



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Programa Movimientos Divertidos para mejorar la psicomotricidad
en niños de 3 años de una institución educativa inicial de
Ventanilla 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Sucso Grandez, Manuela Mercedes (orcid.org/0000-0001-6985-5283)

ASESORA:

Dra. Boy Barreto, Ana Maritza (orcid.org/0000-0002-0405-5952)

CO-ASESOR:

Mg. Loayza Reymer, Raul Americo (orcid.org/0000-0003-4866-1601)

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

Dedicado a mi amado Dios que nunca me abandona ni en los momentos más difíciles. A mis padres queridos Lindaura y Jorge por inspirarme a crecer profesionalmente. A mis hijos Jorge, Rodrigo y mi querida familia por su amor, apoyo incondicional y acompañarme en este gran logro profesional.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por ser mi fortaleza, a mi familia por su comprensión, apoyo emocional y por ayudarme en todo momento alentándome a seguir para terminar la maestría, a mis pequeños del aula Amor que me apoyaron con el programa realizado.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	3
3.1. Tipo y diseño de investigación	3
3.2. Variables y operacionalización	4
3.3. Población, muestra, muestreo	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	12
3.5. Procedimientos	13
3.6. Método de análisis de datos	13
3.7. Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS	27
V. DISCUSIÓN	42
VI. CONCLUSIONES	47
VII. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	39
ANEXOS	50

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Población de estudio</i>	10
Tabla 2 <i>Muestra de estudio elegida</i>	11
Tabla 3 <i>Validación del instrumento test TEPSI</i>	12
Tabla 4 <i>Confiabilidad del instrumento TEPSI</i>	13
Tabla 5 <i>Resultados del pre y post test del instrumento TEPSI</i>	17
Tabla 6 <i>Resultados del pre y post test de la dimensión coordinación</i>	18
Tabla 7 <i>Resultados del pre y post test de la dimensión lenguaje</i>	19
Tabla 8 <i>Resultados del pre y post test de la dimensión motricidad</i>	20
Tabla 9 <i>Análisis de confiabilidad del test TEPSI</i>	21
Tabla 10 <i>Prueba de normalidad del pre y post test del instrumento</i>	22
Tabla 11 <i>Prueba de U de Mann Whitney para contratar la hipótesis General</i>	23
Tabla 12 <i>Resumen de la Prueba de U de Mann Whitney para muestras independientes</i>	24
Tabla 13 <i>Prueba de normalidad de la dimensión coordinación</i>	25
Tabla 14 <i>Resultados del pre y post test de la dimensión coordinación</i>	26
Tabla 15 <i>Prueba de normalidad de la dimensión lenguaje</i>	27
Tabla 16 <i>Resultados del pre y post test de la dimensión lenguaje</i>	28
Tabla 17 <i>Prueba de normalidad de la dimensión motricidad</i>	29
Tabla 18 <i>Resultados del pre y post test de la dimensión motricidad</i>	30

Resumen

El objetivo del presente trabajo de investigación fue demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022. Fue de enfoque cuantitativo, aplicado, de diseño cuasi experimental, con prueba de inicio, aplicación del programa y prueba de salida, la muestra fue de 56 niños seleccionados por muestreo no probabilístico, se los dividió en grupo control y experimental. Se realizó la prueba Kolmogórov-Smirnov por el tamaño de la muestra y el contraste de hipótesis con la de U de Mann Whitney. Se recolectó los datos con el Test de desarrollo psicomotor TEPSI elaborado por las chilenas Haeussler & Marchant (2009), comprende 52 ítems, divididos en tres dimensiones motricidad, coordinación lenguaje y al convertir los resultados se ubican a los niños por categorías de normalidad, riesgo y retraso. Los resultados obtenidos en la prueba de salida del G1 Control fue que 5 niños que representan el 20% están en nivel de Riesgo y 20 niños que representan el 80% se encuentran en nivel de Normalidad y con respecto al G2 experimental después de participar del programa el 100% se encuentran en nivel de Normalidad demostrando que se cumplió el objetivo planificado.

Palabras clave: programa “Movimientos Divertidos”, psicomotricidad, dimensiones.

Abstract

The objective of this research work was to demonstrate whether the Funny Movements program improves psychomotor skills in 3-year-old children from an Initial Educational Institution in Ventanilla-2022. It was of a quantitative, applied approach, of a quasi-experimental design, with a start test, application of the program and exit test, the sample was 56 children selected by non-probabilistic sampling, divided into a control and experimental group. The Kolmogórov-Smirnov test was performed due to the sample size and the hypothesis contrast with the Mann Whitney U test. The data was collected with the TEPSI Psychomotor Development Test prepared by the Chilean Haeussler & Marchant (2009), comprising 52 items, divided into three dimensions: motor skills, language coordination, and when converting the results, children are placed by categories of normality, risk and delay. The results obtained in the G1 Control exit test were that 5 children representing 20% are at the Risk level and 20 children representing 80% are at the Normality level and with respect to the experimental G2 after participating in the program. 100% are at the Normality level, demonstrating that the planned objective was met.

Keywords: “Funny Movements” program, psychomotricity, dimensions.

I. INTRODUCCIÓN

El área psicomotriz es fundamental en la etapa infantil debido a que su desarrollo y madurez dependen de la calidad y cantidad de movimientos que realizan los infantes siendo su actividad innata el juego. A nivel mundial debido a la pandemia la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) el once de marzo del 2020 declaró estado de emergencia internacional dictaminando varias medidas y la principal fue el confinamiento social donde los niños menores de seis años se quedaron en casa afectando el normal desarrollo psicomotriz debido a que no salían a los parques a jugar, correr, saltar, montar bicicleta o hacer deporte por el miedo generalizado al contagio, el desconocimiento de cómo actuar adecuadamente para superar la enfermedad y evitar más muertes. Según Arias y Bustamante (2021) en su artículo nos refieren que las medidas tomadas a nivel mundial como el aislamiento y el encierro en sus hogares se priorizaron en niños y ancianos para cuidar sus vidas.

En su artículo la psicomotrista Carazo (2020) comentó que en el regreso a clases los docentes y otros profesionales percibieron que a los niños se han visto afectados en estos años de Pandemia en su desarrollo psicomotor, la forma de relacionarse y sus patrones de juego. A nivel mundial se tomaron medidas para evitar contagios por la COVID 19, Se cerraron algunos trabajos realizándose el teletrabajo también colegios, los niños recibieron clases virtuales limitándose a interactuar mediante recursos tecnológicos haciendo más fría la relación entre docente y alumno a la vez tanto alumnos como algunos profesores tuvieron problemas de conectividad dificultando la realización de video conferencias, en muchos casos había niños sin el adecuado apoyo en casa para realizar sus tareas a esa problemática le aumentamos el contagio y o muerte de familiares que desestabilizó la armonía familiar provocando el poco interés de participar en las clases virtuales por la situación.

Los efectos de la educación virtual se están evidenciando ahora en todo el mundo al encontrar déficit en el desarrollo de las diferentes áreas en especial la psicomotora y en su comportamiento al haber tenido pocas oportunidades de juego, movimiento y socialización en casa. En niños menores de seis años es fundamental su psicomotricidad porque favorece al desarrollo integral de sus

áreas, con los diferentes movimientos que realizan conocen su cuerpo, su contexto, se hacen más independientes y logran su autonomía. Al moverse mejoran sus habilidades, adquieren destrezas cada vez más complejas y logran nuevos aprendizajes movilizando todos sus sentidos. Según Bocanegra Esparza (2021) en su artículo de investigación nos dice que la psicomotricidad es la técnica educativa donde se usan movimientos del cuerpo que permiten lograr objetivos educativos para el desarrollo de los infantes. La tarea principal de las docentes de inicial es el desarrollo bio-psico-social de los pequeños, para ello deben planificar actividades divertidas que permitan el desarrollo de competencias y el movimiento de su cuerpo tomando como herramienta primordial el juego para que su aprendizaje sea divertido y más significativo siendo la clase de psicomotricidad la que más les agrada por ende la más adecuada. El Ministerio de Educación (2017) tiene la finalidad de empezar un apropiado desarrollo motriz en niños menores por lo que planteó como estrategia difundir la Guía donde se orienta del uso adecuado de un módulo de psicomotricidad con actividades sugeridas para trabajar con niños entre los 3 a 5 años.

En la realidad nacional al desarrollar el área psicomotriz logramos la formación integral de la persona atiende la relación que hay entre el movimiento, cuerpo y emoción. Según Mendiara (2021) Los problemas de la Pandemia en nuestro país también han afectado a nuestros niños se puede apreciar que son más miedosos, tímidos, les cuesta relacionarse con los demás, se aprecia que han tenido pocas vivencias y oportunidades de movimiento por la poca destreza al moverse y realizar actividades de juego consideramos por ello el valor del aprendizaje con movimientos y juegos que permitan un desenvolvimiento adecuado de nuestra niñez.

En lo que respecta a la realidad local e institucional se observó en las diferentes rutinas durante el horario de clases como: en la hora de entrada los padres llevaban cargados a los niños de 3 años o en coches porque refieren que no deseaban caminar, se cansan y lloraban por ello para evitar los berrinches los cargaban, en la hora de recreo varios niños de la misma edad cuando jugaban, corrían, saltaban, se caían, lloraban y no querían levantarse solos, durante las

clases de psicomotriz propuestas por la docente no lograban desplazarse haciendo equilibrio, pararse en un pie, subirse en bancos de pequeña altura, girar, trepar, darse volantines, etc., lloraban porque no querían realizarlas por miedo a caerse. Como sabemos estas acciones permiten un mejor desenvolvimiento, desarrollo de competencias y destrezas motrices en nuestros estudiantes. Para Jean Piaget, El niño desarrolla su inteligencia partiendo de los juegos con movimiento que le permiten adquirir el conocimiento de su cuerpo y de su entorno aceptando las habilidades, destrezas que posee siendo el aspecto psicomotriz el que permite el dominio del movimiento de su cuerpo y de las deficiencias encontradas en el desarrollo de esta área nace como propuesta realizar un programa que responda a la problemática ¿De qué manera el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022?. Se consideró como problema específico número uno; ¿De qué manera el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial en Ventanilla 2022?, el número dos es ¿De qué manera el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022?, el último ¿De qué manera el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022?

Se formuló como objetivo principal demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022, el objetivo específico número uno fue demostrar si con el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022, como objetivo específico dos demostrar si con el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022, objetivo específico número tres fue demostrar si con el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022, se consideró la hipótesis principal; Aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial en Ventanilla 2022, la

hipótesis específica número uno es; Aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad de niños de 3 añitos de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022, y la número dos; Aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora el Lenguaje de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial en Ventanilla 2022. La tres; Aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial en Ventanilla 2022.

La presente investigación es importante porque se considera como punto de inicio para próximas investigaciones partiendo de los resultados se implementarán programas específicos que permitan desarrollar las potencialidades de los niños de la institución. Este trabajo se justificó de manera teórica porque nos basamos en investigaciones científicas de las variables de estudio y la importancia de trabajar un programa que permitió desarrollar el área psicomotriz de los estudiantes de 3 añitos de nuestra institución, su justificación practica fue que se identificó las causas, consecuencias, tratamientos y sesiones con actividades que ayudaron en la evolución del aspecto motriz de los estudiantes de 3 añitos además permitió conocer varios niños que están en riesgo y se planificaron actividades específicas para ese grupo. La justificación metodológica es que se usaron técnicas divertidas con actividades motrices que ayudaron a desarrollar de manera íntegra a los niños del aula Amor, el instrumento utilizado fue el test TEPSI (Test de Desarrollo Psicomotor) lo crearon psicólogas chilenas y nos permitió evaluar a niños de 3 años, cuenta con tres sub test como lenguaje, motricidad y coordinación cuyos resultados permitieron identificar problemas específicos para poder planificar, estructurar y organizar el programa Movimientos Divertidos.

II. MARCO TEÓRICO

Se revisó la bibliografía científica encontrando como antecedentes internacionales donde involucran la variable sobre psicomotricidad encontrando en España el artículo de Rodríguez et al. (2018) donde indican cómo contribuye la psicomotricidad educativa a desarrollar el lenguaje de niños con necesidades especiales, realizaron un programa psicomotor donde planificaron actividades con movimientos y juegos para niños de cinco años con problemas de lenguaje, aplicaron la prueba Battelle, que midió esas habilidades, se aplicó la prueba antes y después del programa teniendo como conclusión que el entrenamiento de ciertas habilidades impactan favorablemente en diferentes aspectos como ser el motor, conocimiento, social y las emociones de los niños y que al aplicar su programa tuvo gran efecto porque contribuyó mejorando el lenguaje y el desarrollo psicomotriz de sus estudiantes.

Con respecto a la misma variable se encontró el estudio en el país de Argentina: Espósito, Korzeniowski y Santini (2018) en su artículo Normas del test TEPSI en alumnos argentinos de tres y cuatro años, teniendo como objetivo elaborar las normas locales que permitan aplicar el test y poder comparar el desarrollo psicomotor con la muestra chilena para estandarizar el test, evaluaron a 205 estudiantes del segundo ciclo de inicial que se encuentran en las cunas del estado en Mendoza, calcularon las correlaciones ítem-sub test, empleando una ANOVA a priori calculando la puntuación T por grupo. El TEPSI evidenciando propiedades psicométricas y alta sensibilidad. Registrando un desempeño superior en el área psicomotora en los niños argentinos al comparar con los niños chilenos observando diferencias en su ritmo evolutivo. Los resultados indican lo importante que es elaborar normas adecuadas o actualizarlas al test donde involucren las particularidades en el aspecto cultural y social del país donde se realizará el test con la finalidad que esta evaluación sea confiable.

En el artículo encontrado del país de Cuba los investigadores Cabrera y Dupeyrón (2019) analizaron la teoría y fue de tipo experimental porque analizan detalladamente la literatura especializada sobre la psicomotricidad dando a conocer lo relevante que es esta área para los niños de inicial después detallan

que sus niños no tienen un nivel adecuado de la motricidad fina porque observan problemas en el recortado, trazado, programaron una serie de actividades secuenciadas, el estudio es teórico empírico usando la estadística descriptiva, la modelación, entrevistas, observación y se analiza la bibliografía y documentación lo que hace que su desenvolvimiento profesional sea valorado, se programan actividades puntuales usando una guía de observación siendo su muestra los niños del grado preescolar el círculo infantil concluyendo que las actividades trabajadas mejoran notablemente la motricidad fina de los estudiantes.

