculo debe estar cerrado o presentar una abertura máxima de 3mm. No se aceptan figuras ovaladas sino formas fundamentalmente circulares. Ver modelo de puntuación. (anexo 2).
10 C	Copia una cruz	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta la lámina 3 al niño y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje, le dice: "Dibuja una cruz igual a esta".	<ul style="list-style-type: none"> * Lámina 3 * Lápiz sin goma * Reverso hoja de registro. 	1: Si el niño dibuja dos líneas fundamentalmente rectas que se intersecten. Lo central es la intersección de las líneas. No se aceptan intersecciones en los extremos de una de las dos líneas. Las rotaciones no se consideraran. (anexo 2)
11C	Copia un triángulo.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta la lámina 4 al niño y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje, le dice: "Dibuja una igual a éste".	<ul style="list-style-type: none"> * Lámina 4 * Lápiz sin goma * Reverso hoja de registro 	1: Si el niño dibuja un triángulo que tenga tres ángulos claros, cerrados con líneas fundamentalmente rectas, las líneas de los lados no deben prolongarse mas de 0.5 cm. fuera del ángulo. Ver modelos de puntuación (anexo 2.)
12 C	Copia un Cuadrado	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta la lámina 5 al niño y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje, le dice: "Dibuja uno igual".	<ul style="list-style-type: none"> * Lámina 5 * Lápiz sin goma * Reverso hoja de registro 	1: Si el niño dibuja un cuadrado con cuatro ángulos rectos. Los ángulos deben ser aproximadamente rectos, no redondos, ni puntudos. Las líneas deben ser fundamentalmente rectas y no deben prolongarse mas de 0.5 cm. fuera del ángulo. Sólo se acepta un rectángulo si el largo de éste no excede el doble del ancho del mismo. Ver modelos de puntuación (Anexo 2).

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
13 C	Dibuja 9 ó más partes de una figura humana.	El examinador y el niño sentados junto a la mesa.	El examinador entrega el lápiz y el papel al niño y le dice: "Dibuja un niño". Nota: se efectúa una sola administración para los ítems 13C, 14C, y 15C.	* Lápiz * Reverso hoja de registro	1: Si el niño dibuja una figura humana con más de 9 partes del cuerpo (ej. cabeza, tronco, piernas, brazos, ojos, nariz, boca, pelo, orejas, cuello, manos, dedos y pies.....) Las partes dobles del cuerpo (manos, ojos) se evalúan como una parte y no como dos.
14 C	Dibuja 6 ó más partes de una figura humana.	El examinador y el niño sentados junto a la mesa.	Misma que en 13C.	Mismo que en 13C	1: Si el niño dibuja 6,7 ú 8 partes de una figura humana. Nota: si el niño aprueba el ítem 13 C, dar por aprobado este ítem.
15 C	Dibuja 3 ó más partes de una figura humana.	El examinador y el niño sentados junto a la mesa.	Misma que 13C.	Mismo que en 13C	1: Si el niño dibuja 3,4, ó 5 partes de una figura humana. Nota: Si el niño aprueba los ítems 13C ó 14C dar por aprobado este ítem.
16 C	Ordena por tamaño.	El examinador y el niño sentados junto a la mesa.	El examinador toma las tres barritas sueltas, con la otra mano presenta el tablero al niño y le dice: "Mira estas barritas están ordenadas de más grande a más chica", enseguida entregándole las barritas sueltas le dice: "¿Dónde ponemos estas otras barritas para que queden ordenadas?". El examinador debe dibujar en la hoja de registro la forma en que el niño colocó las barritas.	* Tablero con 4 barritas pegadas * 3 barritas sueltas	1: Si el niño ordena las barritas por tamaño insertándolas en los huecos previstos en el tablero o bien las coloca en orden de tamaño sobre las barras del tablero.

Test de Desarrollo Psicomotor 2 - 5 años - TEPSI
II SUBTEST LENGUAJE

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
1L	Reconoce grande y chico	Examinador y niño sentados juntos a la mesa	El examinador presenta la lámina 6 al niño y le dice: "Muéstrame la muñeca más grande" "Espera la respuesta del niño y dice: "Ahora muéstrame la muñeca más chica"	Lámina 6	1: Si el niño responde correctamente las dos preguntas.
2L	Reconoce más y menos	Examinador y niño sentados juntos a la mesa.	El examinador muestra la lámina 7 al niño y le dice: "Muéstrame donde hay más patos". Espera la respuesta del niño y dice "Ahora muéstrame donde hay menos patos".	Lámina 7	1: Si el niño responde correctamente las dos preguntas.
3L	Nombra animales.	Examinador y niño sentados juntos a la mesa.	El examinador presenta al niño la lámina 8 y señalando cada figura le dice: "¿Cómo se llama?" "¿Qué es?". No debe dar ninguna ayuda, adicional ni ejemplificar. El examinador debe registrar textualmente cada respuesta del niño.	Lámina 8	1: Si el niño nombra correctamente al menos cinco de los ocho animales (gato, chanchito, paloma, pajarito, o ave, tortuga, perro, gato, oveja, gallina, gallo). No se aceptan verbalizaciones como "guau", "pio" "ó" "cua cua". Se aceptan los diminutivos y las dislalias (ejem. "peyo" por perro, etc).
4L	Nombra objetos	Examinador y niño sentados juntos a la mesa.	El examinador presenta al niño la lámina 9 y señalando cada figura le dice: "¿Cómo se llama?" "¿Que es esto?". No debo dar ayuda adicional ni ejemplificar. El examinador debe registrar textualmente cada respuesta del niño.	Lámina 9	1: Si el niño nombra correctamente al menos 5 de los 8 objetos (paraguas, escoba, zapatos, zapatillas, serrucho, vela, tetera, reloj, taza). Se aceptan respuestas que sean verbalizaciones un poco deformadas de las palabras exactas (ej. "eloc" por reloj). No se acepta verbalizaciones del tipo "cucu" por reloj.

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
5L	Reconoce largo y corto.	Examinador y niño sentados juntos a la mesa.	El examinador presenta al niño la lámina 10 y le dice: "¿Cuál es la línea más larga?", espera la respuesta del niño y dice "¿cuál es la línea más corta?"	Lámina 10	1: Si el niño responde correctamente a las dos preguntas.
6L	Verbaliza acciones.	Examinador y niño sentados juntos a la mesa.	El examinador presenta al niño la lámina 11 y señalando cada dibujo le pregunta: "¿Qué está haciendo?" El examinador debe registrar textualmente cada respuesta del niño	Lámina 11	1: Si el niño verbaliza adecuadamente 3 de las 4 acciones (recortar, saltar, planchar, comer). Se aceptan distalías y errores de pronunciación.
7L	Conoce la utilidad de objetos.	Examinador y niño sentados juntos a la mesa.	El examinador hace las siguientes preguntas al niño "¿Para qué sirve...la cuchara, el lápiz, el jabón, la escoba, la caja, la tijera?". El examinador debe registrar textualmente cada respuesta del niño.		1: Si el niño verbaliza la utilidad de al menos cuatro objetos señalando la acción más frecuente que con ellos desempeña (comer, escribir ó dibujar, lavarse, descansar ó dormir, cortar y recortar).
8L	Discrimina pesado y liviano.	Examinador y niño sentados juntos a la mesa.	El examinador coloca en una mano del niño la bolsa rellena con arena y en la otra la bolsa rellena con esponja. Enseñada le dice: "Dame la más pesada", luego de colocar nuevamente las bolsas en las manos del niño le dice: "Dame la más liviana"	* Bolsa con arena * Bolsa con esponja	1: Si el niño cumple correctamente las dos órdenes.
9L	Verbaliza su nombre y apellidos.	Examinador y niño sentados juntos a la mesa.	El examinador pregunta al niño "¿Cómo te llamas?" o "¿cuál es tu nombre?". Si el niño dice sólo su nombre y no su apellido se le dice: "¿Y que más."		1: Si el niño verbaliza adecuadamente su nombre y apellido. Se aceptan sobrenombres y errores de pronunciación.

	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO APROBACION
10 L	Identifica el sexo	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador pregunta al niño "¿eres niño o niña?"		1: Si el niño verbaliza adecuadamente el sexo al que pertenece. Se aceptan errores de pronunciación.
11 L	Conoce el nombre de sus padres.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador pregunta al niño: "¿Cómo se llama tu papá?" "¿Cómo se llama tu mamá?". Se deben registrar textualmente las respuestas.		1: Si las respuestas del niño coinciden con los datos de la ficha de antecedentes. Se aceptan sobrenombres.
12 L	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador pregunta al niño: a) "¿Qué haces tú cuando tienes hambre?" b) "¿Qué haces tú cuando estas cansado?" c) "¿Qué haces tú cuando tienes frío?" Se debe registrar textualmente cada respuesta		1: Si el niño da una respuesta coherente al menos dos de las tres situaciones planteadas Respuestas aceptadas: a) Comer b) Descanso, me acuesto, me siento c) Me abrigo, me pongo chaleco o chompa, gorro.
13 L	Comprende preposiciones	Examinador y niño de pie junto a la mesa.	El examinador da las siguientes instrucciones: a) "¿Pon el lápiz detrás de la silla?" b) "¿Pon el lápiz sobre la mesa?" c) "¿Pon el lápiz bajo la silla?" El examinador debe cuidar de no mirar ni indicar con su gesto la ubicación solicitada al niño y debe registrar el cumplimiento de cada orden por separado.	Lápiz	1: Si el niño ejecuta al menos dos de las instrucciones en forma correcta.
14 L	Razona por analogías o puestas	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador propone al niño las siguientes frases para completar: a) "El fuego es caliente y el hielo es....." b) "El elefante es grande y el ratón es" c) "El papá es un hombre y la mamá es....." Se puede repetir cada frase una vez. Se debe registrar textualmente cada respuesta.		1: Si el niño completa correctamente al menos dos frases. Respuestas aceptadas a) frío, helado b) chico, pequeño c) Mujer

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO APROBACION
15 L	Nombrar colores.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador coloca en la mesa los tres cuadros de papel lustre, uno al lado del otro separados por 2 cms. Enseñada los señala uno a uno preguntándole al niño: "¿De qué colores es éste?". Se debe anotar cada respuesta del niño.	Papel lustre azul, amarillo y rojo.	1: Si el niño nombra correctamente al menos dos colores.
16 L	Señala colores.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador coloca los papeles lustre sobre la mesa en el siguiente orden: azul, amarillo, y rojo. Luego dice: "Muestrame el amarillo, azul, rojo." (Es decir no se deben nombrar los colores en el mismo orden en que se presentan).	Papel lustre azul, amarillo y rojo.	1: Si el niño indica correctamente al menos dos colores.
17 L	Nombrar figuras geométricas.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta al niño la lámina 12 y le pregunta señalando una a una las figuras geométricas "¿Cómo se llama esto?" Se debe anotar cada respuesta del niño.	Lámina 12	1: Si el niño nombra adecuadamente dos figuras. Para el círculo, pelota, redondela. Para el cuadrado y triángulo sólo el nombre exacto. Se aceptan errores de pronunciación.
18 L	Señala figuras geométricas.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador vuelve a colocar sobre la mesa la lámina 12 y señalando las figuras geométricas una a una, dice al niño: "muestrame el cuadrado... el triángulo... el círculo" (Es decir, en un orden diferente al de la lámina).	Lámina 12	1: Si el niño muestra correctamente dos de las tres figuras geométricas.

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO APROBACION
19 L	Describe escenas.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta al niño la lam. 13 y le dice: "Cuéntame qué está pasando aquí". Después de anotar la respuesta del niño presenta la lam. 14 y vuelve a preguntar : "Cuéntame qué está pasando aquí". Debe anotarse textualmente lo que el niño dice.	Lámina 13 Lámina 14	1: Si el niño nombra al menos una acción y dos sustantivos en cada lámina; ó 1: Si el niño nombra al menos una acción y dos sustancias en una lámina y dos acciones y un sustantivo en la otra; ó 1: Si el niño nombra al menos dos acciones y un sustantivo en cada lámina.
20 L	Reconoce absurdos.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta al niño la lam. 15 y le dice: "¿Mira bien éste dibujo: ¿Qué tiene de raro?. Se debe observar la expresión del niño y registrar en forma exacta la respuesta.	Lámina 15	1: Si el niño verbaliza lo absurdo de la situación presentada. Ejemplo: "el zapato en el plato", los zapatos no se comen" y/o señala lo absurdo con expresión de risa en su rostro.
21 L	Nombra figuras.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta al niño la lámina 16 y le pregunta "¿Qué son estas?"	Lámina 16	1: Si el niño contesta en plural "flores" ó "plantas". Se aceptan errores de pronunciación como "flores". Se debe discriminar claramente el uso de plural.
22 L	Reconoce antes y después.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta al niño la lámina 17 y le pregunta: "¿Qué paso antes, que paso primero?" Espera la respuesta del niño y luego dice: ¿Qué paso después?"	Lámina 17	1: Si el niño señala correctamente la lámina que corresponde a cada pregunta. Debe responder correctamente las dos preguntas.

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO APROBACION
23 L	Define palabras.	El examinador y el niño sentados junto a la mesa.	<p>El examinador pregunta al niño:</p> <p>a) "¿Qué es una manzana?"</p> <p>b) "¿Qué es una pelota?"</p> <p>c) "¿Qué es un zapato?"</p> <p>d) "¿Qué es un abrigo?"</p> <p>El examinador no debe dar ningún tipo de ayuda o ejemplo al niño, ni cambiar la formulación de la pregunta. Debe registrar textualmente cada resp. del niño.</p>		<p>1: Si el niño define correctamente al menos tres palabras. Se considera correcta una definición por uso, un buen sinónimo, la categoría general a la cual pertenece el objeto, o una buena descripción de éste. Ejemplo:</p> <p>a) Manzana para comérsela, una fruta, es roja, redonda, tiene cáscara.</p>
24 L	Nombra características	El examinador y el niño sentados junto a la mesa.	<p>El examinador le pasa la pelota al niño en su mano y le pregunta: "¿Cómo es esta pelota?"</p> <p>Si el niño da alguna caract. se le pregunta "¿Y que más?" a fin de obtener más resp. sobre el objeto. Luego se le pasa el globo y posteriormente la bolsa repitiendo las preguntas "¿Cómo es este (a), (globo, bolsa) y "¿Qué más?"</p>	<p>* Pelota</p> <p>* Globo inflado</p> <p>* Bolsa con arena</p>	<p>1: Si el niño nombra dos o más características de al menos 2 objt. que hagan referencia a su tamaño, forma, textura, color. Ejem. Bolsa: Pesada, larga, dura, (tamaño, color). Pelota: Chica, redonda, amarilla, peluda. Globo: grande, redondo, suave, (color) se infla, se agranda, se estira.....</p>

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS - TEPSI
III SUBTEST MOTRICIDAD

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
1M	Salta con dos pies juntos en el mismo lugar.	Examinador y niño de pie, uno frente al otro.	En la administración del Subtest Motricidad se debe cuidar de respetar en cada ítem las instrucciones en cuanto a su propia ubicación espacial y a la del niño. El examinador da tres saltos con los pies juntos en el mismo lugar. Luego incita al niño a hacer lo mismo diciéndole: "Salta igual que yo" Se puede repetir una vez.		1: Si el niño da por lo menos dos saltos seguidos con los pies juntos.
2M	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.	Examinador y niño de pie, uno frente al otro a seis pasos o más de la puerta.	El examinador señalando el vaso lleno de agua (hasta un dedo del borde) dice al niño: "Camina con este vaso hasta la puerta sin botar agua" luego entrega el vaso del niño. Esto lo debe coger con una mano.	Vaso lleno de agua.	1: Si el niño da seis pasos o más sin derramar el agua.
3M	Lanza una pelota en una dirección determinada.	Examinador de pie frente al niño a 1 metro de distancia.	El examinador entrega la pelota al niño en una mano, se coloca a un metro de distancia y le dice: tíramela.	Pelota	1: Si el niño lanza la pelota con una mano al cuerpo del examinador.

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO APROBACION
23 L	Define palabras.	El examinador y el niño sentados junto a la mesa.	<p>El examinador pregunta al niño:</p> <p>a) "¿Qué es una manzana?"</p> <p>b) "¿Qué es una pelota?"</p> <p>c) "¿Qué es un zapato?"</p> <p>d) "¿Qué es un abrigo?"</p> <p>El examinador no debe dar ningún tipo de ayuda o ejemplo al niño, ni cambiar la formulación de la pregunta. Debe registrar textualmente cada resp. del niño.</p>		<p>1: Si el niño define correctamente al menos tres palabras. Se considera correcta una definición por uso, un buen sinónimo, la categoría general a la cual pertenece el objeto, o una buena descripción de éste. Ejemplo:</p> <p>a) Manzana para comérsela, una fruta, es roja, redonda, tiene cáscara.</p>
24 L	Nombra características	El examinador y el niño sentados junto a la mesa.	<p>El examinador le pasa la pelota al niño en su mano y le pregunta: "¿Cómo es esta pelota?"</p> <p>Si el niño da alguna caract. se le pregunta "¿Y que más?" a fin de obtener más resp. sobre el objeto. Luego se le pasa el globo y posteriormente la bolsa repitiendo las preguntas "¿Cómo es este (a), (globo, bolsa) y "¿Qué más?"</p>	<p>* Pelota</p> <p>* Globo inflado</p> <p>* Bolsa con arena</p>	<p>1: Si el niño nombra dos o más características de al menos 2 objt. que hagan referencia a su tamaño, forma, textura, color. Ejem. Bolsa: Pesada, larga, dura, (tamaño, color). Pelota: Chica, redonda, amarilla, peluda. Globo: grande, redondo, suave, (color) se infla, se agranda, se estira.....</p>



Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
8M	Salta 20 cms. con los pies juntos.	Examinador parado frente a una hoja de oficio colocada en el suelo horizontalmente. Niño a su lado.	El examinador coloca en el suelo frente a sus pies una de las hojas de registro del test. La hoja debe colocarse horizontalmente. El examinador salta por sobre la hoja con los pies juntos y motiva al niño ha hacer lo mismo diciéndole "Salta igual que yo".	Hoja de registro.	1: Si el niño salta por sobre la hoja (a lo ancho) con los pies juntos.
9M	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.	Examinador y niño de pie uno frente al otro, lejos de la mesa.	El examinador salta en un pie, por lo menos tres veces, en el mismo lugar. Luego incita al niño a hacer lo mismo diciéndole "Salta igual que yo". El examinador debe registrar la cantidad de saltos que da el niño.		1: Si el niño salta en un pie tres o más veces, con o sin avance y sin apoyo.
10M	Coge una pelota.	Examinador de pie frente al niño a 1 metro de distancia.	El examinador mostrándole la pelota al niño le dice: "Juguemos a la pelota, yo te la tiro y tú la pescas", enseguida se coloca a un metro de distancia del niño y le tira la pelota dándole un bote para que le llegue entre la cintura y el cuello. Se puede repetir una vez.		1: Si el niño coge la pelota con una o las dos manos. Debe cogerla con las manos y no con los brazos.

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
11 M	Camina hacia adelante topando talón y punta.	Examinador al lado del niño.	El examinador camina en línea recta hacia adelante colocando el pie de manera que en cada paso el talón toque la punta del otro pie. Se "chusea" ó "da pasos de pulga". Deben darse 4 ó más pasos. Luego motiva al niño a hacer lo mismo diciendo: "Camina igual que yo".		1: Si el niño camina hacia adelante 4 ó más pasos en línea recta y sin apoyo tocando el talón con la punta.
12 M	Camina hacia atrás topando punta y talón.	El examinador al lado del niño.	El examinador camina en línea recta hacia atrás colocando el pie de manera que en cada paso la punta toque el talón del otro pie (se chusea hacia atrás) deben darse 4 ó más pasos. Luego motiva al niño a hacer lo mismo diciéndole: "Camina igual que yo".		1: Si el niño camina hacia atrás 4 ó más pasos en línea recta y sin apoyo tocando la punta del talón.

IV

TABLAS DE CONVERSION DE PUNTAJES

2 años, 0 meses, 0 días
a
2 años, 6 meses, 0 días

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A
ESCALA (PUNTAJES T)**

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS TEPESI

TEST TOTAL

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T	PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	33	13	58
1	35	14	60
2	37	15	62
3	39	16	64
4	41	17	66
5	43	18	68
6	45	19	70
7	47	20	72
8	49	21	74
9	51	22	76
10	53	23	78
11	55	24 ó más	80
12	56		

2 años, 6 meses, 1 día
a
3 años, 0 meses, 0 días

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A
ESCALA (PUNTAJES T)**

TEST DE DEL DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS TEPSI

TEST TOTAL

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T	PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	24	23	54
1	26	24	55
2	27	25	56
3	28	26	57
4	29	27	59
5	31	28	60
6	32	29	61
7	33	30	62
8	34	31	63
9	36	32	65
10	37	33	66
11	38	34	68
12	40	35	69
13	41	36	70
14	42	37	71
15	43	38	73
16	45	39	74
17	46	40	75
18	47	41	76
19	48	42	78
20	50	43	79
21	51	44 ó mas	80
22	52		

3 años, 0 meses, 1 día
a
3 años, 6 meses, 0 días

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A
 ESCALA (PUNTAJES T)**

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS TEPSI

TEST TOTAL

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T	PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
2 ó menos	20	28	51
3	21	29	52
4	22	30	53
5	23	31	55
6	24	32	56
7	26	33	57
8	27	34	58
9	28	35	59
10	29	36	61
11	30	37	62
12	32	38	63
13	33	39	64
14	34	40	65
15	35	41	67
16	37	42	68
17	38	43	69
18	39	44	70
19	40	45	72
20	41	46	73
21	43	47	74
22	44	48	75
23	45	49	76
24	46	50	78
25	47	51	79
26	49	52	80
27	50		

**3 años, 6 meses, 1 día
a
4 años, 6 meses, 0 días**

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES
A ESCALA (PUNTAJES T)**

TEST DEL DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI

TEST TOTAL

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T	PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
14 ó menos	20	34	50
15	21	35	51
16	23	36	53
17	24	37	54
18	26	38	56
19	27	39	57
20	29	40	59
21	30	41	60
22	32	42	62
23	33	43	63
24	35	44	65
25	36	45	66
26	38	46	68
27	39	47	69
28	41	48	71
29	42	49	72
30	44	50	74
31	45	51	75
32	47	52	77
33	48		

4 años, 0 meses, 1 día
a
4 años, 6 meses, 0 días

TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTO A PUNTAJES A

ESCALA (PUNTAJES T)

TEST DEL DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI

TEST TOTAL

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T	PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
22	19	38	50
23	21	39	52
24	23	40	54
25	25	41	56
26	27	42	58
27	29	43	60
28	31	44	62
29	33	45	64
30	35	46	66
31	37	47	68
32	39	48	70
33	41	49	72
34	43	50	74
35	45	51	76
36	46	52	77
37	48		

4 años, 6 meses, 1 día
a
5 años, 0 meses, 0 días

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTO A PUNTAJES A ESCALA
(PUNTAJES T)**

TEST DEL DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS: TEPSI

TEST TOTAL

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T	PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
25	19	39	44
26	21	40	46
27	22	41	48
28	24	42	50
29	26	43	51
30	28	44	53
31	30	45	55
32	31	46	57
33	33	47	59
34	35	48	61
35	37	49	62
36	39	50	64
37	41	51	66
38	42	52	68

2 años, 0 meses, 0 días
a
2 años, 6 meses, 0 días

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A ESCALA
(PUNTAJES T)**

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS : TEPSI

SUBTEST COORDINACION

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	31
1	38
2	45
3	52
4	59
5	66
6	73
7 ó mas	80

SUBTEST LENGUAJE

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	38
1	42
2	45
3	48
4	52
5	55
6	58
7	62
8	65
9	68
10	72
11	75
12	78
13 ó mas	82

SUBTEST MOTRICIDAD

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	35
1	41
2	47
3	53
4	58
5	64
6	70
7	76
8 ó mas	82

2 años, 6 meses, 1 día
a
3 años, 0 meses, 0 días

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A
 ESCALA (PUNTAJES T)
 TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS : TEPSI**

SUBTEST COORDINACION

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	27
1	31
2	35
3	39
4	44
5	48
6	52
7	56
8	60
9	65
10	69
11	73
12	77
13	82

SUBTEST LENGUAJE

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	30
1	32
2	34
3	36
4	38
5	40
6	42
7	44
8	46
9	48
10	50
11	52
12	54
13	56
14	58
15	60
16	62
17	64
18	66
19	67
20	69
21	71
22	73
23	75
24	77

SUBTEST MOTRICIDAD

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	29
1	33
2	38
3	42
4	47
5	51
6	56
7	60
8	65
9	69
10	74
11	78
12	83

3 años, 0 meses, 1 día
a
3 años, 6 meses, 0 días

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A
ESCALA (PUNTAJES T)**

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS : TEPSI

SUBTEST COORDINACION

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	20
1	24
2	28
3	32
4	36
5	40
6	43
7	47
8	51
9	55
10	59
11	63
12	67
13	71
14	75
15	79
16	83

SUBTEST LENGUAJE

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	24
1	26
2	28
3	30
4	32
5	34
6	36
7	38
8	40
9	42
10	44
11	45
12	47
13	49
14	51
15	53
16	55
17	57
18	59
19	61
20	63
21	64
22	66
23	68
24	70

SUBTEST MOTRICIDAD

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
0	20
1	25
2	30
3	35
4	39
5	44
6	49
7	54
8	59
9	64
10	69
11	73
12	78

3 años, 6 meses, 1 día
a
4 años, 0 meses, 0 días

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A
 ESCALA (PUNTAJES T)**

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS : TEPsi

SUBTEST COORDINACION

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
3 ó menos	18
4	23
5	28
6	32
7	37
8	42
9	47
10	52
11	57
12	62
13	67
14	72
15	77
16	82

SUBTEST LENGUAJE

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
4 ó menos	20
5	22
6	24
7	27
8	29
9	31
10	34
11	36
12	39
13	41
14	43
15	46
16	48
17	50
18	53
19	55
20	57
22	62
23	65

SUBTEST MOTRICIDAD

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
1	17
2	22
3	27
4	32
5	37
6	42
7	46
8	51
9	56
10	61
11	65
12	70

**4 años, 0 meses, 1 día
a
4 años, 6 meses, 0 días**

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A
ESCALA (PUNTAJES T)**

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS TEPSI

SUBTEST COORDINACION

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
5 ó menos	19
6	24
7	30
8	35
9	40
10	45
11	51
12	56
13	61
14	66
15	71
16	77

SUBTEST LENGUAJE

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
8 ó menos	18
9	21
10	24
11	27
12	30
13	33
14	36
15	39
16	42
17	46
18	49
19	52
20	55
21	58
22	61
23	64
24	67

SUBTEST MOTRICIDAD

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
3 ó menos	20
4	26
5	31
6	36
7	42
8	47
9	53
10	58
11	63
12	69

**4 años, 6 meses, 1 día
a
5 años, 0 meses, 0 días**

**TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A
ESCALA (PUNTAJES T)**

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI

SUBTEST COORDINACION

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
6 ó menos	17
7	22
8	27
9	32
10	37
11	42
12	47
13	52
14	57
15	62
16	67

SUBTEST LENGUAJE

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
10 ó menos	18
11	21
12	25
13	28
14	31
15	34
16	37
17	40
18	43
19	47
20	50
21	53
22	56
23	59
24	62

SUBTEST MOTRICIDAD

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
4 ó menos	18
5	23
6	29
7	35
8	41
9	47
10	52
11	58
12	64

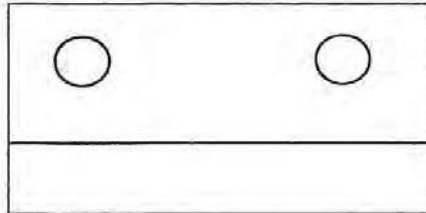
ANEXO I

BATERIA DE PRUEBA

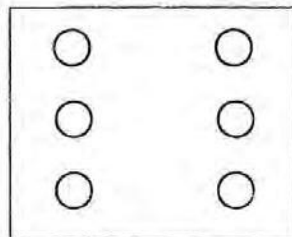
BATERIA DE PRUEBA

La batería de prueba consta de las siguientes materiales:

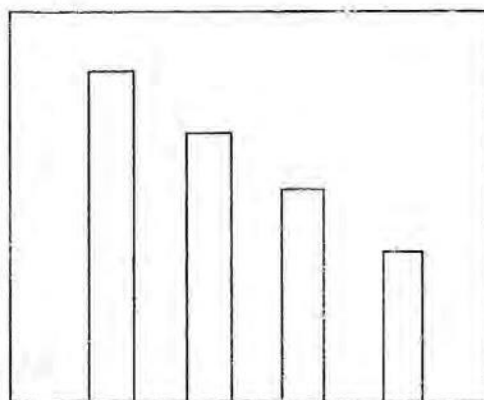
- Dos vasos de plástico de 7 cms. de alto
- Una pelota tenis amarilla
- Hojas de registro del test
- Doce cubos de madera de 2,5 cms. por lado
- Estuche de género de 15 por 10 cms. que se cierre con tapa sobrepuesta del mismo material. Sobre la tapa perforar horizontalmente dos ojales de 3 cms a una distancia de 5 cms. entre si, estos ojales deben empalmar con dos botones de 2 cms. de diámetro cosidos.