En Ecuador Arias y Benavides (2021) su estudio se basó en la evaluación psicomotriz de infantes hasta los tres años durante la pandemia su objetivo es explicar las deficiencias en el área psicomotriz en niños durante el aislamiento de las familias durante la pandemia por la COVID 19, usaron método descriptivo; realizando adecuada revisión bibliográfica, se usó el test Denver que consta de 55 ítems y se tomó de manera individual a una muestra de 100 estudiantes asistentes a estimulación temprana de la posta médica de Ambato-Ecuador. Esta investigación fue básico, cuantitativo de corte simple, concluyendo: después de la Pandemia aumentaron ciertos factores de riesgo para una buena evolución psicomotriz de los niños concretando los investigadores un enfoque inclusivo haciendo uso de la tecnología adecuada para mejorar y encontrando además el problema de varios padres que desconocen cómo enseñar a sus niños las actividades motrices o no tener tiempo por el trabajo que realizan.

En Ecuador García y Tarazona (2022) en su artículo sobre lo significativo que son los juegos de antaño para mejorar la psicomotricidad de sus alumnos del nivel inicial siendo su objetivo primordial fue dar a conocer la importancia de fomentar los estos juegos en los estudiantes, fue una investigación acción siendo su muestra 75 alumnos y 4 docentes de una Institución siguieron cuatro etapas como ser: Diagnóstica, planificar, ejecutar y evaluar. Al diagnosticar identificaron los niños con limitaciones motrices luego se realizó la etapa de planificación de actividades que permitan fortalecer esas áreas utilizando los juegos tradicionales después de la realización de su programa llegaron a la conclusión que los juegos de antaño son una estrategia importante para incrementar la psicomotricidad de

sus estudiantes.

En lo que corresponde a las referencias nacionales encontradas es sobre las dos variables tenemos a Becerra e Yrigoin (2018) en su artículo Juegos de movimiento para desarrollar el aspecto psicomotriz de los niños de inicial, debido a que se observaron deficiencias respecto a locomoción, coordinación motriz y actividades gráficas para mejorar esta problemática desarrollaron un programa con situaciones de aprendizaje para contribuir con sus estudiantes siendo la muestra de 11 niños y se les aplicó la guía de observación para después aplicar su programa planteado, esta investigación fue experimental, aplicada y cuantitativa concluyendo que después de aplicar su programa donde se usan juegos motrices incrementan notablemente el área psicomotriz de los estudiantes de su muestra.

Se encontró en Casma a Salazar y Oseda (2021) en su artículo sobre un programa psicomotriz para desarrollar competencias de matemática de los niños de cinco añitos en Casma empiezan aportando fundamentos teóricos sobre la psicomotricidad y su relevancia en el desarrollo de otras áreas como la matemática investigando en varias fuentes bibliográficas su enfoque fue cuantitativo, experimental su diseño es cuasi estableciendo relaciones de causa-efecto cuya muestra fue de 25 estudiantes del aula naranja donde se realizó la experimentación y el aula roja fue el control, después de tomar el pre test se observó en los resultados que ambos grupos presenta niveles parecidos después se aplicó el programa al grupo experimental teniendo como resultado que su programa incrementó notablemente las competencias matemáticas de los estudiantes del aula naranja por ello se propone implantar en la institución el programa para desarrollar el pensamiento y habilidades matemáticas aplicando las estrategias con actividades motrices.

En Huancavelica se encontró el artículo de Manrique et. al (2021) en su investigación fundamenta con teorías sus variables, esta investigación fue aplicada porque evalúan los efectos de su estrategia que se basa en actividades lúdicas en la evolución motora de los estudiantes de la institución localizada en Atalla provincia de Huancavelica, de diseño cuasi experimental. Su muestra la integran los pequeños de tres y cuatro años, aplicaron el Test (TGDM-2) que fue

creado por Ulrich (2000) se aplicó antes y después de la ejecución de la estrategia mencionada obteniendo como resultados que la significancia es de 0,05, lo que llevó a concluir que esta estrategia que se basó en juegos mejoró significativamente el desarrollo motor con respecto a las destrezas de control de objetos y sus movimientos. El presente test nos ayuda a reconocer a los estudiantes que tienen un déficit en sus habilidades motoras básicas. La información se organiza con la estadística descriptiva, realizando la Prueba de Shapiro para evaluar la normalidad de los datos y el Coeficiente de Pearson, a un nivel de significación de 0,05, se usó en la contrastación de hipótesis la Prueba T de Students con la finalidad de realizar una comparación de las medias encontradas en el Pre y el Post Test. La contrastación de hipótesis, se hizo uso de un nivel de significancia de 0,05. Esta información se procesó mediante el paquete estadístico SPSS 24, concluyendo que al aplicar la estrategia mejora significativamente y directamente las dimensiones de la psicomotricidad de los niños se recomienda que los docentes planifiquen actividades divertidas con juegos y desplazamientos para lograr aprendizajes significativos.

En Lima se encontró el artículo de Escuza y Laurente (2022) la investigación que realizaron fue valorar un programa de motricidad en niños y niñas aportando que la actividad física favorece y desarrolla las capacidades básicas, su objetivo es evaluar los resultados de su trabajo planificado de psicomotriz en sus 30 alumnos integrantes de la población que fue evaluada. Los estudiantes del colegio Fe y Alegría de Lima recolectaron los datos con el diseño de campo, se usó como técnica las encuestas, el instrumento usado es el Test TEPSI teniendo como resultado satisfactorio entre la prueba de inicio y la de salida obteniendo la media en la de inicio de 31,43, y resultado de la prueba final fue 46,43. Concluyendo al observar los resultados que la aplicación del programa mejora notablemente el área psicomotriz de sus alumnos confirmando sus méritos teóricos y prácticos donde presentaron sus estrategias innovadoras por lo que recomendaron la revisión de su programa y lo utilicen.

Otro artículo encontrado sobre las variables fue de Huancavelica; Landa et al. (2022) nos dicen que las actividades de juego mejoran la psicomotricidad de los alumnos de cuatro y cinco años. En esta investigación correlacionaron el

manejo de juegos con movimientos para el incremento motor se relaciona la capacidad para moverse de los niños y la manera de usar estas técnicas en las aulas de clase cuyo objetivo fue analizar la conexión que hay en movimiento lúdico y la evolución del área psicomotriz. Tiene carácter descriptivo de enfoque cualitativo donde realizaron la revisión bibliográfica para comprender como influye la planificación de las actividades con juegos motrices con relación a la motricidad de los niños dando como resultado que al usar las actividades de juego con movimiento están relacionadas directamente con la mejora en sus movimientos motores de sus estudiantes concluyendo que es fundamental hacer uso de esta estrategia para desarrollar sus movimientos, mejora la autonomía y coordinación.

En el presente trabajo consideramos al programa Movimientos Divertidos como la variable independiente; sabemos que programa es un conjunto de actividades planificadas de manera ordenada, secuencial que pueden ser modificadas, ayudan a cumplir determinados objetivos para desarrollar competencias motrices. Está conformada de actividades con juegos motores que permitieron de manera divertida desarrollar las potencialidades psicomotrices de nuestros pequeños las que fueron planificadas, organizadas por la docente priorizando las necesidades a superar. Pérez (2000) Esto se aplicará en el programa utilizando canciones, bailes y juegos divertidos que permitan el movimiento logrando que de manera divertida logren su desarrollo psicomotriz.

La definición conceptual de juego es la acción recreativa voluntaria, donde se involucran diferentes habilidades desarrollando la fantasía y creatividad evocando acciones vividas de su contexto. Juego para Sanjinés (2018) proviene del latín locus siendo su significado acción de jugar, bromear, atribuyendo que el juego es solo para recrearse. Según Balseca y Grace (2016) refieren al juego como la acción que produce agrado a los niños permitiendo realizar actividades motrices que desarrollen el aspecto cognitivo. Según Anderson-McNamee (2019) define al juego como la manera de aplicar sus cualidades innatas, potencialidades moldeando las aptitudes que tiene al nacer desarrollando sus habilidades para su vida. El juego es la manera de entender, motivar la realización de tareas y colaboración grupal, contribuyendo a la

socialización en su entorno cultural utilizando la calidad de comunicación, creación y análisis de las personas. Entendiéndose el juego como la actividad donde el sujeto mueve todas sus potencialidades coordinando de manera grupal, socializando dentro de su entorno.

Según Calero et al. (2020), consideraron al juego como la acción principal para incrementar el pensamiento y las habilidades sociales de las personas en las diferentes etapas de sus vidas. Como la suma con juegos ayuda no sólo al pensamiento matemático además lo hace con las habilidades sociales, destrezas motoras, potencia los valores e incrementa la creatividad. El Ministerio de Educación (2019) nos informa que el juego libre y simbólico en menores es primordial hasta los 6 años debido a que se produce cantidad de neuronas que permiten el logro de aprendizajes por ello cuando los estudiantes juegan se producen diversas conexiones que permitan su desarrollo y aprendizaje.

Se encontraron los juegos: el de movimiento, donde se mueve el cuerpo experimentando y provocando diferentes reacciones. Nos recomienda que se juegue en un ambiente amplio para que pueda realizar diversos movimientos con libertad y se puede usar materiales. Para Piaget (1932) Este tipo de juego se da a través de múltiples actividades que ponen en movimiento al cuerpo, logrando el desarrollar la inteligencia. Para el Minedu (2019) nos dice que a la hora del juego se puede apreciar el aprendizaje y su progreso naturalmente, por ello lo importante de presentar ambientes adecuados con materiales que propicien el movimiento y juego libre.

En el social; creamos un nexo entre el pequeño con sus compañeros para que jueguen cooperativamente. El objetivo es desarrollar la motricidad y las competencias de socialización, además con el juego cognitivo buscamos desarrollar el razonamiento usando materiales adecuados que nos permitan desarrollar su intelecto. Con el juego simbólico los niños dramatizan sus vivencias utilizando objetos y juguetes de su entorno, éstos se pueden modificar con la finalidad de crear nuevas representaciones desarrollando su imaginación y lenguaje.

Para Rodríguez (2019) la actividad lúdica de movimiento se usa como medio para el logro de aprendizajes donde se incluye diversas situaciones de

movimiento que al ser divertidas propician aprendizajes que ayuden a cumplir objetivos determinados como se educativos, recreativos, culturales y deportivos. El juego motriz: Nos faculta al desarrollo de diferentes habilidades innatas del niño y que adquiera destrezas motrices. Para Andrade Carrión (2020) el juego es importante porque es la actividad primordial en los niños y no se debe dejar de lado debido que contribuye satisfaciendo las necesidades que le permitan crecer. Comunicando que, esta actividad de juego el niño se relaciona con sus compañeros, comunicándose y dominando sus músculos, reconoce el beneficio de realizar su juego, entiende las dificultades que ejerce el medio. El juego es valioso para que socialice con sus amigos cooperando y valorando su esfuerzo, respetando sus opiniones y las normas de su juego.

Según Piaget (1978), el juego grupal o de cooperación es donde los niños no compiten entre ellos, es donde tienen que trabajar de manera colaborativa para cumplir una meta en conjunto apoyándose y organizando entre todos para poder ganar logrando así un aprendizaje de manera social. Según Monroy (2011), los juegos de los niños tienen las siguientes dimensiones: Es infantil, porque es inofensivo, hasta el adulto se convierte en niño, y en la edad escolar, contribuye la conformación del yo, permite a los estudiantes conocer y adecuarse a su entorno y a los requisitos o normas del juego, desarrollando en el niño formas adaptativas que permiten que lo realice rápido y fácil dominando progresivamente el medio. Según Piaget (1978) los niños entre los 3 y 7 años con los juegos colectivos logran aceptar normas, participar activamente para lograr un objetivo común, buscan el beneficio colectivo y modelos sociales.

Para Estela (2018) la actividad lúdica es la más antigua que realizan las personas y apoya en su madurez, mediante los juegos, se aprende, se desarrolla habilidades y destrezas físicas que le permiten la socialización con su entorno. En el momento de jugar los niños exploran con sus sentidos diferentes situaciones y dramatizan diferentes acciones realizadas en su contexto logrando que los niños interactúen con sus pares y adultos, jueguen en grupo y respeten reglas. Dimensión recreativa, realizan acciones de recreación con participación de uno a más jugadores teniendo como función primordial la diversión de los participantes desempeñando además un papel educativo, ya que ayudan a los

estímulos mentales y físicos, colaborando con el desarrollo de destrezas involucrando la competencia sana, realizando el juego en su contexto, al aire libre, puntualizando los objetivos que los participantes deben lograr y regirse a los acuerdos establecidos para el juego. La dimensión formativa, desarrolla su pensamiento al tratar de solucionar problemas movilizando sus competencias y controlando sus emociones logrando solucionar su conflicto emocional satisfaciendo sus necesidades, desarrolla la creatividad, imaginación, las interacciones sociales positivas al respetar las normas controlando sus emociones además se logran aprendizajes en las diferentes áreas de desarrollo.

Para la variable psicomotricidad, el término es definido por León et al. (2021) indican que psicomotricidad es la integración de los movimientos de su cuerpo, desarrollando las habilidades motrices, cognitivos, sociales y afectivos del niño, permitiendo su desarrollo integral. También Arias y Benavides (2021) nos dice que se relacionan los movimientos con nuestro cerebro y el sistema nervioso, logrando un ser humano donde engloba los aspectos, cognitivos y emocionales los que no lograron un adecuado desarrollo en los años de pandemia por el limitado movimiento. Por su parte Sánchez y Samada (2020) nos comentan que psicomotricidad se debe trabajar para apoyar en los aprendizajes, el docente debe reafirmar y desarrollar siguiendo las etapas afectiva, corporal y cognitiva que están relacionadas Según, Colombo et al. (2019) explican que es de importancia desarrollar las habilidades de movimiento en los pequeños, refiriéndose a patrones de movimiento gruesos y finos; Las habilidades de movimiento grueso se divide en habilidades locomotoras; las cuales ayudan a que se mueva en el espacio con patrón especializado como simétrico, asimétrico y lateral, tenemos las habilidades de estabilidad implica el centro de gravedad como el equilibrio y la habilidad de control de objetos donde manipula elementos. Por ello, es fundamental desarrollar el área psicomotriz en los niños.