- aguja de lana con punta roma
- Hilo de nylon (30 cm)
- Tablero (ó cartón) de 10 por 15 cms. con tres pares de agujeros. La distancia entre agujeros debe ser de 3 cms.



- Un cordón de zapato
- Lapíz negro No. 2 (sin goma atrás)
- Tablero de 20 cms. por lado con cuatro barritas pegadas (de 15,12, 9 y 6 cms de largo por 2 cms. de ancho) espaciadas sobre una línea horizontal de base y tres barritas sueltas (de 13,5,10,5 y 7,5 cms. de largo por 2 cms. de ancho).

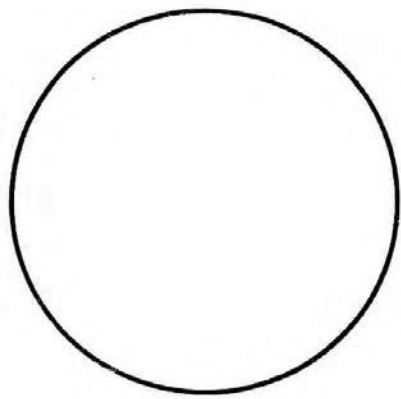


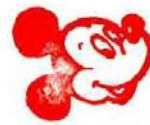
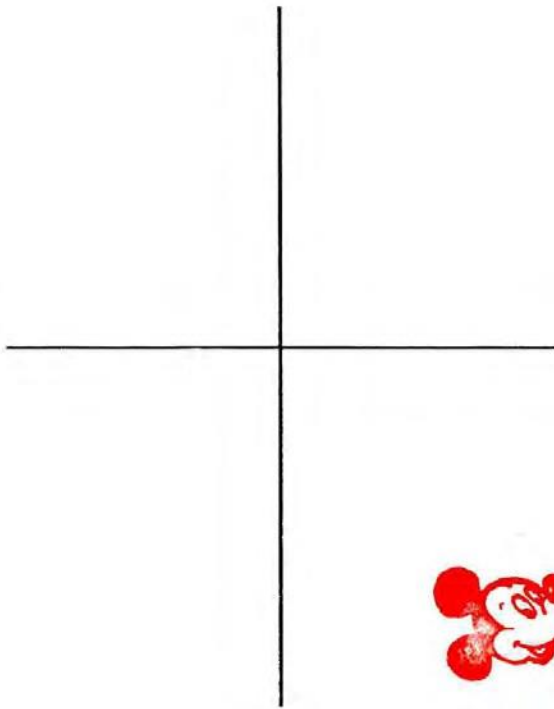
- Bolsa de 15 por 10 cms. de género rellena con arena
- Bolsa de 15 por 10 cms de género rellena con esponja. Ambas bolsas deben ser del mismo color.
- Tres cuadrados de papel de 10 cms. (azul, amarillo y rojo) con respuesto.
- Un globo
- Un cuadernillo con 17 láminas numeradas del 1 al 17 (se adjunta).

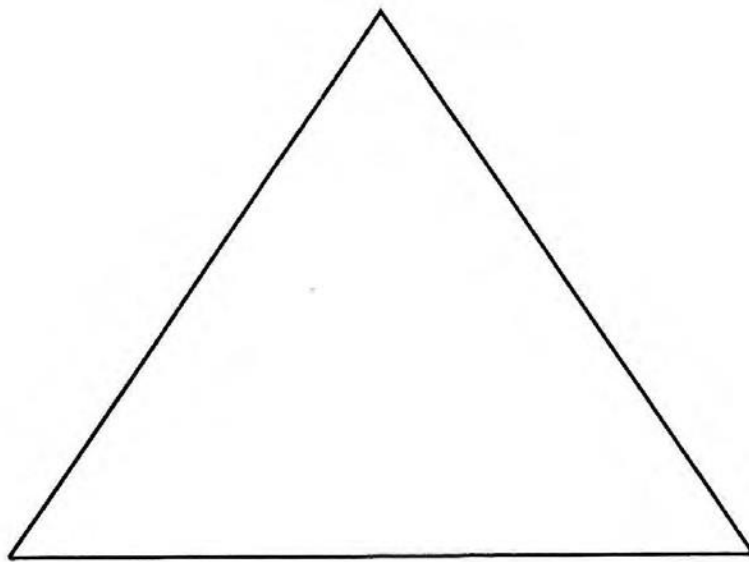
- * Lámina 1 (línea recta)
- * Lámina 2 (círculo)
- * Lámina 3 (cruz)
- * Lámina 4 (triángulo)
- * Lámina 5 (cuadrado)
- * Lámina 6 (grande - chico)
- * Lámina 7 (más - menos)
- * Lámina 8 (animales)
- * Lámina 9 (objetos)
- * Lámina 10 (largo - corto)
- * Lámina 11 (acciones)
- * Lámina 12 (figuras geométricas)
- * Lámina 13 (escena)
- * Lámina 14 (escena)
- * Lámina 15 (absurdo)
- * Lámina 16 (plurales)
- * Lámina 17 (antes - después)

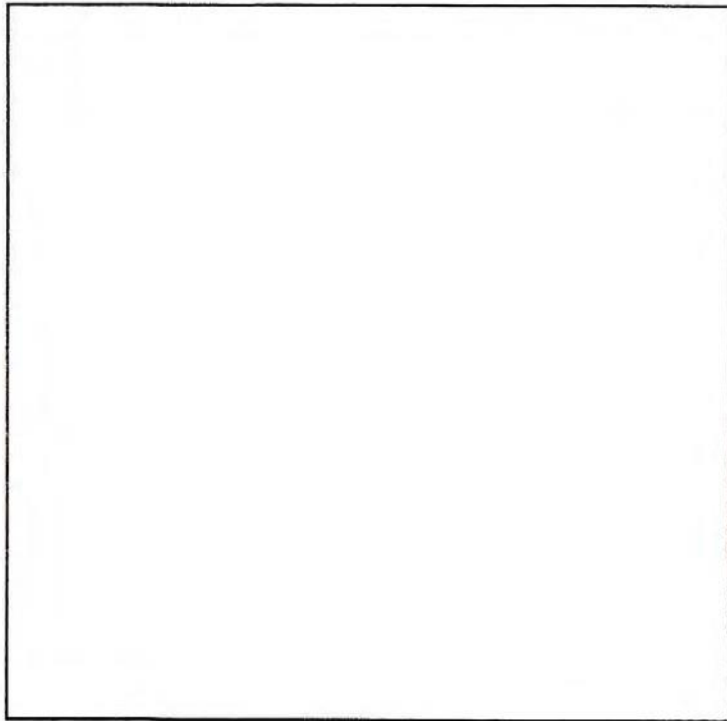
CUADERNILLO CON 17 LAMINAS

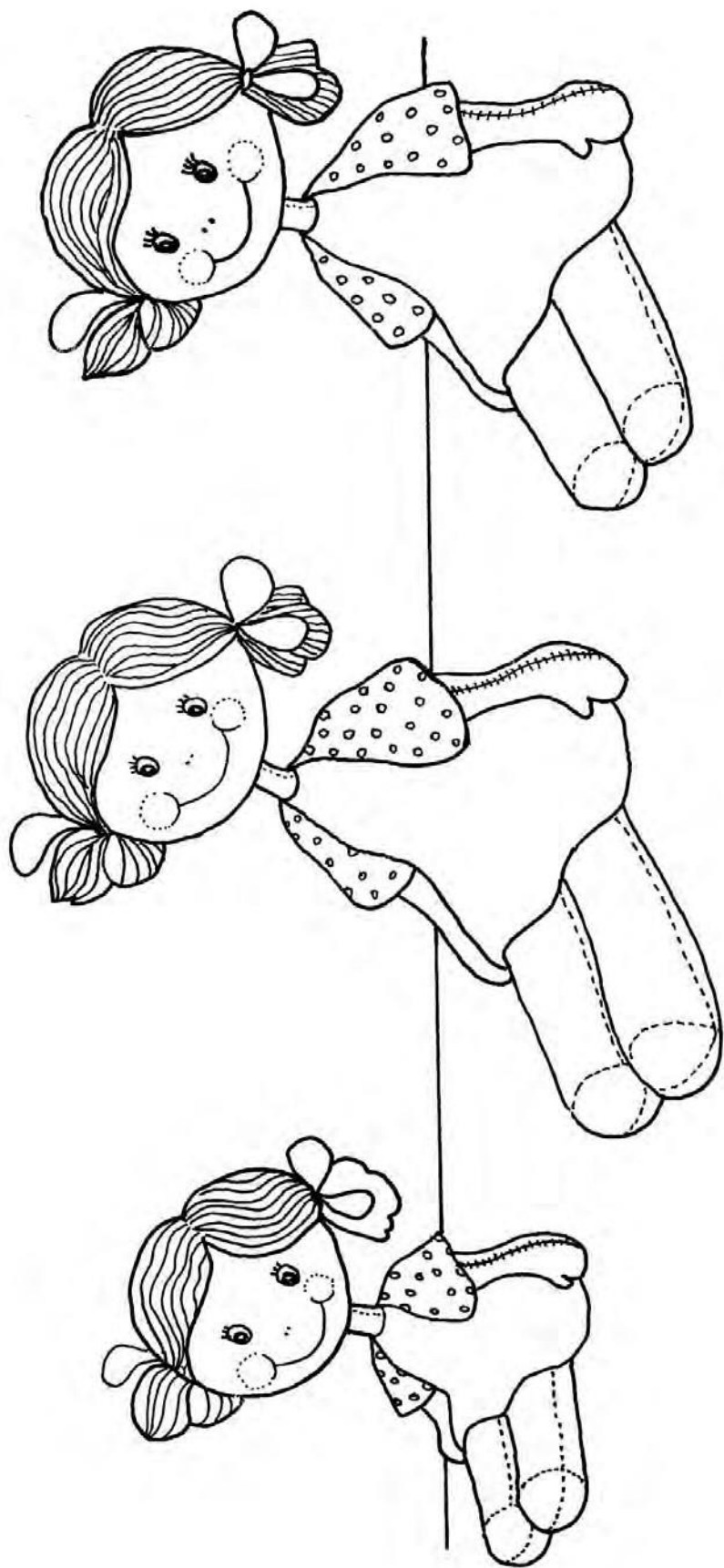


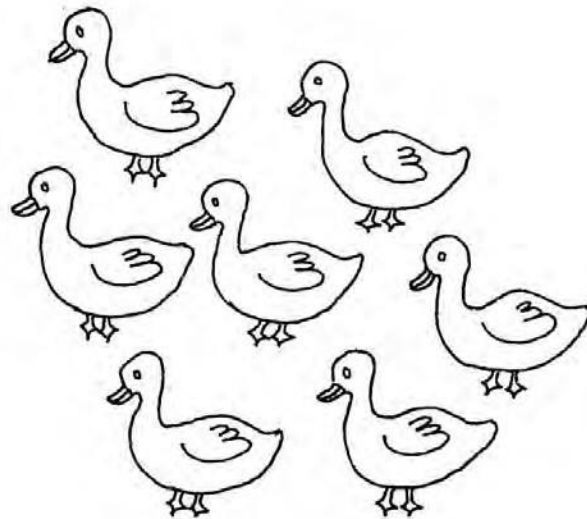
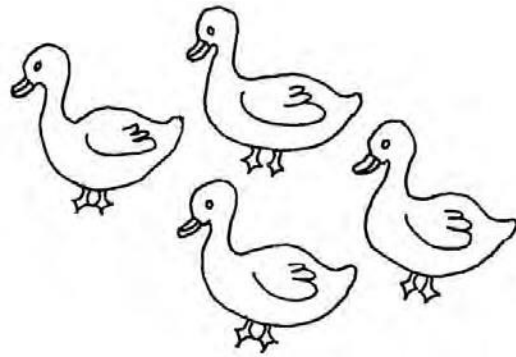
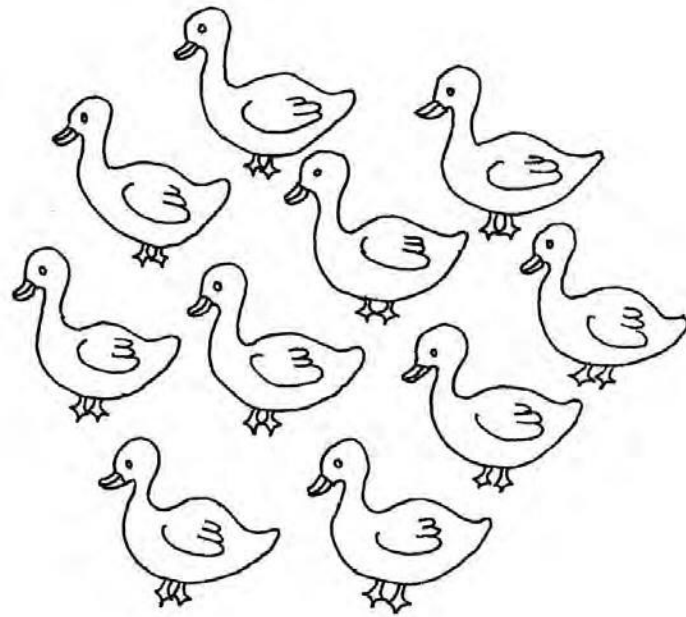