Para Ramírez (2019) la motricidad es el movimiento que se realiza desde que nacemos para conocer nuestro cuerpo y sus habilidades. Al realizar los diferentes movimientos varias veces luego lo hacen con mayor destreza, de lo más simple a más complejo. Motricidad gruesa va interconectando el

razonamiento con los movimientos. Para Le Boulch (1979) en su enfoque comentó sobre los temas más importantes de la parte psicomotora como ser: pensamiento, cuerpo y movimiento, definiendo motricidad como comprender y conocer su cuerpo en diferentes situaciones que implican movimiento siendo un instrumento que le permite interactuar con su medio logrando aprendizajes nuevos y experiencias significativas. Movimiento para el autor se fundamenta la evolución integral del hombre, al no existir movimiento será más difícil su desarrollo y pensamiento. Le Boulch (1979) comenta que se desarrolla la imaginación y creatividad combinando lo real con la fantasía asociándolas al representar sus vivencias.

Teoría de la psicomotricidad según Gesell, citado por Silva (2017) expone sus ideas de crecimiento y maduración, puntualizando que crecimiento es cambio funcional y la madurez es el crecimiento gradual las estructuras nerviosas. Para el autor hay una relación entre el crecimiento de su cuerpo y lo mental que se da en la niñez, este proceso permanente desde el nacimiento representando su nivel de madurez, refiriéndose a redes neuronales que trabajan como uno solo, las neuronas captan a través de los sentidos y neuronas que permiten el lenguaje. Según Mendoza (2019) son actividades que al realizarlas logran que el niño aprenda a controlar su cuerpo mediante los movimientos, que logre tonificar sus músculos, reconocer sus fortalezas y debilidades incrementando ciertas capacidades sociales como cognitivas adaptándose a su entorno de manera fácil.

Para Aucouturier (2004) el cuerpo del niño está al servicio de los diferentes movimientos y su expresión. Estos movimientos permiten liberarse, relacionarse frente a diversas situaciones de su realidad permitiendo integrar su mente y cuerpo. El movimiento del cuerpo permite adquirir información que después será usada para solucionar problemas, mejorar su lenguaje, sus habilidades sociales teniendo mejor equilibrio, agilidad y velocidad en los movimientos. Los movimientos permiten lograr la maduración del sistema nervioso. Armijos (2012) nos comenta que se cumplen las leyes de desarrollo evolutivo como ser la céfalo-caudal; la maduración empieza en el cuello, después madura el tronco según los movimientos que se realiza luego la cadera

finalizando por las piernas empezando como un juego de movimiento y conociendo su cuerpo.

Según las chilenas Haeussler y Marchant (2009) nos comentan que la evolución del área psicomotriz es la maduración mental con la del movimiento del bebe además consideran la motricidad, coordinación viso-motriz y su lenguaje conectándose a otras áreas originando otras más complejas, observándose los progresos en la vida diaria. Crearon el test de Desarrollo Psicomotriz (TEPSI) desarrollando las siguientes dimensiones para evaluar la psicomotricidad de los niños en su contexto.

La dimensión1: Motricidad para las psicólogas Haeussler y Marchant (2009) es la competencia de los niños para controlar el cuerpo mediante el juego con movimiento como: saltar con un pie, lanzar la pelota, caminar en puntitas, correr. Según Quispe y Zenteno (2018) es la competencia del niño para movilizarse descubriendo el medio donde se desenvuelve, siendo primordial dar trabajos que permitan un aprendizaje globalizado, se consideran 12 ítems donde el niño potencializa sus destrezas al controlar los movimientos de su cuerpo con acciones como: agarra y lanza la pelota, camina, se desplaza, salta, se para en un pie en un determinado tiempo. La dimensión 2: Coordinación Viso motriz: Haeussler y Marchant (2009) afirman que es la destreza de los niños de asir, usar cosas, el pintado, además apila cubos formando torres, pasa un hilo en una aguja, conoce figuras geométricas y se dibuja. Para desarrollar y evaluar esta coordinación se realizan ejercicios como: construir torres, pasar el hilo, desata hileras, reconoce y copia el dibujo de una persona. (Haeussler y Marchant, 2009). Citadas por Quispe y Zenteno (2018) refieren como la destreza de los niños cuando toman conocimiento de su cuerpo, de sí mismo y su entorno, así empieza ordenando su realidad empezando a explorar, comparando, clasificando; realizando movimientos que van a permitir y le ayudan a la lecto - escritura. Esta dimensión se evalúa con 16 ítems donde demuestran la habilidad para agarrar, manipula objetos, construye torres usando cubos. En la dimensión 3: El lenguaje: como dicen Haeussler y Marchant (2009) en este aspecto el niño comunica sus sentimientos respecto a algo o alguien, sus pensamientos a través de conductas puntualizando expresiones, explicando con sus palabras,

nominando actividades, explicar escenas que observa con sus palabras y empleándolas para entender algunas preposiciones, analizando semejanzas, diferencias y absurdos.

Según Quispe y Zenteno (2018) consideraban habilidades utilizadas para comunicarse con las personas de su entorno comunicando sus necesidades y sentimientos, aspectos donde utiliza su comprensión, expresión y sus gestos. Evaluamos 24 ítems donde consideramos la comprensión y expresión de sus conductas cuando nombra, define, verbalizando las acciones que realiza y describiendo escenas mostradas en diferentes láminas.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO: PSICOMOTRICIDAD

Nombre del Instrumento: Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años TEPSI
Autor. Margarita Haeussler y Teresa

Marchant

Técnica: Observación

Tipo de Instrumento: Lista de cotejo

Objetivo: Medir el área psicomotriz en niños del aula Amor.

Población: 31 niños del aula Amor y 25 del aula Lealtad.

Tiempo de aplicación: 30 a 45 minutos

Aplicación: Directa

Norma de Aplicación: Tiene normas elaboradas existen dos alternativas el éxito o fracaso, al aprobar corresponde 1 punto si desaprueba 0

Número de preguntas: 52 ítems distribuidos en 3 sub test.

Descripción El instrumento utilizado en esta investigación ha sido diseñado por Isabel Margarita Haeussler y Teresa Marchant, fue elaborado para niños y niñas ente 2- 5 años su objetivo es conocer el progreso de las diferentes dimensiones: Lenguaje, Coordinación, Motricidad y así hacer un screening que servirá para detectar la normalidad, riesgo o retraso en el desarrollo psicomotor.

Estructura: Este test consta con un total de ítems 52 y los sub test de Motricidad con cantidad de 12 ítems; se mide el movimiento que realiza con su cuerpo y cómo lo controla. El sub test Coordinación consta de 16 ítem midiendo su motricidad fina y respuesta grafomotriz y sub test de Lenguaje midiendo el lenguaje expresivo y comprensivo.

FICHA TÉCNICA

Nombre	: Test TEPSI Desarrollo Psicomotor.
Autoras	: Margarita Haeussler-Teresa Marchant
Procedencia	: CHILE – 1985 actualizado 2009
Administración	: Individual
Tiempo	: 30 a 45 min.
Estructuración	: 52 ítems en total, divididos en 3 sub test.
Aplicación	: Niños de 3 años del aula Amor y Lealtad

Reseña histórica: Este test TEPSI fue creado por Margarita Haeussler y Teresa Marchant, psicólogas que impartían la docencia en la universidad de Chile lo elaboran para dar respuesta a su necesidad de tener con una herramienta que refleje las particularidades del desenvolvimiento de sus niños en su contexto.

Consigna de aplicación:

Este es un instrumento que mide la psicomotricidad a través de 3 dimensiones; Coordinación, Lenguaje y Motricidad cada componente tiene una cantidad de acciones y preguntas que tiene que realizar el niño y se marca con una equis (X) en uno de los niveles graduados de la escala que se indica según la respuesta del alumno.

Calificación e interpretación

Para la evaluación del instrumento existen 2 posibilidades el éxito; si la conducta del niño es aprobatoria se coloca aspa en opción éxito (1) y fracaso si no aprueba colocando (0), es dicotómica.

Propiedades psicométricas originales del instrumento

Para su validez los Puntos T, Teniendo los rangos: Normalidad que corresponde los puntos T igual o mayor a 40, riesgo: los puntajes T entre 30-39 y retraso el puntaje T es menores o igual a 29.

Propiedades psicométricas peruanas

Se realizará a 56 estudiantes de 3 añitos del aula Amor y Lealtad de una Institución Educativa en Ventanilla 2022.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación:

El tipo de investigación:

El tipo de investigación por su fin fue aplicada. Según Hernández y Mendoza (2018) Comentan que es aplicada porque se analizaron teorías, principios propios de una investigación pura para desarrollar y estudiar la problemática establecida teniendo como característica primordial aplicar estos conocimientos en la práctica investigadora. Al investigar se buscó dar solución al problema de la psicomotricidad en niños de 3 añitos aplicando un programa denominado Movimientos divertidos, estuvo orientada a mejorar aprendizajes basándonos en los conceptos teóricos de la investigación básica. Se operó la variable programa Movimientos divertidos con el objetivo de observar el impacto en la variable psicomotricidad de los alumnos de 3 años.

El enfoque fue cuantitativo. Según Cadillo et al. (2018) en este enfoque se recolectaron datos que se ordenaron y organizaron para realizar la estadística que nos sirvió para demostrar las hipótesis. Por ello, es cuantitativa porque se tiene un problema a resolver y demostrar la hipótesis planteada: el programa a trabajar mejora el área psicomotriz de los alumnos del aula Amor, esta hipótesis se tiene que comprobar determinando su falsedad o veracidad utilizando en la recolección de datos instrumentos adecuados y confiables cuyos resultados se obtienen usando métodos estadísticos como el SPSS. Estos resultados serán un aporte a la institución donde trabajo porque permitirá tomar las medidas pertinentes en beneficio de la educación y desarrollo de mis estudiantes.

Trabajamos con el método hipotético deductivo. Por ello Sánchez y Reyes (2015) expresaron sobre este método que se utilizan supuestos porque se va encontrar la causa para determinada dificultad y se finaliza aceptando o rechazando al comprobarlas. Se realizó el programa para comprobar las hipótesis a investigar.

El diseño de investigación:

Diseño; fue experimental, de tipo cuasi experimental, Según Hernández et al. (2014) esta se diferencia de los puros porque no se asignan por casualidad, ni

juntando grupos, sino se forman con anticipación al experimento. En este trabajo se manipuló la variable independiente, para conocer el impacto sobre la variable que es dependiente. Se tomó un pre test para conocer en el nivel que se encuentran con respecto a su psicomotricidad los estudiantes de 3 años de las aulas del turno mañana tomando el grupo del aula Lealtad como control y el grupo del aula Amor el experimental para después realizar el programa Movimientos Divertidos se aplica nuestro post test para conocer los resultados del programa y contrastarlos. El corte es transversal según Cvetkovic et al. (2021) se puede realizar la investigación en un solo punto en el tiempo porque aplica el instrumento una sola vez. Se recogerán los datos de la muestra una sola vez.

Es explicativo por su alcance. Hernández et al. (2014) esta indagación no solo establece la relación entre ellos, sino que explica por qué y en situaciones se encuentra el problema de estudio y se establecen relaciones de causa y su efecto. Se explica cómo el programa Movimientos Divertidos mejoró la psicomotricidad de los alumnos del grupo experimental.

3.2. Variables y operacionalización:

Variable 1: Programa Movimientos Divertidos

Definición conceptual:

Programa:

Para definir la variable programa Movimientos Divertidos, según Boulanger y Heredia (2012) refieren que es un modelo de enseñanza donde una persona idónea planifica actividades diversas y atractivas para que los niños aprendan y desarrollen sus capacidades en ambientes educativos adecuados para que interioricen principios, ideas y logren el cambio de conducta esperado. Todo programa debe tener lo siguiente; Justificación, una adecuada fundamentación, Objetivos claros, Actividades, Metodología y evaluación.

Según Pérez (2000) programa es un conjunto de actividades planificadas de manera ordenada, secuencial que pueden ser modificadas que ayudan a cumplir determinados objetivos y se desarrollan competencias que estará conformada de actividades con juegos motores que nos permitirán de manera

divertida desarrollar las potencialidades psicomotrices de nuestros pequeños las que serán planificadas, organizadas por la docente priorizando las necesidades a superar.

Movimientos divertidos:

Es el nombre del programa que se basó en 12 sesiones de aprendizaje con una serie de juegos motrices que permitieron desarrollar el área psicomotriz de los niños de 3 años. Para Rodríguez (2019) estos juegos son un medio para mejorar aprendizajes donde se incluye varios tipos de actividades lúdicas, conductas motrices significativas cumpliendo objetivos pedagógicos, recreativos, culturales, deportivos, es una actividad de juego que permite lograr objetivos educativos y mejorar sus competencias.

Definición operacional:

Las dimensiones de la variable juegos de equilibrio, de flexibilidad, de precisión y lenguaje.

Indicadores:

Equilibrio

1. Se para en un pie.
2. Da saltos en un pie.
3. Camina en un puente de pequeña altura.

Flexibilidad

4. Realiza posiciones de yoga.
5. Estira su cuerpo al realizar ejercicios.

Precisión:

6. Realiza ejercicios de coordinación motora fina.
7. Realiza acciones de puntería.

Lenguaje

8. Comunica cómo se sintió al realizar la actividad.
9. Describe imágenes.
10. Responde a preguntas sencillas

Variable 2: Psicomotricidad

Definición conceptual:

Según Haeussler y Marchant (2009) definen como evolución psicomotriz a la maduración psíquica con habilidad de movimientos realizados por el niño relacionando las áreas: coordinación viso-motriz, lenguaje y los movimientos conectando diferentes aspectos que provocan el incremento de su desenvolvimiento en la práctica de su vida.

Definición operacional:

Psicomotricidad será evaluada con el test TEPSI que tiene 52 ítems, repartidos en 3 sub dimensiones; Motricidad constituía por 12 ítems; mide el movimiento y cómo controla su cuerpo, dimensión Coordinación consta de 16 ítem midiendo motricidad fina y respuesta grafomotriz y dimensión Lenguaje que consta de 24 ítems donde se mide el lenguaje que se expresa y el comprensivo.

Indicadores:

Coordinación del 1-16

1. Trasladan agua sin derramar de un vaso a otro.
2. Construyen con cubos un puente según modelo.
3. Construyen una torre con ocho cubos o más.
4. Desabotonan.
5. Abotonan.
6. Enhebran una aguja.
7. Desatan las hileras.
8. Copian la línea mostrada.
9. Copian el círculo dibujado.
10. Copian la cruz.
11. Copian el triángulo
12. Copian el cuadrado.
13. Dibujan una persona. (9 partes a más).
14. Dibujan una persona. (6 a más).
15. Dibujan una persona. (3 partes a más).
16. Ordenan por tamaño.