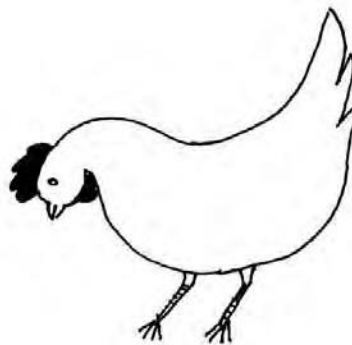
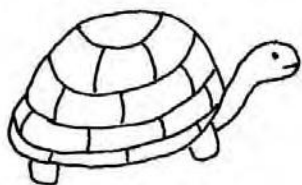
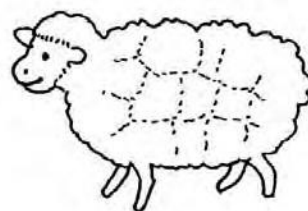
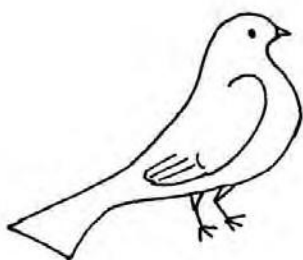
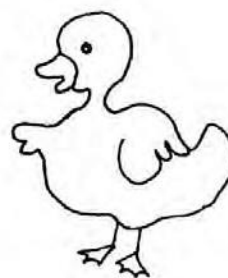
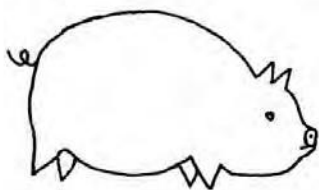
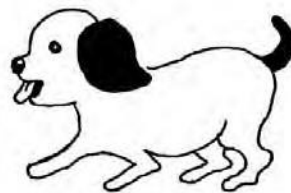
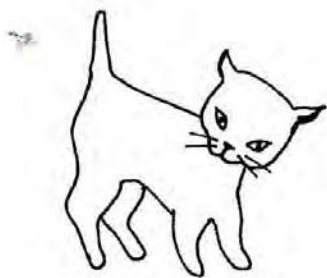


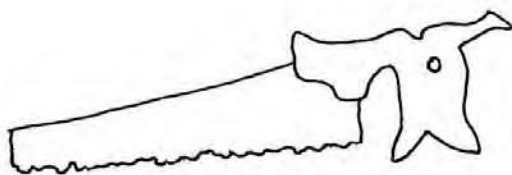
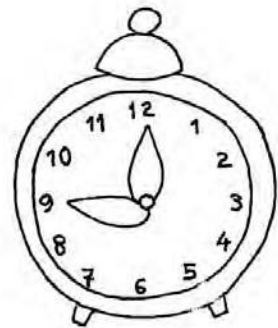
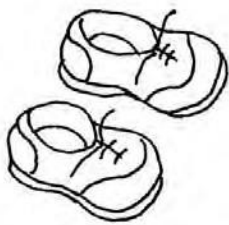
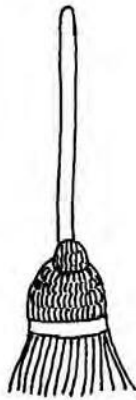
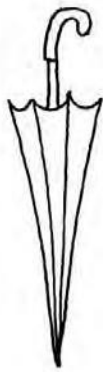










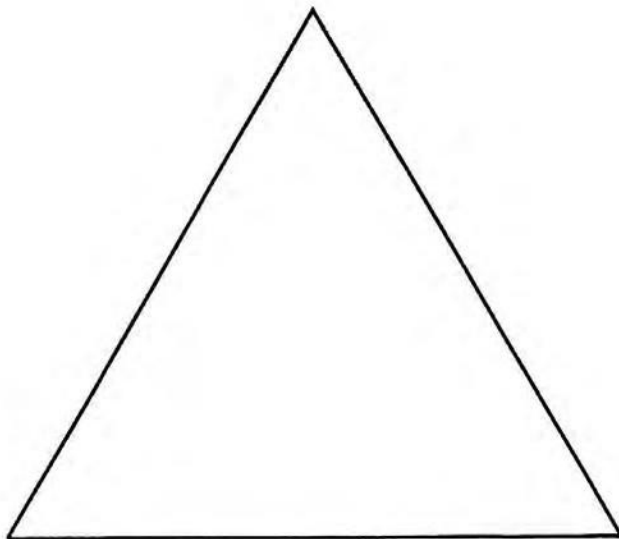
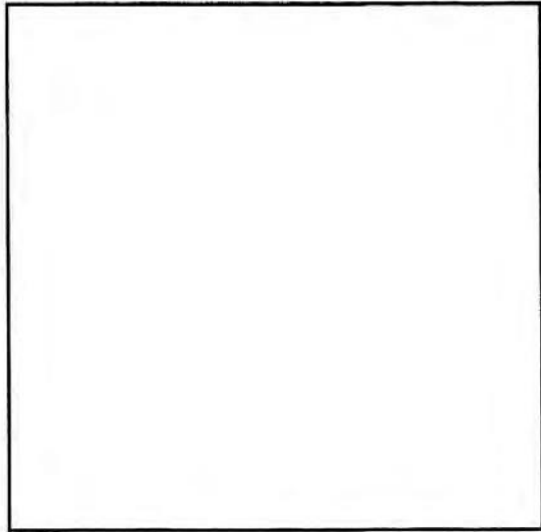
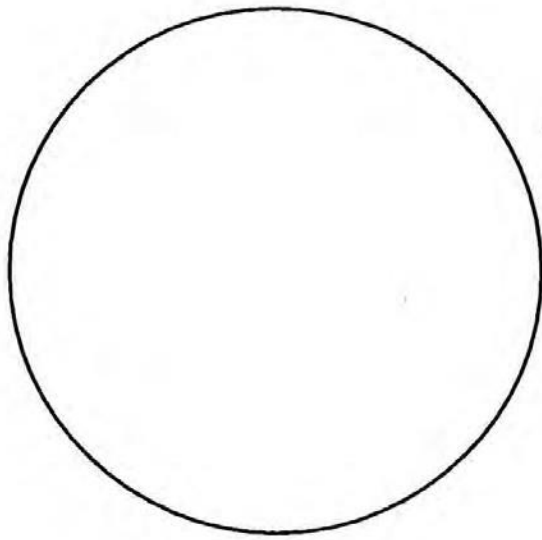


1

2

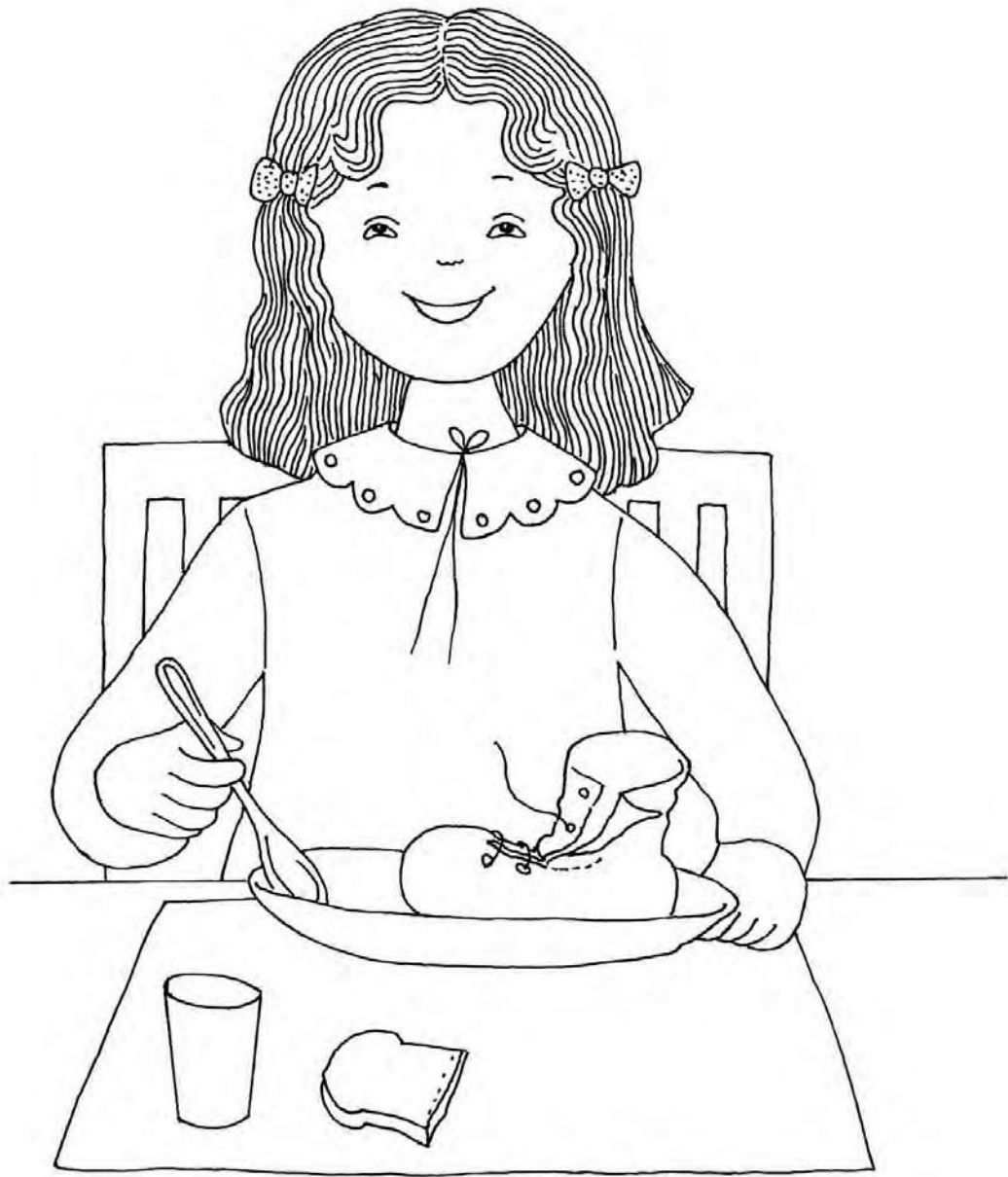
3

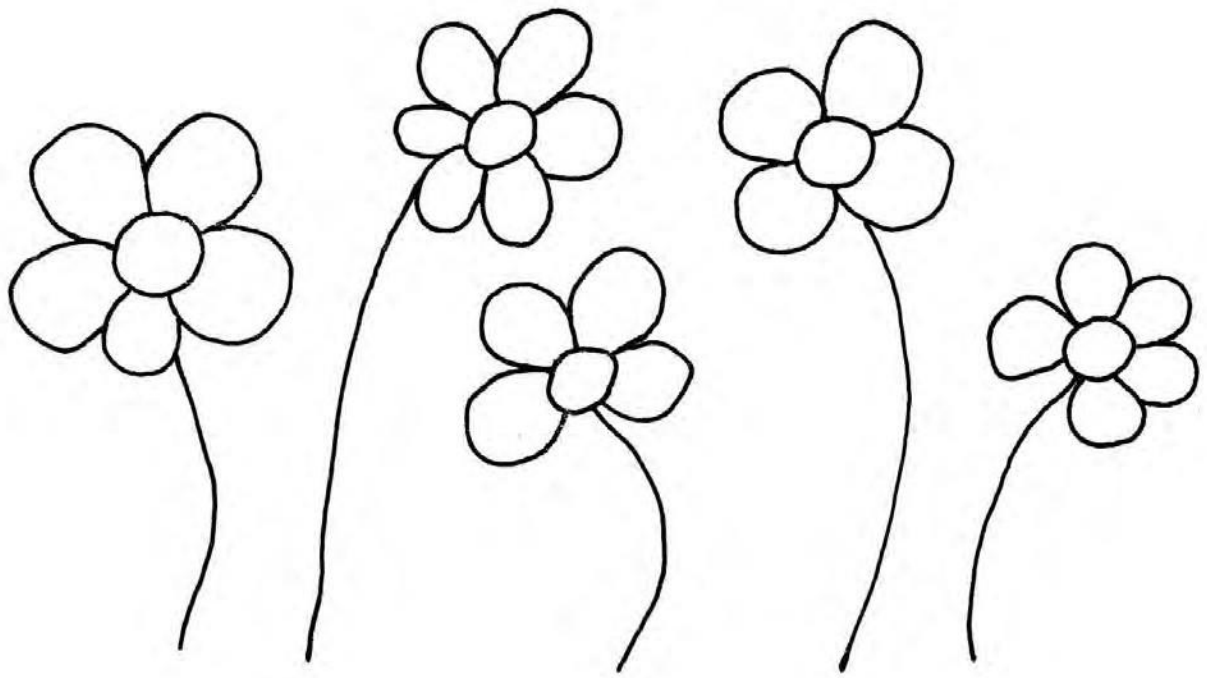


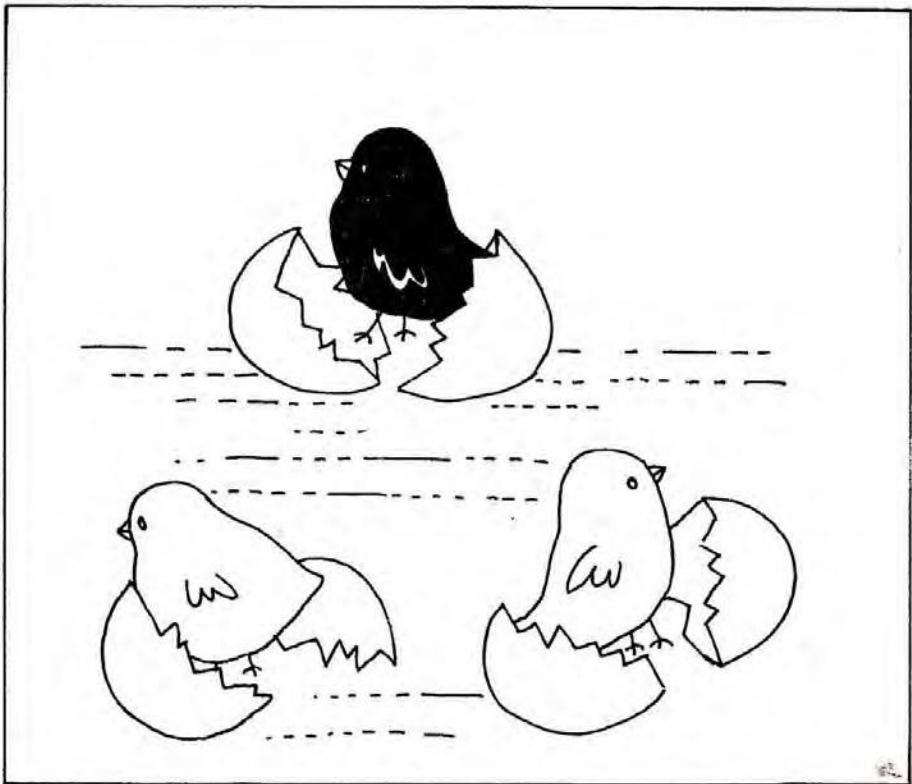
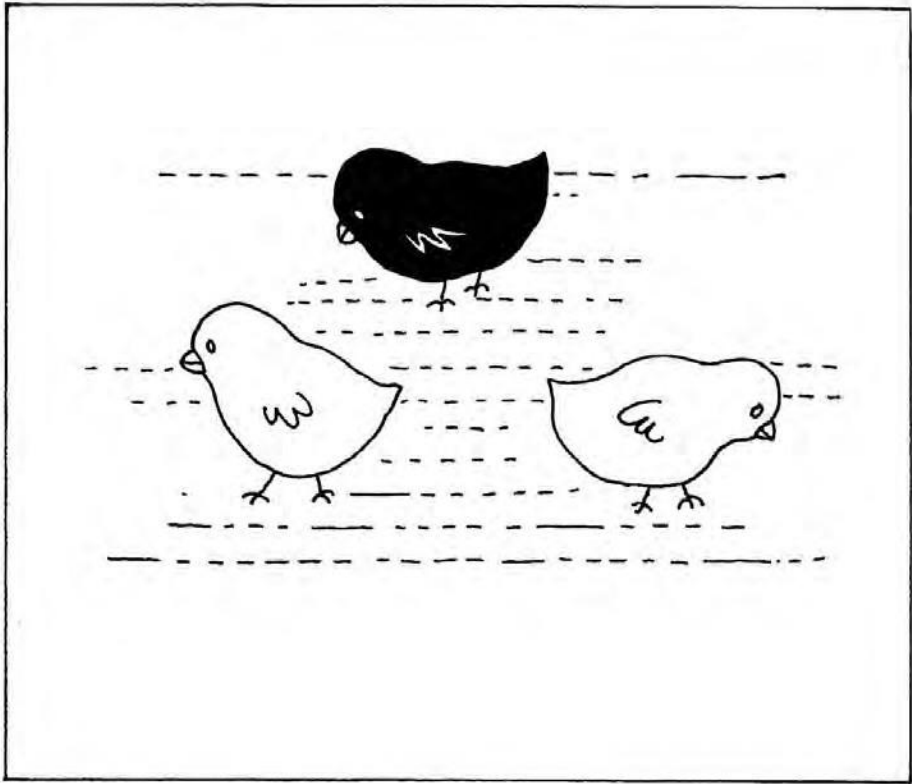








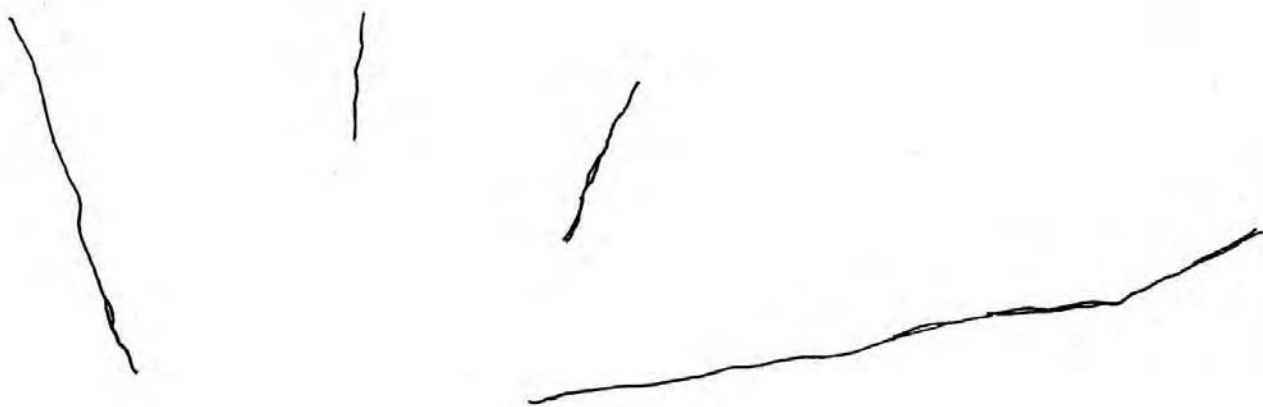




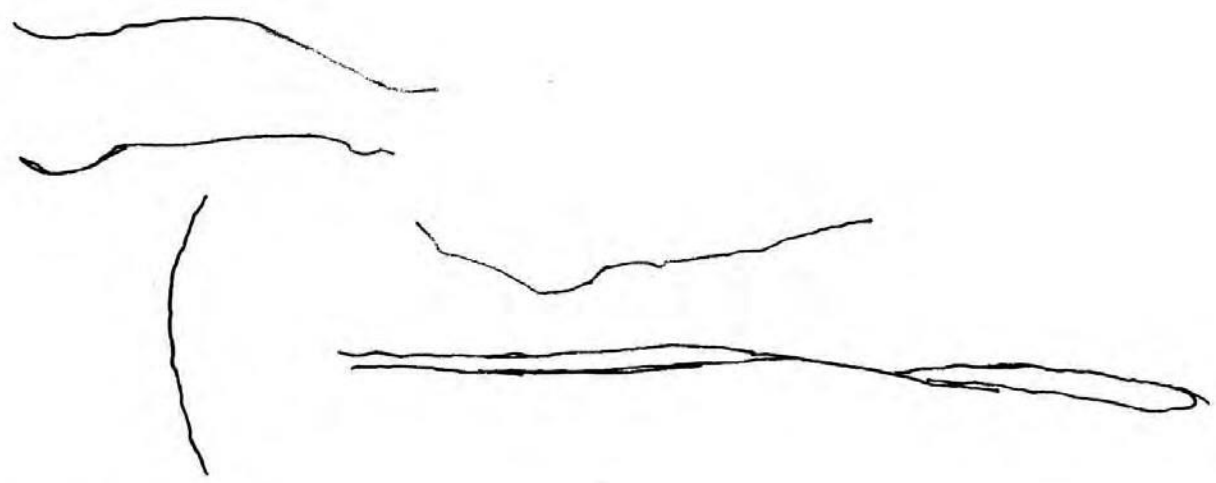
ANEXO N° 2

**EJEMPLOS DE PUNTUACION
DE LA REPRODUCCION DE FIGURAS**

ITEM 8C: Copia una línea recta
APROBADO: 1 punto



REPROBADO: 0 puntos
- No hay impresión general de la línea recta

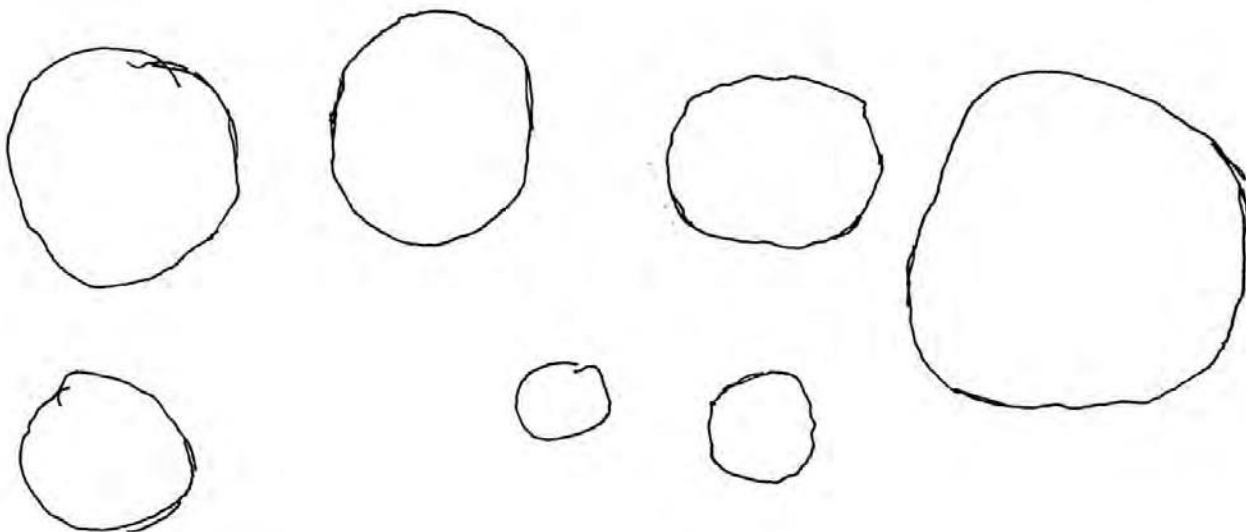


LONGITUD: Menor a 2 cms.



ITEM 9C: Copia una círculo

APROBADO: 1 punto

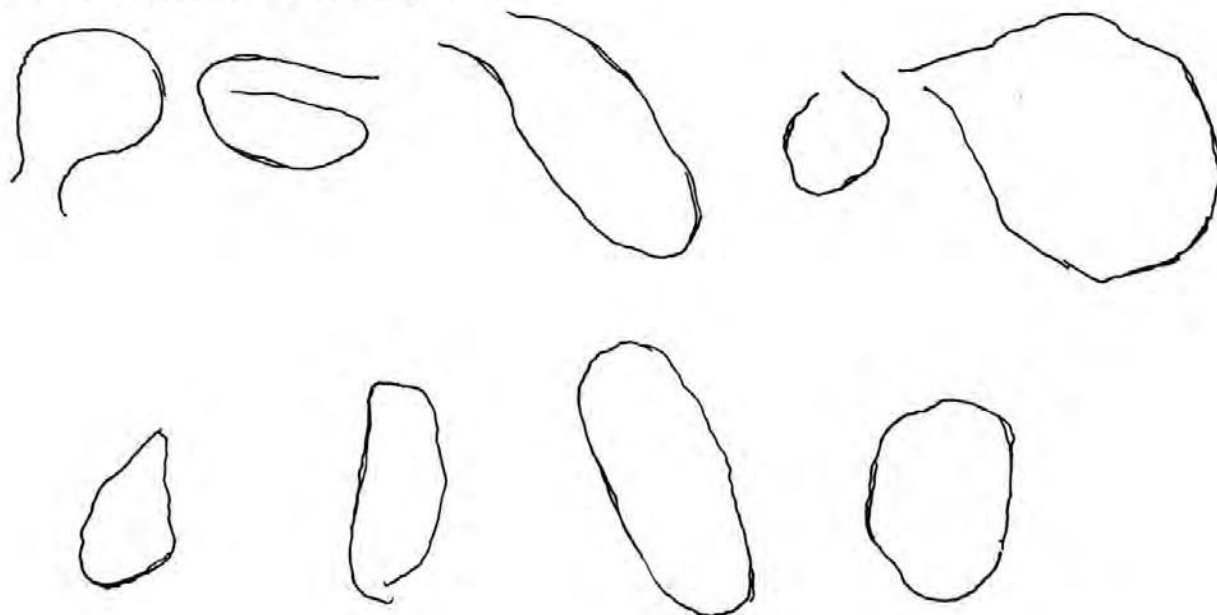


REPROBADO: 0 puntos

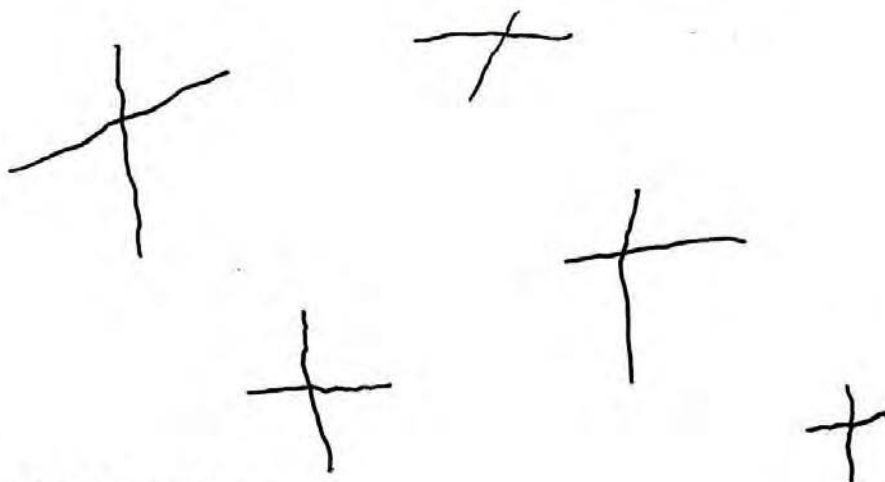
- Círculos productos de movimientos circulares



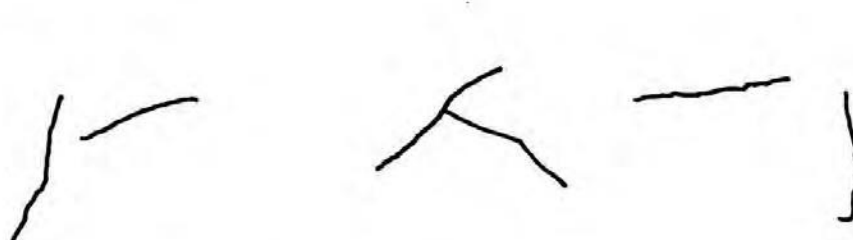
Círculos no cerrados. Abertura mayor de 3mm.