Lenguaje del 1 al 24

1. Reconocen chico y grande.
2. Reconocen donde hay menos y más.
3. Nombran animales observados.
4. Nombran objetos que observa.
5. Reconocen corto y largo.
6. Verbalizan la acción.
7. Conocen la utilidad de algunos objetos.
8. Discriminan liviano y pesado en objetos.
9. Verbalizan su apellido y nombre
10. Identifican si es niño o niña.
11. Comunican el nombre de su mamá y papá.
12. Responden coherentemente a diversas situaciones.
13. Comprenden preposiciones.
14. Razonan algunas analogías opuestas.
15. Nombran el color rojo, azul y amarillo.
16. Señalan el color rojo azul y amarillo.
17. Nombran el círculo, cuadrado y triángulo.
18. Señalan el círculo, cuadrado y triángulo.
19. Describen escenas.
20. Reconocen absurdos.
21. Usan plurales.
22. Reconocen antes y después.
23. Definen palabras
24. Nombran características de los objetos.

Motricidad del 1 al 12

1. Saltan en un lugar con ambos pies.
2. Caminan llevando un vaso con agua (10 pasos).
3. Lanzan la pelota a la dirección indicada.
4. Se paran en un pie sin apoyarse. (10 segundos)
5. Se paran en un pie sin apoyarse (5 segundos)
6. Se paran en un pie sin apoyarse. (1 segundo).

7. Caminan en puntillas. (6 a más pasos).
8. Saltan con los pies juntos (20cms).
9. Saltan sin apoyo en 1 pie. (3 a más veces).
10. Cogen la pelota
11. Caminan adelante chocando punta y talón.
12. caminan hacia atrás chocando punta y talón.

Escala de medición:

Utilizaremos como instrumento el test TEPSI, una lista de cotejo donde se marca éxito (1) cuando realiza la o fracaso (0) cuando no lo realiza.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO: PSICOMOTRICIDAD

Nombre del Instrumento:	Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años TEPSI
Autor.	Margarita Haeussler y Teresa Marchánt
Técnica:	Observación
Tipo de Instrumento:	Lista de cotejo
Objetivo:	Medir la psicomotricidad en niños del aula Amor.
Población:	31 niños del aula Amor de 3 años
Tiempo de aplicación:	30 a 45 minutos
Aplicación:	Directa
Norma de Aplicación:	Tiene normas elaboradas, hay dos posibilidades éxito o fracaso, si aprueba corresponde 1 punto si desaprueba 0
Número de preguntas:	52 ítems distribuidos en 3 sub dimensiones

Descripción

:

El instrumento utilizado en esta investigación ha sido diseñado por Isabel Margarita Haeussler y Teresa Marchant, está elaborado para niños y niñas ente 2- 5 años, objetivo es conocer la evolución de las diferentes áreas: Motriz, lenguaje y Coordinación y así hacer un screening que servirá para detectar riesgos o retrasos en su desarrollo.

Estructura: Este test contiene 52 ítems, divididos en tres sub dimensiones: Motricidad contiene 12 ítems; mide los movimientos y cómo controla su cuerpo. El sub test Coordinación consta de 16 ítem midiendo su motricidad fina y respuesta grafomotriz y sub test de Lenguaje midiendo el lenguaje expresivo y comprensivo

3.3. Población, muestra, muestreo

Población: Según Ortega (2020) son componentes de objetos de estudio, siendo un grupo de personas, objetos, casos, etc., con peculiaridades y semejanzas para la investigación. Esta población se conformó por niños de tres, cuatro y cinco años de las diferentes aulas y ambos turnos, haciendo un total de 331 estudiantes matriculados de una Institución Educativa de Ventanilla 2022.

Tabla 1

Población de estudio

Edad	Sección	Turno	Total
3	Amor	Mañana	31
3	Lealtad	Mañana	25
3	Amor	Tarde	30
4	Bondad	Mañana	23
4	Puntualidad	Mañana	24
4	Bondad	Tarde	27
4	Puntualidad	Tarde	26
4	Lealtad	Tarde	27
5	Amistad	Mañana	26
5	Respeto	Mañana	30
5	Amistad	Tarde	29
5	Respeto	Tarde	26
Total			331

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Muestra:

Se determinó con método no probabilístico porque se seleccionó la muestra por conveniencia. Ortega (2020) dijo que muestra es un subconjunto que representa a población, con ventajas al recopilar, procesar los datos y profundizar los estudios. Está conformada por 56 estudiantes de 3 años del turno mañana correspondientes a las aulas Amor y Lealtad siendo la primera el grupo experimental por presentar más dificultad en el área psicomotriz al cual se le aplicó el programa y el aula lealtad como el grupo control.

Tabla 2*Muestra de estudio elegida*

Edad	Sección	Estudiantes	Grupo
3 años	AMOR	31	Experimental
3 años	LEALTAD	25	Control
Total		56	

Fuente: Nómina de matrícula 2022.

Muestreo:

Hernández y Escobar (2019) nos expresan que muestreo es la manera que el investigador selecciona su muestra utilizando métodos probabilísticos y no probabilísticos.

El muestreo fue no probabilístico e intencional según Otzen y Manterola (2017) señalaron que con este muestreo se seleccionan casos particulares de la población reduciendo nuestra muestra a esas particularidades. El muestreo estuvo conformado por estudiantes de las secciones de 3 años de la mañana con características especiales, se pidió permiso a la directora de la institución y se hizo firmar el consentimiento a los padres para la participación de sus hijos en el programa Movimientos Divertidos.

Criterios de selección:

- **Criterios de inclusión:** La población muestral está compuesta por estudiantes matriculados de 3 años del turno mañana y tarde de una institución educativa de Ventanilla 2022.

Se selecciona al grupo experimental priorizando algunas características puntuales y se decidió trabajar con la sección Amor de 3 años porque mostraba mayor problema de psicomotricidad.

- **Criterios de exclusión:** Los estudiantes de 3 años del turno tarde no participaron de la investigación, los del aula Lealtad participaron como grupo control y por las características el grupo del aula Amor fue el grupo experimental ambos grupos participaron de la prueba de inicio y prueba final pero sólo el grupo experimental participó del programa.

Unidad de análisis

Todos los niños y niñas matriculados en las aulas de 3 años del turno mañana participaron de este trabajo de investigación.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Observación:

Se observó las conductas realizadas por los niños durante la evaluación del pre test, al realizar las sesiones del programa y al evaluar el post test.

Instrumento: Hernández (2018) explicó que para recoger los datos es necesario utilizar recursos para ejecutar, registrar datos convenientes para la operatividad y medir las variables, consideran cada dimensión y sus indicadores desarrollados con los ítems a manera de interrogantes. El instrumento de evaluación a utilizar el test TEPSI en formato de lista de cotejo prueba estandarizada con sólo dos situaciones.

Validez y confiabilidad

Sobre la validez del test TEPSI fue validado internacionalmente teniendo validez recurrente y de constructo. Investigando se encontró una tesis donde el autor Escuza Mesías, César validó el instrumento el año 2016 por los siguientes expertos.

Tabla 3

Validación del instrumento Test TEPSI por juicio de expertos.

Experto	Opinión
Dr. Hernán Cordero Ayala	Aplicable
Dra. Flores Crispín María	Aplicable
Mg. Rivera Morán Ricardo	Aplicable

Fuente: Tesis de Escuza Mesías, César.

Confiabilidad

Para medir la confiabilidad se llevó a cabo la prueba piloto en 15 alumnos del aula Amor turno tarde, los datos recopilados se ordenaron en un Excel para luego trasladar los resultados obtenidos al SPSS realizando la prueba de Ruder

Richardson que se utiliza en pruebas dicotómicas presentando los resultados en la siguiente tabla.

Tabla 4

Confiabilidad del instrumento TEPSI

Instrumento	Confiabilidad
Test de Desarrollo Psicomotor TEPSI	0.73

Fuente: Análisis de la prueba Kuder Richardson.

3.5 Procedimientos

El presente trabajo se desarrolló teniendo en cuenta antecedentes nacionales e internacionales, basándose en teorías y definiciones que permitieron la conceptualización de las variables. Para recolectar la información y poder realizar la prueba piloto se pidió autorización a la directora de la institución coordinando que se realice en un aula diferente al de la muestra siendo el aula Amor turno tarde coordinando la hora y fecha de la prueba con la docente.

Se solicitó permiso y apoyo a la docente para aplicar el test en 15 niñas y niños de su aula, previamente seleccionados según criterios para su inclusión y exclusión, se le informa sobre el test a utilizar, los objetivos y características de la investigación. Se organizó las respuestas del test en una hoja de cálculo.

3.6. Método de análisis de datos

Se analizaron los datos utilizando el diseño descriptivo almacenando y organizando la información con el programa Excel en una hoja de cálculo que permitió su organización aplicando fórmulas según la condición requerida para obtener los resultados que se presentarán en tablas estadísticas con porcentajes. Según La Puente (2018) esta estadística es una agrupación de procedimientos usando esquemas, cuadros con porcentajes que nos permiten organizar la información para obtener conclusiones.

Se utilizó el software estadístico SPSS presentando los resultados en tablas y en lo que corresponde a la estadística inferencial trasladamos los datos registrados en el Excel al programa estadístico SPSS versión 26, ordenándolos adecuadamente para contrastar o comparar las variables y comprobar las hipótesis planteadas.

3.7 Aspectos éticos

Se cumplió y respetó las normas de ética internacionales como la Declaración de Helsinki promulgada en 1964 por la Asociación Médica Mundial revisada en Hong Kong en 1989 primordial en la investigación biomédica y es base varios códigos de ética en la investigación con personas donde encontramos el consentimiento informado para participantes, la evaluación ética del protocolo de la misma. Se tiene en cuenta los derechos de autor respetando al citar adecuadamente según acuerdos a las normas APA recurriendo a pruebas para evitar los plagios como ser el túrnitin.

En las normas nacionales se tomó como referencia el código de ética de la Universidad César Vallejo, los investigadores deben resguardar la vida, salud de los participantes y la confiabilidad de los datos. Los principios éticos tomados en cuenta en esta investigación fueron:

Beneficencia; se consideró el bienestar del estudiante respetando sus derechos e informando los protocolos del test, post test, el programa, los fines de la investigación y cómo la institución se va a beneficiar.

No maleficencia; Los datos y resultados obtenidos se utilizaron con fines para la investigación más no con fines de dañar o maltratar a los participantes.

Autonomía; se respetó la libertad de los niños actuando sin ningún tipo de obligación, los padres firmaron un consentimiento para la participación de sus hijos en la investigación.

Justicia; todos los participantes tuvieron el mismo tiempo y materiales durante las evaluaciones y programa a realizar.

Consentimiento informado; se informó a los padres de familia sobre los fines, objetivos y actividades de la investigación para que firmen un compromiso de participación de sus hijos.

Veracidad; los datos obtenidos son reales y no fueron adulterados.

Confidencialidad; todo dato o resultado obtenido fue visto de manera confidencial.

IV. RESULTADOS

En el presente apartado se desarrolló el análisis descriptivo e inferencial de la variable de estudio para ello se recogió los datos con un pre test para conocer el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 3 años formando dos grupos el grupo control y experimental para luego aplicar el programa “Movimientos Divertidos” en el grupo experimental y al concluir se tomó el post test a ambos grupos para comparar los resultados para comprobar los objetivos y contrastar las hipótesis.

ANÁLISIS DESCRIPTIVO

Después de procesar datos obtenidos se presentan los siguientes resultados que se obtuvieron del grupo control (G1) y grupo experimental (G2) para comprobar el objetivo general y específicos de nuestra investigación se utilizó la estadística descriptiva comparando los resultados de la prueba inicial (pre test) y la prueba final (post test) de los grupos de estudio.

Objetivo General: Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

Tabla 5

Resultados del pre y post test del instrumento TEPSI en niños de 3 años

Grupo		Pre Test		Post Test		
		fi	%	fi	%	
1. Control	Niveles	Retraso	-	-	-	-
		Riesgo	10	40%	5	20%
		Normalidad	15	60%	20	80%
		total	25	100%	25	100%
2. Experimental	Niveles	Retraso	2	6,5%	-	-
		Riesgo	23	47,2%	-	-
		Normalidad	6	19,4%	31	100%
		total	31	100%	100	100%

Fuente: Resultados descriptivos del pre y post test TEPSI.

En la tabla 5 podemos observar que en el pre test el grupo 1 encontramos a 10 niños en nivel de Riesgo que representan al 40% y que 15 están en el nivel de Normalidad representando al 60% del total y no se encontró niños en el nivel retraso en el grupo evaluado mientras que en el grupo 2 se encontró a 2 niños en el nivel Retraso siendo el 6,5%, 23 niños se encontraban en el nivel de Riesgo representando un 47,2% y 6 en el nivel de Normalidad que representa el 19,4% de 31 niños se puede apreciar en el cuadro que los estudiantes del grupo 1 obtuvieron mejores resultados en el área psicomotriz que el grupo 2 en el pre test. Los resultados obtenidos del post test el grupo 1 fueron que 5 niños que representan el 20% están en nivel de Riesgo y 20 niños que representan el 80% se encuentran en nivel de Normalidad y con respecto al G2 el 100% están en nivel de Normalidad después de haber aplicado el programa planificado con actividades y juegos motrices apreciándose que los niños del grupo 2 mejoraron notablemente obteniendo mayores progresos que el grupo 1 comprobándose el objetivo general planteado que fue demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución

Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

Objetivo específico 1 Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

Tabla 6

Resultados del pre y post test de la dimensión coordinación

Grupo		Pre test		Post test	
		fi	%	fi	%
1. Control	Retraso	-		-	
	Riesgo	2	8%	-	
	Normalidad	23	92%	25	100%
	Total	25	100%	25	100%
2. Experimental	Retraso	1	3%		-
	Riesgo	6	19%	1	3%
	Normalidad	24	78%	30	97%
	Total	31	100%	31	100%

Fuente: Resultados del pre y post test obtenidos del SPSS.