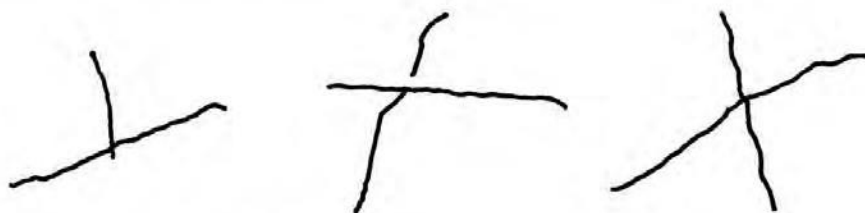
ITEM 10C: Copia una cruz
APROBADO: 1 punto



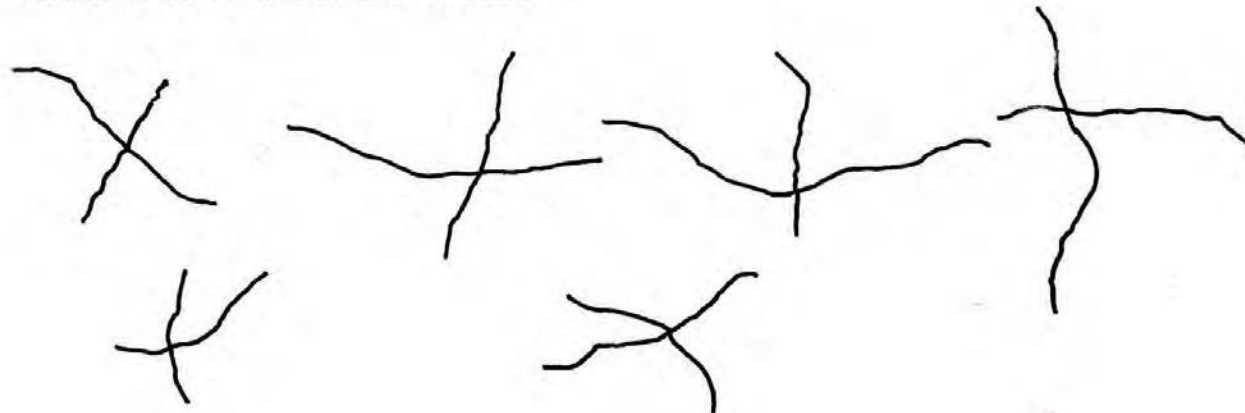
REPROBADO: 0 puntos
- Líneas no intersectan



- Líneas se interseccionan en el extremo de una de las líneas

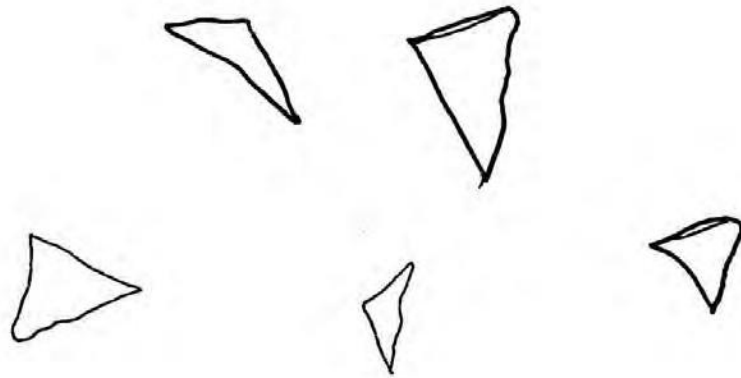


- Líneas no son fundamentalmente rectas



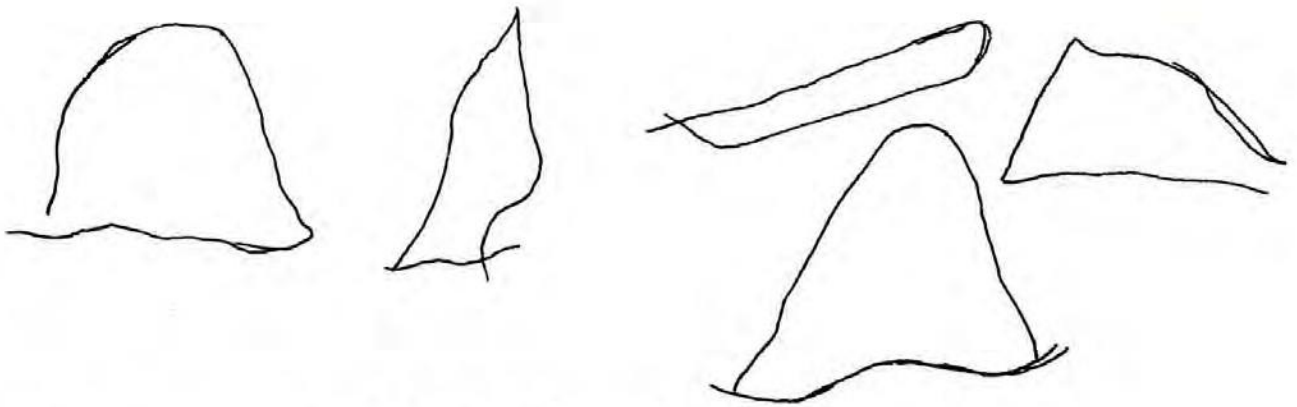
ITEM 11C: Copia una triángulo

APROBADO: 1 punto

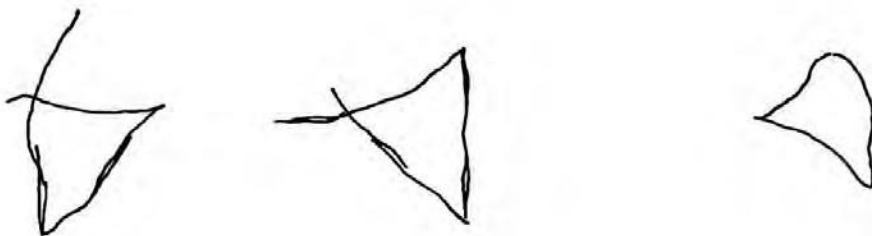


REPROBADO: 0 puntos

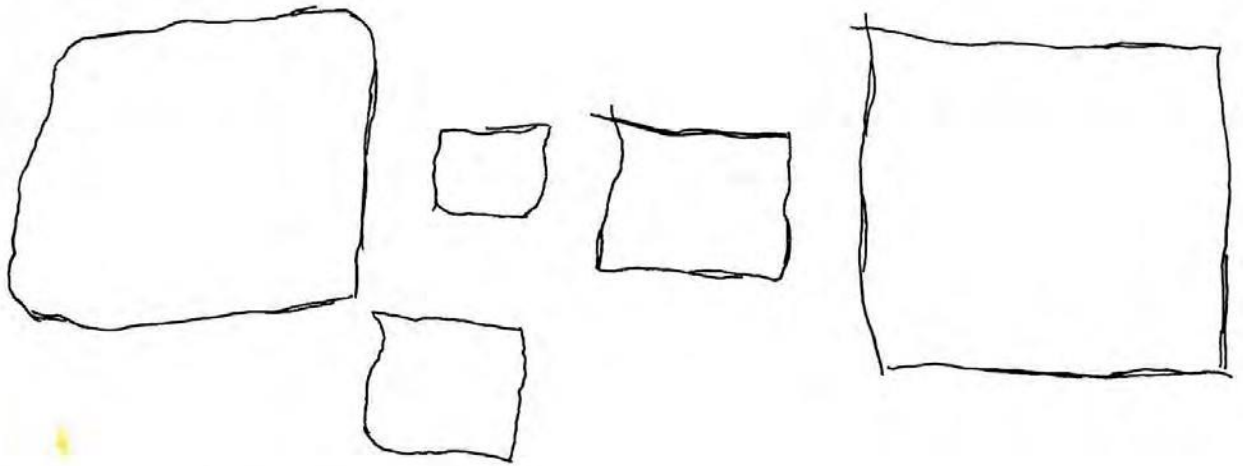
- Ángulos poco claros, líneas no son fundamentalmente rectas



- Líneas se prolongan más de 0.5 cms. fuera del ángulo

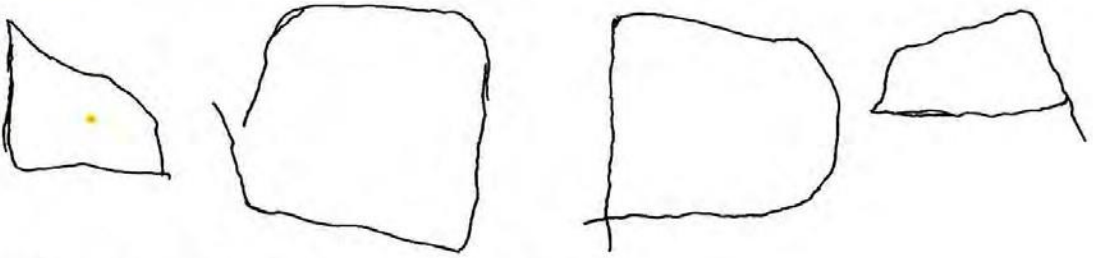


ITEM 12C: Copia una cuadrado
APROBADO: 1 punto

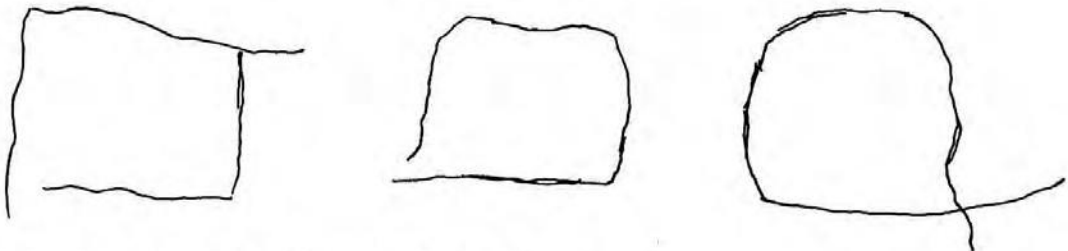


REPROBADO: 0 puntos

- Angulos no son rectos, líneas no son fundamentalmente rectas



- Líneas se prolongan más de 0.5 cms. fuera del ángulo



- Forma rectangular: el largo excede el doble del ancho.



NUESTRO AGRADECIMIENTO ESPECIAL

A la Mgtr. : Cecilia Reyes Acuña

Directora(e) Programa Niño y Adolescente del Ministerio de Salud de Chile, por el asesoramiento técnico y motivación a la realización del presente Trabajo.

Dr. Manuel Izaguirre Sotomayor
DIRECTOR EJECUTIVO
SUB PROGRAMA CRED-MINSA-PERU

Lic. Susalen Tang de Liendo
ASESORA CRED
SUB PROGRAMA CRED-MINSA-PERU

EQUIPO TECNICO :

Lic. Enf. : Norma Encinas Escarcini.

Lic. Psc.: Rosa de Guadalupe Arata Cuzcano.

Lic. Psc.: Luz Aragonés Alocilla.

Lic. Enf. : Juana Molina Salas.

Lic. Enf. : Maritza Berrú de Yong.

Lima, 1995.

Anexo 4. Confiabilidad del instrumento

CONFIABILIDAD	DIMENSIÓN COORDINACIÓN																DIMENSIÓN LENGUAJE																DIMENSIÓN MOTRICIDAD								PD																		
	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24		Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12						
EE1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0								
EE2	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0								
EE3	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0								
EE4	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0								
EE5	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0										
EE6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0										
EE7	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0									
EE8	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0								
EE9	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0										
EE10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0									
EE11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0									
EE12	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0								
EE13	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0							
EE14	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0									
EE15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0									
EE16	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0							
EE17	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0								
EE18	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0								
EE19	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0									
EE20	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0									
Sumo	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	0	0	0	2	3	0	2	3	2	0	1	3	3	2	2	3	2	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	0	0	3	2	3	1	2	1	0						
p	0.15	0.15	0.15	0.15	0.1	0.1	0.1	0.15	0.1	0.1	0	0	0	0	0.1	0.15	0	0.1	0.15	0.1	0	0.05	0.15	0.15	0.1	0.1	0.15	0.15	0.1	0.05	0.15	0.15	0.05	0.15	0.15	0.05	0.15	0.15	0.15	0.15	0.05	0.15	0.15	0.15	0	0	0.15	0.1	0.15	0.05	0.1	0.05	0						
q	0.85	0.85	0.85	0.85	0.9	0.9	0.9	0.85	0.9	0.9	1	1	1	1	0.9	0.85	1	0.9	0.85	0.9	1	0.95	0.85	0.85	0.9	0.9	0.85	0.85	0.9	0.95	0.85	0.85	0.95	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	0.85	1	1	0.85	0.9	0.85	0.95	0.9	0.95	1		
Exp/q	0.13	0.13	0.13	0.13	0.09	0.09	0.09	0.13	0.09	0.09	0.00	0.00	0.00	0.00	0.09	0.13	0.00	0.09	0.13	0.09	0.00	0.05	0.13	0.13	0.09	0.09	0.13	0.13	0.09	0.05	0.13	0.13	0.05	0.13	0.13	0.05	0.13	0.13	0.13	0.13	0.05	0.13	0.13	0.13	0.00	0.00	0.13	0.09	0.13	0.05	0.09	0.05	0.00	0.914					
																																																					1.023	0.914					
																																																										KR-20 =	0.935

Anexo 6. Evidencias del trabajo estadístico – pretest

RESULTADOS PRETEST.sav [ConjuntoDatos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 57 de 57 var

	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item1_A	Item2_A
1	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso
2	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso
3	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito
4	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	fracaso	fracaso
5	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito
6	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	fracaso	éxito
7	éxito	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito
8	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso
9	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso
10	éxito	éxito	fracaso	fracaso	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito
11	éxito	éxito	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso
12	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso
13	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso
14	fracaso	éxito	éxito	fracaso	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	fracaso
15	fracaso	éxito	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	fracaso	fracaso
16	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso
17	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso
18	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	fracaso
19	éxito	éxito	fracaso	fracaso	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso
20	éxito	éxito	éxito	fracaso	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	fracaso
21																	
22																	

Vista de datos Vista de variables

Anexo 7. Evidencias del trabajo estadístico – posttest

RESULTADOS POSTEST.sav [ConjuntoDatos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 58 de 58 v

	Item N°	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20
1	EE1	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
2	EE2	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
3	EE3	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
4	EE4	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
5	EE5	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
6	EE6	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
7	EE7	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
8	EE8	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito
9	EE9	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
10	EE10	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
11	EE11	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
12	EE12	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
13	EE13	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
14	EE14	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
15	EE15	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
16	EE16	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
17	EE17	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
18	EE18	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
19	EE19	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
20	EE20	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	fracaso	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito	éxito
21																					
22																					

Vista de datos Vista de variables

Anexo 8. Consentimiento informado de los padres de familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El presente documento tiene la intención de dar a conocer a los padres de familia del aula dulzura turno tarde sobre la investigación "Programa manitos curiosas para la mejora de la psicomotricidad de niños de 3 años lima 2023". A través de esta investigación se pretende mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas realizando 12 sesiones en la I.E.

La docente se compromete a guardar la información personal de los niños y solo emplear la información obtenida de manera profesional.

Yo WANDER GAURIA E. madre y/o padre, identificada con DNI 71339694

Representante de mi menor MATEO he sido informado sobre la investigación que la Lic. Frezzia Mere Andrade realizará con los estudiantes.