En la tabla 6 podemos apreciar que en el pre test el grupo 1 el 8% (2 niños) están en riesgo y el 92% (23 niños) están en normalidad y los alumnos del grupo 2 el 3% (1 niño) estaba en retraso, el 19% (6 niños) en riesgo y el 78% (24 niños) en normalidad. En esta dimensión los niños del grupo 1 tenían mejores resultados.

En el post test ambos grupos mejoraron, pero los resultados del grupo 2 fueron superiores obteniendo que el 97% que representan a 30 niños se encuentran en normalidad y sólo el 3% que corresponde a un niño se encuentra en riesgo debido a su inasistencia por enfermedad cumpliéndose el objetivo específico 1 que fue demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación en niños de 3 años.

Objetivo específico 2: Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

Tabla 7

Resultados del pre y post test de la dimensión lenguaje

Grupo	Pre test		Post Test		
		%	fi	fi	%
1. Control	Retraso	1	4%	–	–
	Riesgo	13	52%	6	24%
	Normalidad	11	44%	19	76%
	Total	25	100%	25	100%
2. Experimental	Retraso	3	9%	–	–
	Riesgo	20	65%	–	–
	Normalidad	8	26%	31	100%
	Total	31	100%	31	100%

Fuente: Resultados obtenidos registrados en el software SPSS.

Al observar los resultados de la presente tabla podemos apreciar que en el pre test el grupo 1 el 4% que corresponde a 1 niño se encontraba en retraso, el 52% que son 13 niños en riesgo y el 44% que son 11 niños se encontraba en normalidad mientras que el grupo 2 el 9% que representa a 3 niños se encontraba en retraso, el 65% que representa a 20 niños se encuentra en riesgo y el 26% que representan a 8 niños se encontraban en normalidad.

En los resultados del post test el grupo 1 tenemos que el 24% que corresponden a 6 niños se encuentra en riesgo y el 76% que corresponden a 19 niños se encuentra en normalidad y el grupo 2 logró avances significativos después de la aplicación del programa realizado porque se logró que el 100% se encuentre en normalidad logrando cumplir el objetivo específico 2 planteado.

Objetivo específico 3: Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad de niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

Tabla 8

Resultados del pre y post test de la dimensión motricidad

Grupo	Pre test		Post Test		
	fi	%	fi	%	
1. Control	Retraso	–	–	–	–
	Riesgo	2	8%	2	8%
	Normalidad	23	92%	23	92%
	total	25	100%	25	100%
2. Experimental	Retraso	–	–	–	–
	Riesgo	7	22%	–	–
	Normalidad	24	78%	31	100%
	total	31	100%	31	100%

Fuente: Datos de la prueba de la dimensión motricidad del software SPSS

En la tabla 8 apreciamos que los resultados del pre test en grupo 1 el 8% que corresponde a 2 niños se encuentran en riesgo y el 92% que corresponde a 23 niños se encuentra en normalidad y el grupo 2 el 22% que corresponde a 7 niños se encuentran en riesgo y el 78% que corresponden a 24 niños se encuentran en normalidad donde observamos que los niños del grupo 1 tienen un mejor nivel de desarrollo motriz. Después de la aplicación del programa Movimientos Divertidos mientras que los niños del grupo 1 se mantienen con los mismos resultados los niños del grupo 2 en esta dimensión mejoraron significativamente hasta lograr que el 100% se encuentre en normalidad en el post test comprobando el objetivo específico 3 que es demostrar si con el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

4.2 ANÁLISIS INFERENCIAL

Prueba de Normalidad

Para confirmar la eficacia del programa “Movimientos Divertidos” y comprobar la hipótesis se realizó el análisis inferencial con la prueba de normalidad para conocer si corresponde una prueba paramétrica o no paramétrica.

Primero se efectuó la prueba de confiabilidad Kuder Richardson obteniendo como resultado 0,85 al contrastar con la tabla resulto buena debido a que el coeficiente está en el rango 0,80-0,90.

Tabla 9

Análisis de confiabilidad del test TEPSI

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en Elementos estandarizados	No de elementos
,085	,100	2

Fuente: Datos estadísticos obtenido de la prueba Kuder Richardson.

Aplicación de la prueba de normalidad

Para conocer la distribución de los datos se realizó la prueba Kolmogórov-Smirnov por la cantidad de la muestra, definiendo las siguientes variables estadísticas para contrastarlas con los resultados.

Hipótesis estadísticas:

H₀ La muestra sigue una distribución normal.

H₁ La muestra no sigue una distribución normal.

Tabla 10*Prueba de normalidad del pre y post test del instrumento*

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre-Test	,191	56	,000	,949	56	,019
Post-Test	,154	56	,002	,937	56	,006

Fuente: Prueba de normalidad según la muestra datos del SPSS.

Por la cantidad de la muestra que fue de 56 niños se utilizó los datos de la prueba de normalidad correspondiente determinando que el p-valor fue Sig=0,000 en el pre test y de Sig=0,002 en el post test. Esos valores son menores que $p=0,05$, por consiguiente, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 que nos dice que la muestra no sigue una distribución normal. De manera que se utilizó la estadística no paramétrica aplicando la prueba U de Mann Whitney para el contraste de hipótesis.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ho: Aplicar el programa Movimientos Divertidos no mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

Hg: Aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

Tabla 11

Prueba de U de Mann Whitney para contrastar la hipótesis general

	Grupo	Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre-Test	control	25	33,02	825,50
	Experimental	31	24,85	770,50
	Total	56		
Pos-Test	control	25	13,62	340,50
	Experimental	31	40,50	1255,50
	Total	56		

Fuente: Datos de la prueba para contrastar la hipótesis general del software SPSS.

En la tabla 11 encontramos que en el pre test el rango promedio es de 33,02 en el G1 (control) y 24,85 en lo que corresponde al G2 (Experimental) y la suma de rangos es de 825,50 en el G1 y 770,50 en el G2 observando que en el pre test el grupo experimental G2 estaban en un nivel bajo en el área psicomotriz con respecto al grupo control G1 encontrando varias dificultades en esta área.

En el post test después de la aplicación del programa planificado al grupo 1 (experimental) el resultado del rango del grupo 1 (control) es de 13,62 y los del grupo 2 es de 40,50 teniendo como suma de rangos 340,50 y 1255,50 correspondientemente, al realizar la comparación de los datos obtenidos se pudo observar y concluir que se rechaza la hipótesis nula aceptando la hipótesis alterna general la cual es aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad de los niños de 3 años de una institución educativa inicial de Ventanilla 2022.

Tabla 12*Resumen de la prueba de U de Mann-Whitney de muestras independientes*

Resumen de la prueba	
N total	56
U de Mann-Whitney	759,500
W de Wilcoxon	1255,500
Estadístico de prueba	759,500
Error estándar	60,557
Estadístico de prueba estandarizado	6,143
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Fuente: Datos de la prueba de muestras independientes del SPSS.

En la tabla 12 se puede apreciar los resultados del resumen de la prueba que corresponde a muestras no paramétricas encontrando el p-valor fue Sig=0,000 y este valor es menor que $p=0,05$, y cuando se tiene ese resultado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna general mejorando significativamente la psicomotricidad de los niños de 3 años del grupo 2 experimental respecto al grupo 1 control demostrando la efectividad del programa realizado.

Hipótesis Específica 1 Dimensión coordinación

Ho: Aplicar el programa Movimientos Divertidos no mejora la coordinación en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

He1: Aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación en niños de 3 años de una Institución Educativa de Ventanilla 2022.

Se realizó la prueba de normalidad correspondiente a la muestra de 56 niños para conocer la distribución de datos.

Tabla 13

Prueba de normalidad de la dimensión coordinación

Kolmogórov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.
Coord_ T pre test	,166	56	,001
Coord_T2 pos test	,156	56	,002

Fuente: Datos de la prueba de normalidad por tamaño de la muestra del SPSS. En la tabla 13 se tomó en cuenta los datos de la prueba que corresponde según la cantidad de la muestra que era de 56 niños obteniendo los resultados en el pre test un Sig=0,001 y en el post test sig=0,002 siendo ambos productos menores a $p=0,05$, con esto se rechaza la H0 y se acepta la H1 la cual es que la muestra no sigue una distribución normal. De manera que se utilizó la estadística no paramétrica aplicando la prueba U de Mann Whitney.

Tabla 14*Resultados del pre y post test de la dimensión coordinación*

		Rangos		
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Coord _T pre test	control	25	31,08	777,00
	Experimental	31	26,42	819,00
	Total	56		
Coord_T2 Post test	control	25	16,78	419,50
	Experimental	31	37,95	1176,50
	Total	56		

Fuente: Resultados de la prueba de la dimensión coordinación del SPSS.

Al analizar la tabla 14 se apreció los siguientes resultados en el pre test que el grupo 2 experimental obtuvo un rango promedio de 26,42 y el grupo 1 control fue 31,08 obteniendo mejores resultados que el grupo experimental obteniendo el grupo 1 la suma de rangos de 777,00 y el Grupo 2 de 819.00 correspondientes. Se pudo observar en los resultados de esta dimensión que el nivel de coordinación en los niños del Grupo 1 fueron mejores que los niños del otro grupo.

Al contrastar con los resultados del post test después de realizar las actividades motrices planificadas en el programa se pudo apreciar que en el grupo 1 control y 2 experimental hubo grandes diferencias obteniendo en el promedio del rango los resultados de 16,78 grupo 1 y de 37,95 del grupo 2 y las sumas de rangos fue de 419,50 grupo 1 Y 1176,50 grupo 2 obteniendo mejores resultados en la presente dimensión después de haber participado en el programa “Movimientos Divertidos” con respecto al grupo control que no realizó el programa.

Hipótesis específica 2 Dimensión lenguaje

Ho 2: Aplicar el programa Movimientos Divertidos no mejora el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

He 2: Aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa de Ventanilla 2022.

Se efectuó la prueba de normalidad para conocer la distribución de datos de la dimensión lenguaje.

Tabla 15

Prueba de normalidad de la dimensión lenguaje

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Leng_T1	,163	56	,001
Pre test			
Leng_T2	,112	56	,076
Post test			

Fuente: Resultados de la prueba obtenidos del software SPSS.

En la tabla 15 al observar los datos de la prueba realizada por la cantidad de la muestra los resultados que se obtuvieron fueron en el pre test un Sig=0,001 y en el post test sig=0,076 siendo el primer dato menor que el valor a $p=0,05$, y el otro mayor. Tenemos que si los resultados son diferentes se rechaza la hipótesis nula de manera altamente significativa y se realiza la prueba no paramétrica aplicando la prueba U Mann Whitney.

Tabla 16*Resultados del pre y post test de la dimensión lenguaje*

		Rangos		Suma de
	Grupo	N	Rango promedio	rangos
Leng_T1	control	25	31,72	793,00
Pre test	Experimental	31	25,90	803,00
	Total	56		
Leng_T2	control	25	13,62	340,50
Post test	Experimental	31	40,50	1255,50
	Total	56		

Fuente: Resultados de la prueba para comprobar la hipótesis de la dimensión lenguaje del SPSS.

En la tabla 16 se observan los siguientes datos que en el pre test en la dimensión lenguaje en el grupo 1 el rango promedio es de 31,72 y el grupo 2 de 25,90 y la suma de rangos del grupo 1 es de 793,00 y 803,00 en el grupo 2 obteniendo como resultado que los niños del grupo control respondieron mejor la prueba de entrada de la dimensión lenguaje que los niños del grupo 2.

Los resultados obtenidos después de realizar el programa “Movimientos Divertidos”, el grupo 1 obtuvo un rango de 13,62 y el grupo 2 fue de 40,50 mientras que la sumatoria de rangos es 340,50 del grupo 1 y de 1255,50 del grupo 2 lo que nos permite afirmar que el programa influyó significativamente en el lenguaje de los niños, lo que nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna comprobándose que los niños que participaron del programa mejoraron significativamente en la dimensión lenguaje.

Hipótesis específica 3 Dimensión motricidad

Ho 3: Aplicar el programa Movimientos Divertidos no mejora la motricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa de Ventanilla 2022.

He 3: Aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa de Ventanilla 2022.

Se efectuó la prueba de normalidad para conocer la distribución de datos de la dimensión motricidad.

Tabla 17

Prueba de normalidad de la dimensión motricidad

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Motric_T1	,197	56	,000
Pre test			
Motric_T2	,178	56	,000
Post test			

Fuente: Resultados de la prueba de normalidad del SPSS.

Por la cantidad de la muestra se realizó la prueba correspondiente determinando que el p-valor fue Sig=0,000 en el pre test y de Sig=0,000 en el post test. Esos valores son menores que $p=0,05$, por consiguiente, se rechaza la H0 y se acepta la H1 que dice que la muestra no sigue una distribución normal de manera que se utilizó la estadística no paramétrica aplicando la prueba U de Mann Whitney.

Tabla 18*Resultados del pre y post test de la dimensión motricidad*

	Grupo	Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Motric_T1	control	25	29,44	736,00
	Experimental	31	27,74	860,00
	Total	56		
Motric_T2	control	25	14,96	374,00
	Experimental	31	39,42	1222,00
	Total	56		

Fuente: Resultados de la prueba para comprobar la hipótesis de la dimensión motricidad del SPSS.

En la presente tabla al contrastar los resultados del pre test se observó que el grupo 1 obtuvo un rango promedio 29,44 y el grupo 2 fue de 27,74 obteniendo la suma de rangos de 736,00 y 860,00 respectivamente siendo los rangos más elevados los resultados de la prueba de inicio de los niños del grupo 1.

Después de la realización del programa “Movimientos Divertidos” los resultados del grupo experimental fueron mejores en lo que respecta a esta dimensión obteniendo resultados de 14,96 grupo 1 control y 39,42 grupo 2 experimental obteniendo como suma de rangos 374,00 y de 1222,00 respectivamente que nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que es aplicar el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla.

V. DISCUSIÓN

Los resultados que se obtuvieron después de aplicar el programa “Movimientos Divertidos” en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla fueron los siguientes que el grupo 1 control se encontró que 5 niños que representan el 20% están en nivel de Riesgo y 20 niños que son el 80% están en nivel de Normalidad y con respecto al grupo 2 experimental el 100% que representan a los 31 niños están en nivel de Normalidad mejorando notablemente su psicomotricidad cumpliéndose el objetivo general planteado. Estos hallazgos confirman los estudios realizados por las chilenas Haeussler y Marchant (2009) que definen la evolución psicomotriz como la maduración psíquica y la habilidad de movimientos realizados por el niño relacionando con las áreas: coordinación, lenguaje y los movimientos que le permiten desenvolverse en su contexto.

De igual manera estos resultados coinciden con los hallazgos de Escuza y Laurente (2022) donde comunican que el puntaje promedio de los niños en el pre test es de 31,43 y después de realizado su programa los resultados del post test fue de 46,43 llegando a la conclusión que la aplicación del programa realizado mejoró notablemente el área psicomotriz de sus alumnos confirmando sus méritos teóricos y prácticos. Recomendaron su programa a la comunidad educativa.

Se aprecia que también que los resultados guardan relación con los aportes de Becerra e Yrigoin (2018) en su artículo Juegos de movimiento para desarrollar el aspecto psicomotriz de los niños de inicial, partieron de la observación de deficiencias en el aspecto locomotor, coordinación motriz y actividades gráficas. Con la finalidad de mejorar esta problemática aplicaron un programa con situaciones de aprendizaje para contribuir con sus estudiantes siendo su muestra de 11 niños, el instrumento utilizado fue una guía de observación para a partir de los resultados aplicar el programa. Esta investigación fue experimental, aplicada y cuantitativa concluyendo que después de aplicar su programa donde se usan juegos motrices incrementan notablemente el área psicomotriz de los estudiantes de su muestra.

Se encuentra concordancia con los aportes de Rodríguez (2017) que realizó un programa de actividades divertidas con apoyo de la música concluyó que estas actividades mejoraron las habilidades motoras de sus alumnos demostrando así que los niños que participaron del programa tuvieron resultados superiores en su desarrollo psicomotriz.

Con respecto a los resultados encontrados en la dimensión coordinación en la prueba de entrada el grupo 2 experimental se encontró que el 6,5 % que representan a 1 niño se encontraban en nivel de Retraso, el 19,4% que corresponde a 6 niños en nivel de Riesgo y el 78% que corresponden a 24 niños se encontraban en el nivel de Normalidad estos datos nos confirman lo que nos aportó Piaget en sus estudios sobre el desarrollo que los niños aprenden de manera asombrosa en la etapa infantil pasando a través de diferentes etapas al existir un desarrollo normal de su inteligencia realizan conductas adecuadas y cuando este proceso de desarrollo tarda se debe apoyar con estimulación ambiental sin presionarlo y respetando su ritmo. Con lo que podemos concluir que al observar un desarrollo tardío de conductas motrices de coordinación debemos aplicar un programa con actividades que sean de entretenimiento y llamen la atención del niño para poder mejorar su nivel de desarrollo de esta dimensión.

Los resultados de la dimensión coordinación después de realizado el programa fueron los siguientes que el 100% del grupo control se encuentra en normalidad debido a que sus resultados eran mejores en el pre test con respecto al grupo 1. Los resultados del grupo experimental fueron que el 97% que corresponden a un total de 30 niños se encuentran en normalidad y sólo el 3% que corresponde a 1 niño se encuentra en riesgo, debido a que faltó por enfermedad. Estos resultados se contrastaron con los del post test apreciándose que hubo diferencias significativas en los porcentajes, concluyendo que en los estudiantes de ambos grupos hubo avances, pero en el grupo experimental la mayoría de niños obtuvieron resultados más significativos en la presente dimensión a diferencia del grupo control que mejoraron, pero sus resultados no fueron tan significativos por lo podemos comunicar que se cumple el objetivo específico planteado que fue demostrar sí el programa Movimientos Divertidos

mejora la coordinación en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Huamán (2014) que comunicó sus hallazgos sobre el desarrollo de la coordinación, los datos los ordenó en una base de Excel procesando ambos test con la prueba estadística “t” de student, obtuvo en sus resultados diferencias notables en la prueba de entrada y prueba de salida. Encontrando la diferencia entre medias de 5,60750 cuyo valor estadístico de contraste es $t = 63,399$ y grados de libertad $gl = 3$ con la significancia bilateral de 0.000, resultados que le permiten concluir que al realizar el programa con actividades recreativas logró desarrollar significativamente la coordinación motriz de sus alumnos, demostrando así su hipótesis alternativa.

Se relacionan los aportes encontrados por García y Tarazona (2022) en su artículo sobre lo significativo que son los juegos de antaño para mejorar la psicomotricidad de sus alumnos del nivel inicial siendo su objetivo primordial dar a conocer la importancia de fomentar estos juegos en los estudiantes planificando juegos permitan mejorar la coordinación. Esta fue una investigación acción siendo su muestra 75 alumnos y 4 docentes de una Institución siguieron cuatro etapas como ser: Diagnóstica, planificar, ejecutar y evaluar. Al diagnosticar identificaron los niños con limitaciones motrices luego se realizó la etapa de planificación de actividades divertidas y organizadas para fortalecer esas áreas utilizando los juegos tradicionales, después de la realización de su programa llegaron a la conclusión que los juegos de antaño son una estrategia importante para incrementar la psicomotricidad y el desarrollo de la coordinación de sus estudiantes y que no se deben dejar de lado porque se entretiene toda la familia.

En la dimensión lenguaje los resultados obtenidos no fueron alentadores en la prueba de entrada el grupo 2 (experimental) se encontró que el 9% que corresponde a 3 niños se encuentra en retraso, el 65% correspondiendo a 20 niños se encuentra en riesgo y el 26% se encuentra en normalidad que corresponde a 8 niños debido a que los niños faltaban mucho por enfermedad, o por la timidez o miedo a las burlas no expresaban sus sentimientos pero se

concientizó a los padres comprometiéndolos que cumplan con la asistencia, horarios y actividades complementarias. Los resultados muestran similitud con el estudio de Medina (2020) donde se concluyó que el 46.7% de los niños evaluados; están en nivel de “retraso”, un 26.7% de los niños están en nivel de “Necesitas mejorar” y el 26.7% de los niños están en nivel “Normal” del desarrollo del lenguaje oral por lo que decidió realizar un programa que mejore los resultados.

Después de aplicar el programa los resultados de la dimensión lenguaje superaron las expectativas trazadas siendo los resultados del post test que el grupo 1 el 24% que corresponden a 6 niños se encuentra en riesgo y el 76% que corresponden a 19 niños se encuentra en normalidad logrando pequeños avances en los niños y en el grupo 2 (experimental) se logró avances significativos porque el 100% se encontró en normalidad permitiendo cumplir el objetivo específico 2 que fue demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de un Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022. Podemos apoyarnos en los resultados de la investigación de Andrade y Pacheco (2019) su principal fue objetivo mejorar el lenguaje y el desarrollo psicomotor en niños menores de seis años aplicando un programa de estimulación. La metodología usada fue experimental; con dos grupos: se tomó prueba de entrada y salida tuvieron una muestra de 57 niños a quienes se les aplicó un instrumento Cuestionario de Madurez Neuropsicológica Infantil – CUMANIN, contiene sub escalas de análisis. Se concluyó lo eficaz que fue la propuesta de estimulación temprana para mejorar el lenguaje y las destrezas psicomotoras en la muestra estudiada. Los resultados evidenciados en esta intervención arrojaron que los niños de edad preescolar mostraron una gran mejoría del desarrollo de lenguaje.

Con respecto a esta dimensión los aportes que coinciden con los resultados obtenidos son de Rodríguez et al. (2018) donde indican cómo contribuye la psicomotricidad educativa a desarrollar el lenguaje de niños con necesidades especiales, realizaron un programa psicomotor donde planificaron actividades con movimientos y juegos para niños de cinco años con problemas de lenguaje, aplicaron la prueba Battelle, que midió esas habilidades, esta

prueba la aplicaron antes y después del programa llegando a la conclusión que el entrenamiento de ciertas habilidades impactan favorablemente en diferentes aspectos como ser el social, motor, conocimiento y las emociones de los niños y que al aplicar su programa tuvo gran efecto porque además contribuyó mejorando el lenguaje y el desarrollo psicomotriz de sus estudiantes. Recomendando que los docentes que deben planificar actividades psicomotrices que permitan el desarrollo el lenguaje de sus estudiantes.

En la dimensión Motricidad se obtuvieron los siguientes resultados en el pre test en el grupo 1(control) el 8% que corresponde a 2 niños se encuentran en riesgo y el 92% que corresponde a 23 niños se encuentra en normalidad y el grupo 2 (experimental) el 22% que corresponde a 7 niños se encuentran en riesgo y el 78% que corresponden a 24 niños se encuentran en normalidad. Y que después de la aplicación del programa Movimientos Divertidos mientras que los niños del grupo 1 (control) se mantienen con los mismos resultados los niños del grupo 2 mejoraron significativamente hasta lograr que el 100% se encuentre en el nivel de normalidad en el post test comprobando el objetivo específico 3 que fue demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022. El artículo encontrado que apoya los resultados es de Cabrera y Dupeyrón (2019) su investigación fue de análisis y experimental porque analizan detalladamente la literatura especializada sobre la psicomotricidad dando a conocer lo relevante que es esta área para los niños de inicial después detallan que sus niños no tienen un nivel adecuado de la motricidad fina porque observan problemas en el recortado, trazado, punzado. Programaron una serie de actividades secuenciadas, el estudio es teórico empírico usando la estadística descriptiva, la modelación, entrevistas, observación y se analiza la bibliografía y documentación lo que hace que su desenvolvimiento profesional sea valorado, se programan actividades puntuales usando una guía de observación siendo su muestra los niños del grado preescolar el círculo infantil concluyendo que las actividades trabajadas mejoran notablemente la motricidad fina de los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se realizó el programa Movimientos Divertidos basado en la aplicación de 12 sesiones con actividades entretenidas usando el juego motriz donde los niños participaron activamente obteniendo los siguientes resultados en el post test donde el grupo 1 (control) 5 niños que representan el 20% están en nivel de Riesgo y 20 niños que corresponden el 80% se encuentran en nivel de Normalidad y con respecto al grupo 2 (experimental) el 100% están en nivel de Normalidad apreciándose que los niños que participaron en este programa mejoraron notablemente su aspecto motriz ratificando el objetivo general que fue demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa inicial de Ventanilla 2022.

Segunda: De acuerdo con el primer objetivo específico podemos concluir que los niños de 3 años mejoraron su coordinación demostrando que el programa Movimientos Divertidos fue efectivo lo que se aprecia en los siguientes resultados del post test; en el grupo 1 el 100% que corresponde a 25 niños se encuentran en normalidad y el grupo 2 el 3% que corresponde a un niño se encuentra en riesgo por sus insistencias por enfermedad y el 97% que corresponden a 30 niños se encuentran en normalidad. Estos resultados nos llevan a concluir que en ambos grupos hubo avances en esta dimensión, pero los porcentajes y logros de los niños que participaron en el programa fueron mayores mejorando notablemente su coordinación cumpliendo el objetivo específico 1.

Tercera: Se demostró que el programa Movimientos Divertidos mejora significativamente la dimensión del lenguaje ya que al realizar actividades como descripción de imágenes, de personajes, creación de rimas y que respondan preguntas, comuniquen sus

ideas e intereses, lograron los siguientes resultados en el post test en el grupo 1 el 24% se encuentra en riesgo y el 76% se encuentra en normalidad y el grupo 2 logró avances significativos porque se logró que el 100% se encuentre en normalidad logrando demostrar el objetivo específico 2 que es demostrar que el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje en niños de 3 años.

Cuarta:

Se logró el objetivo específico 3 que es demostrar que el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa de Ventanilla 2022, al realizar actividades como mantener el equilibrio, saltar en un pie, llevar un vaso con agua etc. Dando como resultados en el post test que los niños del grupo 1 se mantienen con los mismos resultados los niños del grupo 2 mejoraron significativamente hasta lograr que el 100% se encuentre en normalidad.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** A los investigadores de las universidades e instituciones educativas se sugiere continuar con este tipo de investigaciones porque podemos desarrollar habilidades y destrezas motrices en los niños al hacerlos participar en diferentes actividades programas que involucren juegos y movimientos.
- Segunda:** A las autoridades de la Ugel presentar como proyecto de innovación el programa “Movimientos Divertidos” para que sea implementado en las instituciones de su jurisdicción y que se tome en cuenta que en las edades de 3 años se debe evaluar con el test utilizado para poder de acuerdo con los resultados tomar las medidas pertinentes.
- Tercera:** A la directora de la institución después de compartir los hallazgos coordinar con ella para implementar al inicio del año la evaluación de los niños con el test para con su colaboración realizar programas de intervención y mejorar a los niños que presenten dificultades en el desarrollo psicomotor, planificar escuela de padres donde se les informe del programa, los beneficios y cómo pueden apoyar desde casa.
Implementar el aula de psicomotricidad con material vareado y colorido que permita planificar clases más entretenidas para lograr el desarrollo del área en estudio.
- Cuarta:** A las docentes previa capacitación sobre el uso del test y la aplicación del programa incentivarlas a que hagan uso de metodologías activas que permitan mejorar la psicomotricidad en sus alumnos respetando sus intereses y necesidades concientizando a los padres de familia para que participen activamente en la educación de sus hijos.
- Quinta:** A los padres de familia concientizarlos y comprometerlos para que apoyen en casa realizando las actividades psicomotrices propuestas que complementen el trabajo realizado en el colegio y que participen activamente de escuela de padres y talleres.