Firma: [Firma]

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El presente documento tiene la intención de dar a conocer a los padres de familia del aula dulzura turno tarde sobre la investigación "Programa manitos curiosas para la mejora de la psicomotricidad de niños de 3 años lima 2023". A través de esta investigación se pretende mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas realizando 12 sesiones en la I.E.

La docente se compromete a guardar la información personal de los niños y solo emplear la información obtenida de manera profesional.

Yo Jackelin Gonzales Lagos madre y/o padre, identificada con DNI 47591116

Representante de mi menor CRISTIAA he sido informado sobre la investigación que la Lic. Frezzia Mere Andrade realizará con los estudiantes.

Firma: [Firma]

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El presente documento tiene la intención de dar a conocer a los padres de familia del aula dulzura turno tarde sobre la investigación "Programa manitos curiosas para la mejora de la psicomotricidad de niños de 3 años lima 2023". A través de esta investigación se pretende mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas realizando 12 sesiones en la I.E.

La docente se compromete a guardar la información personal de los niños y solo emplear la información obtenida de manera profesional.

Yo Roasting Douglas Cuchi S.V madre y/o padre, identificada con DNI 75033550

Representante de mi menor Leandro he sido informado sobre la investigación que la Lic. Frezzia Mere Andrade realizará con los estudiantes.

Firma: [Firma]

Anexo 9. Validez por juicio de expertos

Dimensiones del desarrollo psicomotor

Primera dimensión: Coordinación

Nº	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Traslada agua de un vaso a otro.	4	4	4	
2	Construye un puente con tres cubos.	4	4	4	
3	Construye una torre de 8 a más cubos.	4	4	4	
4	Desabotona.	4	4	4	
5	Abotona.	4	4	4	
6	Enhebra una aguja.	4	4	4	
7	Desata cordones.	4	4	4	
8	Copia una línea recta.	4	4	4	
9	Copia un círculo.	4	4	4	
10	Copia una cruz.	4	4	4	
11	Copia un triángulo.	4	4	4	
12	Copia un cuadrado.	4	4	4	
13	Dibuja 9 o más partes de figura humana.	4	4	4	
14	Dibuja 8 o más partes de figura humana.	4	4	4	
15	Dibuja 3 o más partes de figura humana.	4	4	4	
16	Ordena por tamaño.	4	4	4	

Segunda dimensión: Lenguaje

Nº	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Reconoce grande y chico.	4	4	4	
2	Reconoce más y menos.	4	4	4	
3	Nombra animales.	4	4	4	
4	Nombra objetos.	4	4	4	
5	Reconoce largo y corto.	4	4	4	
6	Verbaliza acciones.	4	4	4	
7	Conoce la utilidad de los objetos.	4	4	4	

8	Discrimina pesado y liviano.	4	4	4	
9	Verbaliza nombre y apellido.	4	4	4	
10	Identifica su sexo.	4	4	4	
11	Conoce el nombre de sus padres.	4	4	4	
12	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas.	4	4	4	
13	Comprende las preposiciones.	4	4	4	
14	Razona por analogías opuestas.	4	4	4	
15	Nombra colores.	4	4	4	
16	Señala colores.	4	4	4	
17	Nombra figuras geométricas.	4	4	4	
18	Señala figuras geométricas.	4	4	4	
19	Describe escenas.	4	4	4	
20	Reconoce absurdos.	4	4	4	
21	Usa plurales.	4	4	4	
22	Reconoce antes y después.	4	4	4	
23	Describe palabras.	4	4	4	
24	Nombra características de objetos.	4	4	4	

Tercera dimensión: Motricidad

Nº	Nombre de Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Salta con los pies juntos.	4	4	4	
2	Camina 10 pasos con un vaso de agua.	4	4	4	
3	Se para en un pie de 10 segundos.	4	4	4	
4	Se para en un pie de 5 segundos o más.	4	4	4	
5	Se para en un pie de 1 segundo o más.	4	4	4	
6	Camina en punta de pies.	4	4	4	
7	Salta 20 centímetros.	4	4	4	
8	Salta en un pie.	4	4	4	
9	Coge una pelota.	4	4	4	
10	Camina hacia adelante (talón y punta).	4	4	4	
11	Camina hacia atrás (punta y talón).	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador:FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO.....

Especialidad del validador: DOCTORA EN PSICOLOGIA.....

20 de...~~mayo~~ del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto ~~teórico~~ formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto validador

ORCID [0000-0002-1558-7022](https://orcid.org/0000-0002-1558-7022)

Williams y ~~Webb~~ (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras ~~Gable~~ y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en ~~McGarland~~ et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, ~~Hyrkäs~~ et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (~~Voutilainen & Liukkonen~~, 1995, citados en ~~Hyrkäs~~ et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Dimensiones del desarrollo psicomotor

Primera dimensión: Coordinación

Nº	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Traslada agua de un vaso a otro.	4	4	4	
2	Construye un puente con tres cubos.	4	4	4	
3	Construye una torre de 8 a más cubos.	4	4	4	
4	Desabotona.	4	4	4	
5	Abotona.	4	4	4	
6	Enhebra una aguja.	4	4	4	
7	Desata cordones.	4	4	4	
8	Copia una línea recta.	4	4	4	
9	Copia un círculo.	4	4	4	
10	Copia una cruz.	4	4	4	
11	Copia un triángulo.	4	4	4	
12	Copia un cuadrado.	4	4	4	
13	Dibuja 9 o más partes de figura humana.	4	4	4	
14	Dibuja 6 o más partes de figura humana.	4	4	4	
15	Dibuja 3 o más partes de figura humana.	4	4	4	
16	Ordena por tamaño.	4	4	4	

Segunda dimensión: Lenguaje

Nº	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Reconoce grande y chico.	4	4	4	
2	Reconoce más y menos.	4	4	4	
3	Nombra animales.	4	4	4	
4	Nombra objetos.	4	4	4	
5	Reconoce largo y corto.	4	4	4	
6	Verbaliza acciones.	4	4	4	
7	Conoce la utilidad de los objetos.	4	4	4	

8	Discrimina pesado y liviano.	4	4	4	
9	Verbaliza nombre y apellido.	4	4	4	
10	Identifica su sexo.	4	4	4	
11	Conoce el nombre de sus padres.	4	4	4	
12	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas	4	4	4	
13	Comprende las preposiciones.	4	4	4	
14	Razona por analogías opuestas.	4	4	4	
15	Nombra colores.	4	4	4	
16	Señala colores.	4	4	4	
17	Nombra figuras geométricas.	4	4	4	
18	Señala figuras geométricas.	4	4	4	
19	Describe escenas.	4	4	4	
20	Reconoce absurdos.	4	4	4	
21	Usa plurales.	4	4	4	
22	Reconoce antes y después.	4	4	4	
23	Describe palabras.	4	4	4	
24	Nombra características de objetos.	4	4	4	

Tercera dimensión: Motricidad

Nº	Nombre de Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Salta con los pies juntos.	4	4	4	
2	Camina 10 pasos con un vaso de agua.	4	4	4	
3	Se para en un pie de 10 segundos.	4	4	4	
4	Se para en un pie de 5 segundos o más.	4	4	4	
5	Se para en un pie de 1 segundo o más.	4	4	4	
6	Camina en punta de pies.	4	4	4	
7	Salta 20 centímetros.	4	4	4	
8	Salta en un pie.	4	4	4	
9	Coge una pelota.	4	4	4	
10	Camina hacia adelante (talón y punta).	4	4	4	
11	Camina hacia atrás (punta y talón).	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador:FALCÓN CCENTA YÁRIDA NORA.....

Especialidad del validador: DOCTORA EN EDUCACIÓN.....

20 de...mayo..del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico-formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto validador

ORCID: 0000-0002-5763-7542

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Dimensiones del desarrollo psicomotor

Primera dimensión: Coordinación

Nº	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Traslada agua de un vaso a otro.	4	4	4	
2	Construye un puente con tres cubos.	4	4	4	
3	Construye una torre de 8 a más cubos.	4	4	4	
4	Desabotona.	4	4	4	
5	Abotona.	4	4	4	
6	Enhebra una aguja.	4	4	4	
7	Desata cordones.	4	4	4	
8	Copia una línea recta.	4	4	4	
9	Copia un círculo.	4	4	4	
10	Copia una cruz.	4	4	4	
11	Copia un triángulo.	4	4	4	
12	Copia un cuadrado.	4	4	4	
13	Dibuja 9 o más partes de figura humana.	4	4	4	
14	Dibuja 6 o más partes de figura humana.	4	4	4	
15	Dibuja 3 o más partes de figura humana.	4	4	4	
16	Ordena por tamaño.	4	4	4	

Segunda dimensión: Lenguaje

Nº	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Reconoce grande y chico.	4	4	4	
2	Reconoce más y menos.	4	4	4	
3	Nombra animales.	4	4	4	
4	Nombra objetos.	4	4	4	
5	Reconoce largo y corto.	4	4	4	
6	Verbaliza acciones.	4	4	4	
7	Conoce la utilidad de los objetos.	4	4	4	

8	Discrimina pesado y liviano.	4	4	4	
9	Verbaliza nombre y apellido.	4	4	4	
10	Identifica su sexo.	4	4	4	
11	Conoce el nombre de sus padres.	4	4	4	
12	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas.	4	4	4	
13	Comprende las preposiciones.	4	4	4	
14	Razona por analogías opuestas.	4	4	4	
15	Nombra colores.	4	4	4	
16	Señala colores.	4	4	4	
17	Nombra figuras geométricas.	4	4	4	
18	Señala figuras geométricas.	4	4	4	
19	Describe escenas.	4	4	4	
20	Reconoce absurdos.	4	4	4	
21	Usa plurales.	4	4	4	
22	Reconoce antes y después.	4	4	4	
23	Describe palabras.	4	4	4	
24	Nombra características de objetos.	4	4	4	

Tercera dimensión: Motricidad

Nº	Nombre de ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Salta con los pies juntos.	4	4	4	
2	Camina 10 pasos con un vaso de agua.	4	4	4	
3	Se para en un pie de 10 segundos.	4	4	4	
4	Se para en un pie de 5 segundos o más.	4	4	4	
5	Se para en un pie de 1 segundo o más.	4	4	4	
6	Camina en punta de pies.	4	4	4	
7	Salta 20 centímetros.	4	4	4	
8	Salta en un pie.	4	4	4	
9	Coge una pelota.	4	4	4	
10	Camina hacia adelante (talón y punta).	4	4	4	
11	Camina hacia atrás (punta y talón).	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Palomino Tarazona María Rosario

Especialidad del validador: Doctora

20 de... mayo..del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico-formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto validador

ORCID: [0000-0002-3833-7077](https://orcid.org/0000-0002-3833-7077)

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

PROGRAMA

MANITOS CURIOSAS



AUTORA: FREZZIA MERE ANDRADE

Anexo 10. “PROGRAMA MANITOS CURIOSAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA LIMA 2023”

I. DATOS GENERALES

Institución	: I.E. 361
Dirigido a	: Niños de 3 años
Nivel	: Inicial
N° de participantes	: 20 niños del aula dulzura TT
N° de sesiones	: 12 sesiones
Fechas de ejecución	: Junio/Julio - 2023

II. FUNDAMENTACIÓN

Suele pasar que los niños pequeños tienen poca exposición a espacios de recreación o áreas que les permitan un movimiento libre, por todo lo contrario suelen pasar sus días en espacios reducidos. En ese sentido la escuela podría ser el único espacio donde el niño pueda explorar sus movimientos, descubrir sus posibilidades y potenciar sus habilidades.

El programa manitos curiosas está organizado en doce sesiones, cada una de ellas con su objetivo específico, para que los niños logren tener las habilidades psicomotrices acorde a su edad.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Estimular y mejorar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas del aula dulzura 3 años.

3.2. Objetivos específicos

- Mejorar su coordinación óculo manual mediante actividades de vida practica y bandejas Montessori.
- Mejorar su lenguaje mediante canciones, rimas y cuentos.
- Mejorar su motricidad mediante juegos, circuitos motrices y bailes.

IV. METODOLOGÍA

El programa está constituido de 12 sesiones, las cuales buscan la mejora de las tres dimensiones de la psicomotricidad: coordinación, lenguaje y motricidad. La duración de cada sesión es de 40 minutos aproximadamente, las sesiones tendrán tres momentos, el inicio donde se realizará la motivación, el desarrollo donde se busca que el niño logre el objetivo y el cierre donde se evalúa lo que se ha realizado.

V. RECURSOS

5.1. Recursos Humanos

- Docentes
- Estudiantes

5.2. Recursos Materiales

- Bandejas de plástico
- Bowls
- Semillas
- Esponjas
- Laminas
- Cuentos en tamaño A3
- Rimas en papelógrafos
- Cuerpos geométricos blandos
- Escalera de pikler
- Cinta maskantape de colores
- Viga de equilibrio
- Conos
- Aros

VI. EVALUACIÓN

La evaluación se dará una vez finalizado el programa, aplicando el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) el cual cuenta con 52 ítems.

VII. DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES

SESIÓN 1		
PRESENTACIÓN Y APLICACIÓN DEL PRE - TEST		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Se inicia la sesión con la canción “hola amiguitos” una vez finalizado el saludo, se les cuenta a los niños y niñas que a partir de este día ellos iran realizando distintas actividades donde se van a divertir mucho.	Radio usb
DESARROLLO	La docente menciona que se reunirá con cada niño por un lapso de 10 min. Para poder aplicar una prueba y algunas actividades pequeñas. Se procede a realizar el pre test de los niños, mientras que el resto del grupo realiza actividades de juego en mesa.	Copias de las hojas de registro del tepsi Laminas de la prueba.
CIERRE	Para finalizar la docente, les comenta que ha terminado la clase, se despide cantando la canción “es hora de despedirnos”	Radio Usb



SESIÓN 2		
JUGAMOS CON AGUA		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del juego la docente saca de su mandil un burbujero, al ritmo de la canción “burbujas burbujitas” los niños juegan a reventar las burbujas.	Radio Usb burbujas
DESARROLLO	Se ha preparado estaciones para jugar con el agua, en cada estación los niños podrán encontrar vasos de diferentes formas y tamaños para jugar con el agua de colores y trasladarla de un envase a otro las veces que deseen. Una vez terminada la experiencia se les pide a los niños que dibujen lo que más les gusto de la actividad.	Tinas Agua Tintes vegetales Vasos transparentes
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que mas te ha gustado?	