REFERENCIAS:

- Abufhele, M. y Jeanneret, V. (2020). Puertas Adentro: La otra cara de la pandemia. *Revista de pediatría*, 91(3), 319-321.
<https://dx.doi.org/10.32641/rchped.v91i3.2487>
- Anderson-MacNamee, J. Anderson-McNamee, J. y Bailey, S. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia.
[Archivo PDF].
<https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>.
- Andrade Carrión, A. (2020) El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arias Huánuco, J. M., Mendivel Gerónimo, R. K. y Uriol Alva, A. P. (2020). La psicomotricidad en la pre escritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica. *Conrado*, 16(76), 43-50.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442020000500043.
- Arias Solis, V. y Benavides Rovalino, L. (2021). Evaluación de la psicomotricidad en niños menores de 3 años durante la teleeducación en tiempos de confinamiento. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 12493-12505.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1266
- Barboza Cid, M. F., Fernandes Souza-Akahosi, A. D., Garcia Morato, G. y Morais Minatel, M. (2020). Atención Psicosocial y Pandemia de COVID-19: Reflexiones sobre la Atención a Infancia y Adolescencia que Vive en Contextos Socialmente Vulnerables. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 10(2), 178-201.
<http://dx.doi.org/10.17583/remie.2020.5887>

- Bernier, A., McMahon, C. A. y Perrier, R. (2017). Maternal mind-mindedness and children's school readiness: A longitudinal study of developmental processes. *Developmental Psychology*, 53(2), 210–221.
doi:10.1037/dev0000225
- Boo, F. L., Mateus, M. C. y Duryea, S. (2018). Analysis of socioeconomic gradients in the development of children aged 0–3 years in Fortaleza, Northeastern Brazil. *Revista de Saúde Pública*, 52(2), 84-93.
<https://doi.org/10.11606/s1518-8787.2018052000525>
- Bowlby, J. (1995). *Una Base Segura, Aplicaciones Clínicas de una Teoría del Apego*. Editorial Paidós.
<https://holossanchezbodas.com/wp-content/uploads/2021>
- Cabrera Valdez, B. y Dupeyrón García, M. (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=S181576962019000200222&lng=es&tIng=es.
- Carrasco, F., Droguett, R., Huaiquil, D., Navarrete, A., Quiroz, M. y Biniles, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. *CUHSO Cultura Hombre Sociedad*, 27(1), 108-137.
<http://dx.doi.org/10.7770/cuhso-v27n1-art1191>
- CEPAL-UNESCO. (2020 agosto). *La educación en tiempos de la pandemia COVID-19. Comisión Económica para la Educación de América Latina y El Caribe de La Organización de Las Naciones Unidas Para La Educación La Ciencia y La Cultura*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075?posInSet=1&queryId=9ccf4a39-7c50-43e4-856b-a09632daa7a2>
- Ciucci, E., Baroncelli, A., Toselli, M. y Denham, S. A. (2018). Personal and professional emotional characteristics of early childhood teachers and their proneness to communicate with parents and colleagues about children's emotions. *Child Youth Care Forum*, 47(1), 303–316.
doi:10.1007/s10566-017-9431-0
- Conejo, L., Chaverri-Chaves, P. y León-González, S. (2020). Las familias y la

- pandemiadelaCOVID-19. *Revista Educare*, 24(1), 37-40.
<https://dx.doi.org/10.15359/ree.24-s.10>
- Connolly, K. y Bruner, J. (1973). Competence: Its nature and nurture. En K. Connolly y J. Bruner (Eds.), *The growth of competence*. London: Academic Press, 47(2), 303-316.
- Costes, A. (2018). Emotional map of psychomotor games without competition. *Current Psychology*, 39(1), 1-10.
https://www.researchgate.net/publication/323373064_Emotional_map_of_psychomotor_games_without_competition
- De la Cruz, J. y Ishisaka, N. (2018). *Validación concurrente y de criterio del Test TEPSI en niños de 2 a 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625009/Ishisaka_yn.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De Laia Almeida, I., Rego, J., Teixeira, A. y Moreira, M. (2021). Social isolation and its impact on child and adolescent development: a systematic review. *Revista Paulista de Pediatría*, 39(1), 42-57.
<https://www.scielo.br/j/rpp/a/ZjJsQRsTFNYrs7fJKZSqqsv/?lang=em>
- Del Castillo, R. y Pando Velasco, M. (2020). Salud mental infanto-juvenil y pandemia de Covid-19 en España: cuestiones y retos. *Revista De Psiquiatría Infanto Juvenil*, 37(2), 30-44.
<https://doi.org/10.31766/revpsij.v37n2a4>
- Devercelli, A. y Humphry, E. (2020). Investing in the Early Years During COVID-19. [Archivo PDF].
<https://documents1.worldbank.org/curated/en/244881586986597613/pdf/Investing-in-the-Early-Years-During-COVID-19.pdf>
- Duran, C. y Costes, A. (2018). Efecto de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 18(70), 227-245.
<https://doi.org/10.15366/rimcafd2018.70.003>
- Duran, M. (2021). The Effects of COVID-19 Pandemic on Preschool Education

- International. *Journal of Educational Methodology*, 7(2), 249-260.
<https://doi.org/10.12973/ijem.7.2.249>
- Escuza Mesías, C. D. (2017). Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial “Fe y Alegría” N°17, 2016 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/5920>
- Escuza Mesías, C. D., Laurente Cárdenas, C. M. y Gonzáles 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), 2616-7964.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.361>
- Espósito, A., Korzeniowski, C. y Santini, M. (2018). Normas preliminares del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) para niños argentinos de 3 y 4 años. *Liberabit*, 24(1), 9-27.
<https://doi.org/10.24265/liberabit.2018.v24n1.02>
- Esteban, M. H., Avi, M. R. y Muñiz, M. J. (2018). Bases teóricas para la elaboración de un programa educativo de intervención psicomotriz en niños con TDAH. *Revista de Educación Inclusiva*, 11(1), 277-293.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542208> ISSN:1889 4208 e-ISSN: 1989-4643
- Etchebehere-Arenas, G., León-Siri, R. D., De Silva Paredes, F., Fernández Hernández, D. S. y Quintana Sassone, S. M. (2021). Perceptions and emotions in light of a pandemic: gathering the voices of boys and girls from a public early childhood institution in Uruguay TT. *Psicol. Conoc. Soc*, 11(1), 5–23.
<https://pesquisa.bvsalud.org/global-literature-on-novel-coronavirus-2019-ncov/resource/pt/covidwho-1273773>
- Furhan, D. (2017). Psychomotor skill development. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 21(5), 202-204
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/2120294/>
- Gallardo-López, J. A. y Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su

- importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista educativa digital*, 24(1), 41-51
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García Ramírez, V. N. y Tarazona Meza. A. K. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE 2.0.*, 26(2), 27–51.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Gargallo, T. (2018). Development and evaluation of a group physical activity programme for children with developmental co-ordination disorder. *Physiotherapy Theory and Practice*, 15(4), 203-216.
<https://doi.org/10.1080/095939899307621>
- Gladh, M., Siljehag. E., Westling, M. y Odom, S. (2022) Supporting children's social play with peer-based intervention and instruction in four inclusive Swedish preschools. *Frontiers in Education*, 7(1), 1-18.
 doi: 10.3389/educ.2022.943601
- Grajales, L. (2018). Manual de Word, Excel y Power Point Avanzado. 97. [Archivo PDF]
<http://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Manual%20de%20Word%20y%20Excel%20avanzados.pdf>
- Grover, C. (2018). Psicomotricità. Valutazione e metodi nell'intervento [Psychomotricity. Assessment and intervention methods]. *Roma: Carocci*, 4(2), 169-178.
<https://doi.org/10.30958/aje.4-2-5>
- Haeusseler, M. y Marchant, T. (2009). *TEPSI test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años*. Ediciones Universidad Católica.
- Haeussler, M. y Marchant T. (1989) *Elaboración y estandarización del Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años TEPSI*. Ediciones Universidad Católica.
- Haeussler, M. y Marchant, T. (1997) *TEPSI: Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años*. Editorial Universidad Católica.
- Helmerhorst, K., Colonnese, C. y Fukkink, R. (2019). Caregivers' mind-mindedness in early center-based childcare. *Early Education and Development*, 30(7), 854-871.

doi:10.1080/10409289.2019.1593076

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a ed.). McGraw-Hill.

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la Investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Hu, B. Y., Chen, L., & Fan, X. (2018). Profiles of teacher-child interaction quality in preschool classrooms and teachers' professional competence features. *Educational psychology, 38*(3), 264-285.

Jeon, L., Buettner, C. y Grant, A. (2018). Early childhood teachers' psychological well-being: Exploring potential predictors of depression, stress, and emotional exhaustion. *Early Education and Development, 29*(1), 53-69. doi:10.1080/10409289.2017.1341806

Jiménez, J. (2002). Children and mothers in prison: Family and school developmental settings in Spanish penitentiary centres. *Infanc y Aprendiz, 25*(2), 183-94.

[doi/abs/10.1174/021037002317417813](https://doi.org/10.1174/021037002317417813)

Takebeeke, T., Knaier, E., Kochli, S., Chaouch, A., Rousson, V. y Kriemler, S. (2016). Comparison between the Movement ABC-2 and the Zurich Neuromotor Assessment in Preschool Children. *Percept Mot Skills, 123*(3), 687-701.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27590495/>

Landa Pico, D., Chiliquinga Sifas, G., Arroba López, G. y Ballesteros Casco, T. (2022). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital, 5*(1), 489-505.

<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.2010>

León Castro, A., Mora Mora, A. y Tovar Vera, L. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 9*(1), 1-12.

<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>

- Longobardi, E., Spataro, P. y Colonnese, C. (2018). Maternal communicative functions and mind-mindedness at 16 months as predictors of children's internal and non internal-language at 20 months. *Infant Behavior and Development*, 50(1), 52–63.
doi:10.1016/j.infbeh.2017.11.003
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R. y Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668 p.4937
- Martzog, P. y Suggate, S. (2019). Fine motor skills and mental imagery: Is it all in the mind? *Journal of experimental child psychology*, 186(1), 59-72.
DOI:10.1016/j.jecp.2019.05.002
- Mavilidi, M., Okely, A., Chandler, P., Domazet, S. y Paas, F. (2018). Immediate and delayed effects of integrating physical activity into preschool children's learning of numeracy skills. *Journal of Experimental Child Psychology*, 166(1), 502-519.
<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2017.09.009>
- McClelland, M. M. y Cameron, C. E. (2019). Developing together: the role of executive function and motor skills in children's early academic lives. *Early childhood research quarterly*, 46(1), 142-151.
<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.03.014>
- Medina Jurado, Y. (2020). Desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años del Centro de Educación Inicial "Mundo de Niños", Santa Lucia. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49419>
- Mendiara, J. y Gil, P. (2021). *Psicomotricidad educativa*. Editorial: Wanceulen.
- Ministerio de educación (Minedu 2018). *Aprendemos jugando*. Editorial Quad/Graphics Perú. S.A.
<https://es.calameo.com/books/005961967015f9edced0a>
- Ministerio de educación (Minedu 2019) *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los sectores*. Editorial Amauta Impresiones Comerciales.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>

Ministerio de Salud (Minsa 2017). Norma Técnica de Salud para el Control de Crecimiento y Desarrollo de la Niña y el Niño Menor de Cinco Años. <ftp://ftp2.minsa.gob.pe/descargas/Transparencia/01InformacionInst/archivolegaldigital>

Morano, M., Colella, D. y Caroli, M. (2011). Gross motor skill performance in a sample of overweight and non-overweight preschool children. *Int J Pediatr Obes.* 11(6), 24-26.

Movahedazarhouligh, S. (2018). Teaching play skills to children with disabilities: Research-based intervention and practices. *Early Child. Educ*, 46(1), 587–599.

doi: 10.1007/s10643-018-0917-7

Organización Mundial de la Salud (2020). Listing of WHO's response to COVID 19. *Revista. World Health organization.*

Ornaghi, V., Agliati, A., Pepe, A. y Grazzani, I. (2018). The contribution of emotion knowledge, language ability, and maternal emotion socialization style to explaining toddlers' emotion regulation. *Social Development*, 28(3), 581-598.

<https://doi:10.1111/sode.12351>

PERU Educa (23-27 de mayo 2017). 3º Congreso Internacional de Educación Inicial. MINEDU.

<https://envivo.perueduca.pe/tercer-congreso-inicial/>

Peyre, H., Albaret, J., Bernard, J., Hoertel, N., Melchior, M., Forhan, A., Ramus, F. (2019). Developmental trajectories of motor skills during the preschool period. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 28(11), 1461-1474. <https://doi.org/10.1007/s00787-019-01311-x>

Roz, C. y Pascual, I. (2019). Application of an Observation System in the Practice of Psychomotor Circuits in Early Education. *Revista de Cercetare si Interventie Sociala*, 66(18), 315-327.

<https://doi.org/10.33788/rcis.66.18>

- Roz, C., Linares, L. y Martínez, N. (2022). Evidence of the application of didactics in the classrooms, after training on fine psychomotricity provided to early childhood, education, teachers. *Revista Digibug*, 45(1), 124-137.
<http://dx.doi.org/10.47197/retos.v45i0.88886>
- Ruiz-Esteban, C., Terry-Andrés, J., Méndez, I. y Morales, Á. (2020). Analysis of Motor Intervention Program on the Development of Gross Motor Skills in Preschoolers. *International journal of environmental research and public health* 4891, 17(13), 1-12.
<https://doi.org/10.3390/ijerph17134891>
- Sabater, W. (2015). Applications of Vygotskian theory to early childhood education: Moving toward a new teaching-learning paradigm. *Advances in Early Education and Day Care*, 191(7), 1041-1055.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1070266.pdf>
- Salazar, M. y Oseda, D. (2019) Programa de Psicomotricidad para mejorar el pensamiento matemático en niños de 5 años. *Ciencia Latina, Revista Multidisciplinar*, 5(4), 5457-5465.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/700>
- Sánchez, A y Samada, Y. (2020) La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño. *Mikarimin Revista científica multidisciplinaria*, 6(1), 121-130.
<http://45.238.216.13/ojs/index.php/mikarimin/article/view/1838/1164>.
- Sánchez-Reyes, L., Ramón-Santana, A. y Mayorga-Santana, V. (2020). Desarrollo Psicomotriz en niños en el contexto del confinamiento por la pandemia del COVID 19. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 203-219.
<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1617>
- Schmidt, R. y Wrisberg, C. (2008) Motor learning and performance: A situation-based learning approach. *Champaign, Editorial: Human Kinetics*.
<https://books.google.je/books?id=Ejc27Wrg5rMC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Secadas, F. (2018) Las definiciones del juego. *Revista de pedagogía*.
 [Archivo PDF].
<https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2>

- Segura, M., Sabaté, M. y Caballé, C. (2017). La psicomotricidad, un recurso para la mejora del grafismo en educación infantil. Aportaciones de la psicomotricidad al grafismo. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 42(1), 5-19.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6318837>
- Shilling, C. (2017). Body Pedagogics: Embodiment, Cognition and Cultural Transmission *Sociology*, 51(6), 1205-1221.
<https://doi.org/10.1177/0038038516641868>
- Suggate, S., Pufke, E. y Stoeger, H. (2019). Children's fine motor skills in kindergarten predict reading in grade 1. *Early childhood research quarterly*, 47(1), 248-258.
<https://scholar.google.com/citations?user=DvDhYfwAAAAJ&hl=en>
- Unicef (2019). Alliance for Child Protection in Humanitarian Action *Protection of children during the coronavirus disease (COVID-19) pandemic*: Technical note.
- Viscione, I., D'Elia, F., Vastola, R. y Sibilio, M. (2017). Psychomotor Assessment in Teaching and Educational Research. *Athens Journal of Education*, 4(2), 169 - 178.
<https://www.athensjournals.gr/education/2017-4-2-5>
- World Health Organization. (2019). *Coronavirus disease (COVID-19) Situation Report*.
<https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200329-sitrep-69-covid-19.pdf?sfvrsn=8d6620fa>
- Zambrano, M. y Saulo, J. (2020). Recreational Games to Strengthen Equilibrium and Oral Expression of Children with Down Syndrome. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(4), 360-371.
<http://dx.doi.org/10.17507/tpls.1004.03>
- Zana, B., Pakistán, M. y Karwan, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education quarterly reviews*, 2(3), 169-178.
<http://dx.doi:10.31014/aior.1993.02.03>
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P. y Gao, Z. (2017). Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early

Childhood: A Systematic Review. *BioMed Research International*, 2017(1), 1-13.