SESIÓN 3		
Hacemos una cadena de colores		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo la docente les presenta a los niños una bolsa con pañuelos de colores, cada niño elige el color q mas le gusta y se les invita a bailar “muevo mis pañuelos”	Radio Usb Pañuelos
DESARROLLO	Se les invita a los niños a sentarse en la mesa, ahí encontraran tiras de fieltro, al extremo de cada tira habrá un botón, ellos deberán abotonar las tiras e ir formando cadenas de distintos colores, la cadena que forme cada mesa será unida para luego jugar a la ronda, donde los niños entran y salen de la ronda (la ronda se forma con la cadena de fieltro) Los niños dibujan lo que más les ha gustado de la actividad y comentan lo que han plasmado en sus dibujos.	Tiras de fieltro Botones de colores Hojas A3 Plumones Colores
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que mas te ha gustado?	



SESIÓN 4		
Hacemos un collar con fideos de colores		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo la docente les presenta el paracaídas, los niños juegan a subir y bajar el paracaídas, cuando finaliza la canción se sientan sobre el paracaídas y cantan juntos “pico pico tero” juntando su dedo pulgar e índice.	Radio Usb paracaídas
DESARROLLO	En las mesas se encontrarán una bandeja con fideos canuto delgados de colores, trozos de hilo de pescar, los niños deberán insertar el hilo de pescar en los fideos e ir formando un collar. Una vez que este listo el collar la docente ayudará amarrando. Finalizada la actividad los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad, ayudándose de plumones de colores y crayones.	Bandejas Fideos canuto de colores Hilo de pescar
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que mas te ha gustado?	



SESIÓN 5		
Jugamos a decorar la mariposa haciendo grafismos		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo la docente les presenta una bolsita de dónde saca títeres de dedo de la forma de mariposas, juntos juegan a hacer volar a las mariposas con la canción “mariposita”.	Radio Usb Mariposas de fieltro
DESARROLLO	En las mesas los niños encontrarán unas tarjetas plastificadas, ellos deberán copiar esas formas y copiarlas para decorar la mariposa. Las tarjetas tendrán el dibujo de líneas, círculos, cruces, cuadrados y triángulos. Se les proporcionará plumones de distintos colores.	Tarjetas plastificadas Plumones de colores Silueta de mariposa
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?	

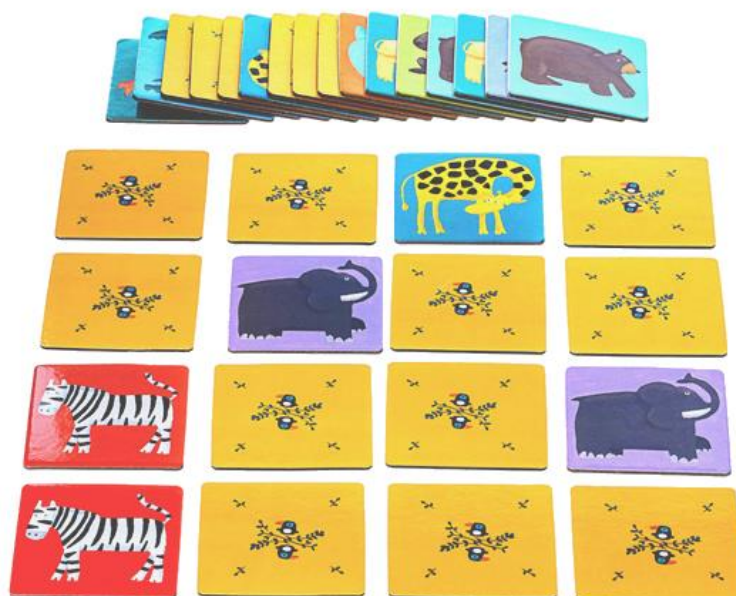


SESIÓN 6		
El elefante es grande y el ratón es pequeño		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo la docente saca una caja mascararas de elefantes y ratones, juegan a interpretar los personajes que les ha tocado, ¿Cómo se mueve el elefante? ¿Cómo se mueve el ratón? ¿Quién es grande? ¿Quién es pequeño?, la docente los invita a imitar los movimientos con la frase “grande como el elefante, pequeño como el ratón”	Mascaras
DESARROLLO	<p>En el patio en el suelo los niños encontrarán pelotas grandes y pequeñas por todo el espacio, también habrá dos canastas, una con la imagen del elefante y la otra con la imagen del ratón. Los niños deberán colocar las pelotas pequeñas en la canasta del ratón y las grandes en la canasta del elefante.</p> <p>En el aula de forma individual, se les entrega en sobres tres imágenes de pelotas de diferentes tamaños, juegan con ellas, las ordenan como ellos prefieran, luego en un papelógrafo deberán pegar las pelotas pequeñas donde esta la imagen del ratón y las pelotas grandes donde esta la imagen del elefante.</p>	<p>Pelotas pequeñas de colores.</p> <p>Pelotas grandes de colores.</p> <p>Canastas</p> <p>Imágenes</p> <p>Papelógrafos</p> <p>Goma</p>
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que mas te ha gustado?	

SESIÓN 7		
Mas y menos galletas		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo la docente les presenta a los niños el títere del monstruo come galletas, el monstruo se presenta y saluda a cada niño, preguntándoles ¿han visto mis galletas? Tengo mucha hambre.	Titere de come galletas.
DESARROLLO	Se les propone a los niños a jugar a darle de comer al monstruo come galletas, para ello deberán encontrar las galletas regadas en el suelo y colocarlas en la caja con forma de monstruo come galletas, meterlas en el orificio de su boca. En las mesas se jugará con platos y galletas de cartón, jugando a colocar en un plato más galletas y en otras menos galletas. Finalmente, los niños realizan una ficha donde colorean el frasco donde hay más galletas.	Caja con la cara del come galletas. Galletas de cartón. Ficha de aplicación.
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?	



SESIÓN 8		
Juego de memoria de los animales		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo la docente saca de una caja unos gorros de distintos animales, los niños eligen el que más les gusta y luego cantan juntos la ronda de los animales.	Sombreros de animales. Radio Usb
DESARROLLO	Se les propone a los niños jugar un juego de memoria, antes del juego la docente les muestra las imágenes que estarán en el juego; gato, perro, chancho, pato, paloma, oveja, tortuga y gallina. Por mesas los niños juegan al juego de memoria, en cada mesa habrá 4 niños(as). Una vez que termina el juego, de forma individual se les entrega a los niños una ficha de aplicación donde deberán colorear cada animalito que han observado en el juego de memoria, deberán colorearlo según les va indicando la docente.	Bits de animales Micas Fichas de aplicación. Crayolas
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?	



SESIÓN 9		
Adivina adivinador		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo la docente les presenta una caja que tiene dos orificios para meter las manos, dentro habrá distintos objetos y los niños irán intentando adivinar solo tocando los objetos que podría ser. La docente acompaña la exploración con una frase “Adivina adivinador”	Caja incógnita
DESARROLLO	Ya en asamblea se les presentará algunas adivinanzas de objetos, estas adivinanzas son creadas por la misma maestra y describen algunos elementos para que los niños puedan adivinar que son. Cuando ya hayan terminado de adivinar todas las adivinanzas la docente volverá a repasar el vocabulario de los objetos descubiertos ese día. Como trabajo individual los niños reciben una ficha donde deben pegar las imágenes de los objetos que irá mencionando la docente.	Adivinanzas en papelógrafos. Imágenes Ficha de aplicación.
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?	



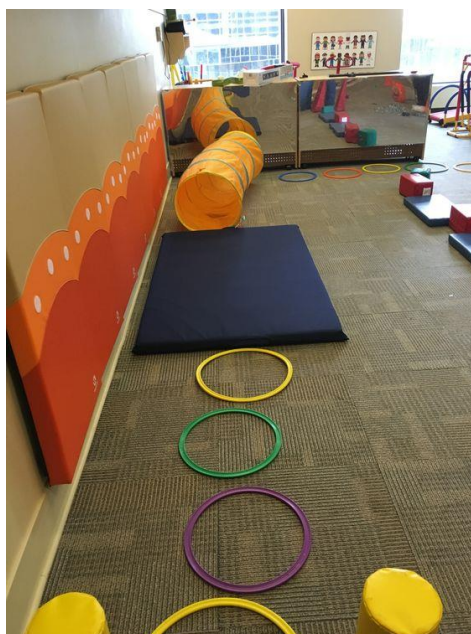
SESIÓN 10		
El camino de las figuras		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo la docente invita a los niños a jugar el juego correr y parar. En el suelo estarán colocadas las figuras circulo, cuadrado y triangulo, los niños corren por el espacio y cuando la maestra dice “para en un circulo” ellos deben buscar un circulo y pararse sobre el circulo, así con todas las figuras.	Caja incógnita
DESARROLLO	Ya en el aula los niños encuentran tres bandejas, cada una tiene un cartel con la imagen de un círculo, cuadrado y triangulo, conectando las bandejas hay cintas maskentape que llevan a otro extremo donde hay bloques lógicos con las figuras de circulo, cuadrado y triangulo. Los niños deberán transportar las figuras hacia las bandejas caminando por la cinta maskentape juntando sus pies en punta talón. En el trabajo individual, los niños reciben una ficha de aplicación donde tendrán que con temperas las figuras, siguiendo la indicación de que color pintar cada figura.	Bandejas Cinta maskentape. Bloques lógicos Ficha de aplicación.
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?	



SESIÓN 11		
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo se les invita a los niños a dirigirse al patio, ahí encontrar palicintas, ellos jugaran a mover su cuerpo con el palicintas al ritmo de las distintas músicas.	Radio Usb Palicintas
DESARROLLO	Ya en el aula por equipos los niños reciben un rompecabezas del cuerpo, deberán armarlo e ir mencionando algunas partes del cuerpo que observan. Después de forma individual cada niño recibe el rompecabeza de su cuerpo, el cual es una fotografía de cuerpo entero dividido en tres piezas. Para complementar la actividad los niños dibujan su cuerpo en una ficha de aplicación la cual tendrá la imagen de su cara y ellos deben completar el dibujo.	Rompecabezas Fotos de los niños. Fichas de aplicación. Plumones gruesos.
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?	



SESIÓN 12		
Circuito motor		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES	RECURSOS
INICIO	Los niños se sientan en asamblea, la docente inicia la sesión con la canción “Hola amiguitos”, luego del saludo se les invita a los niños a dirigirse al patio, ahí los invita a calentar al ritmo de una música de pulso rápido, movimiento el cuerpo de la cabeza a los pies.	Radio Usb
DESARROLLO	Se tendrá ya armado un circuito el cual tendrá distintos retos, de equilibrio, subir y bajar por la escalera pikler y llevar pelotas de trapo de un extremo a otro saltando con un pie. Una vez que todos los niños pasan por el circuito pasarán al salón para dibujar lo que han realizado y lo que más les gusto de la actividad.	Cuerpos geométricos blandos. Triangulo pikler. Pelotas de trapo. Cinta maskantape. Hojas A3 Plumones de colores.
CIERRE	Para finalizar se les pregunta ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?	



LISTA DE COTEJO SESIÓN 2

DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Coordina sus manos para transferir líquidos de un recipiente a otro sin derramar

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAR, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 3

DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Coordina sus manos y dedos para abotonar y desabotonar

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAR, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 4

DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Coordina sus manos y dedos para insertar los fideos en el hilo de pescar.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAR, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 5

DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Coordina sus movimientos de brazo, mano y dedos para sujetar el plumón y realizar diferentes grafismos.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAR, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 6

DESEMPEÑO: Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Menciona algunas características de los animales, por ejemplo que el ratón es pequeño y el elefante es grande.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAS, JEREMY			
MELLENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 7

DESEMPEÑO: Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo- en situaciones cotidianas o de juego.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Identifica donde hay más o menos elementos en el momento del juego.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAR, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 8

DESEMPEÑO: Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Identifica dos imágenes iguales por sus similitudes y características.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAS, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 9

DESEMPEÑO: Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Adivina que objeto es, escuchando algunas de sus características más importantes.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAS, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 10

DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Coordina sus movimientos de piernas y brazos para trasladar elementos de un lado hacia el otro.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAR, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

LISTA DE COTEJO SESIÓN 11

DESEMPEÑO: Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera y utiliza diferentes materiales.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Menciona que partes de su cuerpo esta moviendo al momento del baile y las representa mediante el dibujo.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAS, JEREMY			
MELLENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

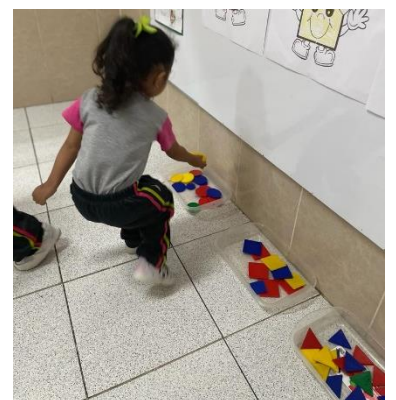
LISTA DE COTEJO SESIÓN 12

DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: Atraviesa un circuito motriz realizando de forma correcta los movimientos como correr, saltar, rodar, etc.

	INICIO	PROCESO	LOGRO
ALCALÁ MARCANO, HELENYS			
BAZAM SEGURA, MATTHEW			
BOHORQUEZ CAJALEON, LIAM			
CACHIS CERNA, LEANDRO			
CASTAÑEDA SANCHEZ, STEFANO			
CARRASQUERO MAYORCA, BARBARA			
CHUYO CALDERÓN, LUCAS			
DE LA CRUZ MACUYAMA, VIANCA			
GAVIRIA IRARICA, MATTEO			
GONZALES LAGOS, CRISTINA			
JAIME UNOCC, ARIANA			
LAZO GASPAR, JEREMY			
MELENDEZ VERGARAY, VALENTINA			
NAQUICHE VINCES, LIAM VALENTIN			
PERALTA MORENO, PAULA			
SOTO GUTIERREZ, THAYRA			
SOTO TORRES, JESÚS			
TESEN GAVIDIA, YADIRA			
TOSCANO CARRERA, ABDEL			
VARGAS MOSQUEIRA, JEYCKO			

Anexo 11. Fotos del desarrollo del programa







UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa manitos curiosas para mejorar la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa

Lima

–

2023

", cuyo autor es MERE ANDRADE FREZZIA ISABELLA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 30 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO DNI: 06093118 ORCID: 0000-0002-1558-7022	Firmado electrónicamente por: GFLORESME el 01- 08-2023 14:13:12

Código documento Trilce: TRI - 0627072