<https://doi.org/10.1155/2017/2760716>

Zerf, M. (2019). Dance-based body-movement as kinesthetic therapy to reduce the impact of Prolonged Periods Classroom Settings Algerian Primary School. *WorldNews of Natural Sciences*, 23(11), 56-68.

<https://bibliotekanauki.pl>

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de consistência

Título Programa Movimientos divertidos para mejorar la psicomotricidad en niños de 3 años.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
General			
¿De qué manera el programa Movimientos divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022?	Demostrar si el programa Movimientos divertidos mejora la psicomotricidad de los niños en 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.	<p>Hg Aplicar el programa Movimientos Divertidos si mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.</p> <p>Ho Aplicar el programa Movimientos Divertidos no mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.</p>	<p>Tipo y diseño de investigación</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Alcance: Explicativo</p> <p>Diseño: Experimental tipo Cuasi con pre test y post test.</p> <p>Figura 1</p> <p>Diseño: GE X1 X X2 GC X3 - X4</p>

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Específicos			
¿De qué manera el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación en niños en 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022?	Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.	He1 Aplicar el programa Movimientos Divertidos si mejora la coordinación en niños de 3 años de una Institución Educativa de Ventanilla 2022.	Método: Hipotético- Deductivo Variables Variable dependiente: Psicomotricidad Variable independiente: Programa Movimientos Divertidos.
¿De qué manera el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022?	Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.	Ho 1 Aplicar el programa Movimientos divertidos no mejora la motricidad en niños de 3 años de una institución educativa Inicial de Ventanilla 2022.	Población y Muestra: Población está constituida por 331 niños y niñas de ambos turnos de la institución educativa.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Específicos			
¿De qué manera el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022?	Demostrar si el programa Movimientos divertidos mejora el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.	<p>He2 Aplicar el programa Movimientos Divertidos si mejora el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.</p> <p>Ho2 Aplicar el programa Movimientos Divertidos no mejora el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.</p>	Muestra está conformada por 56 alumnos de las aulas AMOR Y LEALTAD del tueno mañana.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Específicos			
<p>¿De qué manera el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad en niños en 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022?</p>	<p>Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la motricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.</p>	<p>He3 Aplicar el programa Movimientos Divertidos si mejora la motricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.</p> <p>Ho3 Aplicar el programa Movimientos Divertidos no mejora la motricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022.</p>	<p>Muestreo: No probabilístico porque se eligió la muestra.</p> <p>Estadística: Para la estadística descriptiva se usa el programa Excel se usa tablas y frecuencia. Para la estadística inferencial se usa el software estadístico SPSS.</p> <p>Técnica la Observación.</p> <p>Instrumento. Test TEPSI</p>

Anexo 2 Matriz de operalización de las variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACION AL	DIMENSION ES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
PROGRAM A MOVIMIEN TOS DIVERTIDO S	Programa es un conjunto de actividades planificadas de manera ordenada, secuencial que pueden ser modificadas que ayudan a cumplir determinados objetivos y se desarrollan competencias que estará conformada de actividades con juegos motores que nos permitirán de manera divertida desarrollar las potencialidades psicomotrices de nuestros pequeños las que serán planificadas, organizadas por el docente priorizando las necesidades a superar. Pérez (2000),	Se evalúa con una lista de cotejo	Equilibrio Flexibilidad Precisión Lenguaje	1. Se para en un pie. 2. Da saltos en un pie. 3. Camina en un puente de pequeña altura. 4. Realiza posiciones de yoga. 5. Estira su cuerpo al realizar ejercicios. 6. Realiza ejercicios de coordinación motora fina. 7. Realiza acciones de puntería. 8. Comunica cómo se sintió al realizar la actividad. 9. Describe imágenes. 10. Responde a preguntas sencillas	Lista de cotejo SI- NO

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 2: Psicomotricidad	Evolución psicomotriz es la madurez mental y de movimiento que tiene un bebe, en las diferentes áreas como ser la motricidad, coordinación visomotriz y su lenguaje conectándose a otras áreas originando otras más complejas, observándose los progresos en la vida diaria. Crearon, test de Desarrollo Psicomotriz (TEPSI) desarrollando las siguientes dimensiones para evaluar a los niños de su contexto.	El test: de desarrollo psicomotor 2-5 años TEPSI, se evalúa la madurez psíquico infantil en tres dimensiones: Coordinación, lenguaje y motricidad, se observa la conducta del estudiante al realizar las actividades propuestas. El TEPSI es un test de tamizaje o screening.	Coordinación	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.11. 12. 13. 14. 15. 16.	Lista de cotejo RELIZA 1 NO REALIZA 0 Normal (N) Riesgo (RI) Retraso (RE)
			Lenguaje	1.2.3.4.5.6.7.8.9.10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23 .24. 25. 26.	
			Motricidad	1.2.3.4.5.6.7.8.9.10. 11. 12.	

Anexo 3 Instrumento test. TEPSI

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

Nombre del niño:
 Fecha de nacimiento:
 Fecha de examen:
 Jardín infantil o colegio:
 Nombre del padre: de la madre:
 Dirección:
 Examinador:

Edad: años meses días

Resultados Test Total
Puntaje Bruto Puntaje T Categoría <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Riesgo <input type="checkbox"/> Retraso

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

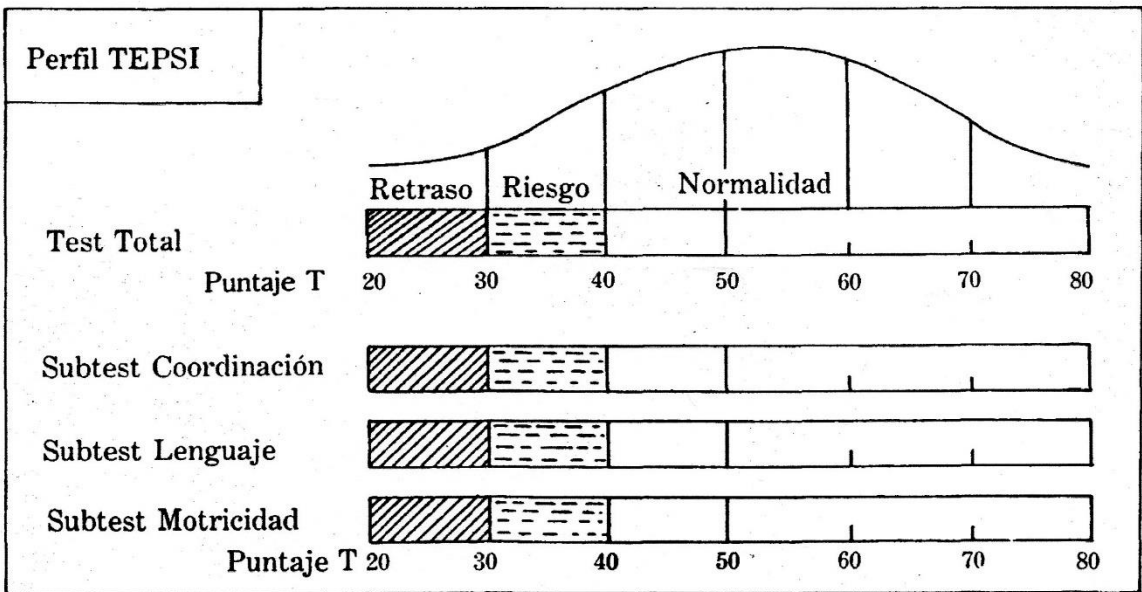
.....

.....

.....

.....

Resultados por Subtest			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación
Lenguaje
Motricidad



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 O MAS 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 c/cordón)
 8 C COPIA UNA LINEA RECTA (Lám. 1; lápiz; reverso hoja reg.)
 9 C COPIA UN CIRCULO (Lám. 2; lápiz; reverso hoja reg.)
 10 C COPIA UNA CRUZ (Lám. 3; lápiz; reverso hoja reg.)
 11 C COPIA UN TRIANGULO (Lám. 4; lápiz; reverso hoja reg.)
 12 C COPIA UN CUADRADO (Lám. 5; lápiz; reverso hoja reg.)
 13 C DIBUJA 9 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
 14 C DIBUJA 6 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
 15 C DIBUJA 3 O MAS 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 (Lám. 6) GRANDE ____ CHICO ____
 2 L RECONOCE MAS Y MENOS (Lám. 7) MAS _____ MENOS ____
 3 L NOMBRA ANIMALES (Lám. 8)
 GATO PERRO CHANCHO PATO
 PALOMA OVEJA TORTUGA GALLINA
 4 L NOMBRA OBJETOS (Lám. 5)
 PARAGUAS VELA ESCOBA TETERA
 ZAPATOS RELOJ SERRUCHO TAZA
 5 L RECONOCE LARGO Y CORTO (Lám. 1) LARGO ____ CORTO ____
 6 L VERBALIZA ACCIONES (Lám. 11)
 CORTANDO SALTANDO
 PLANCHANDO COMIENDO
 7 L CONOCE LA UTILIDAD DE OBJETOS
 CUCHARA LAPIZ JABON
 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 SU SEXO
 11 L CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES
 PAPA MAMA
 12 L DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS
 HAMBRE CANSADO FRIO
 13 L COMPRENDE PREPOSICIONES (Lápiz)
 DETRAS _____ SOBRE _____ BAJO _____

<input type="checkbox"/>	14 L	RAZONA POR ANALOGIAS OPUESTAS HIELO RATON MAMA
<input type="checkbox"/>	15 L	NOMBRA COLORES (Papel lustre azul, amarillo, rojo) AZUL AMARILLO ROJO
<input type="checkbox"/>	16 L	SEÑALA COLORES (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AMARILLO AZUL ROJO
<input type="checkbox"/>	17 L	NOMBRA FIGURAS GEOMETRICAS (Lám. 12) ○ □ △
<input type="checkbox"/>	18 L	SEÑALA FIGURAS GEOMETRICAS (Lám. 12) □ △ ○
<input type="checkbox"/>	19 L	DESCRIBE ESCENAS (Láms. 13 y 14) 13 14
<input type="checkbox"/>	20 L	RECONOCE ABSURDOS (Lám. 15)
<input type="checkbox"/>	21 L	USA PLURALES (Lám. 16)
<input type="checkbox"/>	22 L	RECONOCE ANTES Y DESPUES (Lám. 17) ANTES DESPUES
<input type="checkbox"/>	23 L	DEFINE PALABRAS MANZANA PELOTA ZAPATO ABRIGO
<input type="checkbox"/>	24 L	NOMBRA CARACTERISTICAS DE OBJETOS (Pelota, globo inflado; bolsa arena) PELOTA GLOBO INFLADO BOLSA
<input type="checkbox"/>		TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB

III. SUBTEST MOTRICIDAD		
<input type="checkbox"/>	1 M	SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR
<input type="checkbox"/>	2 M	CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA (Vaso lleno de agua)
<input type="checkbox"/>	3 M	LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCION DETERMINADA (Pelota)
<input type="checkbox"/>	4 M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	5 M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	6 M	SE PARA EN UN PIE 1 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	7 M	CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MAS PASOS
<input type="checkbox"/>	8 M	SALTA 20 CMS CON LOS PIES JUNTOS (Hoja reg.)
<input type="checkbox"/>	9 M	SALTA EN UN PIE TRES O MAS VECES SIN APOYO
<input type="checkbox"/>	10 M	COGE UNA PELOTA (Pelota)
<input type="checkbox"/>	11 M	CAMINA HACIA ADELANTE TOPANDO TALON Y PUNTA
<input type="checkbox"/>	12 M	CAMINA HACIA ATRAS TOPANDO PUNTA Y TALON
<input type="checkbox"/>		TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB

Anexo 4 Certificados de Validez del instrumento

Se utilizó la validez de expertos de la tesis de Escuza Mesías, César, los jueces validaron el instrumento TEPSI Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años elaborado por Haeussler y Marchant (1985) para ser utilizado en la tesis denominada programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años de la Institución Educativa Parroquial “Fe y Alegría No 17, 2016 fueron los que se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 3

Validación del instrumento Test TEPSI

Experto	Opinión
Dr. Hernán Cordero Ayala	Aplicable
Dra. Flores Crispín María	Aplicable
Mg. Rivera Morán Ricardo	Aplicable

Fuente: Tesis de Escuza Mesías, César

A continuación, se presentan los certificados de validación escaneados.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN							
1	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos)	✓		✓		✓		
2	Construyen un puente con tres cubos con modelo presente (Seis cubos)	✓		✓		✓		
3	Construye una torre de ocho o más cubos (Doce cubos)	✓		✓		✓		
4	Desabotona (Estuche)	✓		✓		✓		
5	Abotona (Estuche)	✓		✓		✓		
6	Enhebra una aguja (Aguja de lana; hilo)	✓		✓		✓		
7	Desata cordones (Tablero c/cordón)	✓		✓		✓		
8	Copia una línea recta (Lám. 1 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
9	Copia un círculo ((lám. 2 lápiz; reverso hoja reg.))	✓		✓		✓		
10	Copia una cruz (Lám. 3 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
11	Copia un triángulo (Lám. 4 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
12	Copia un cuadrado (Lám. 5 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
13	Dibuja 9 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
14	Dibuja 6 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
15	Dibuja 3 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
16	Ordena por tamaño (Tablero; barritas)	✓		✓		✓		
	TOTAL SUB TEST COORDINACION: PB	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: LENGUAJE	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Reconoce grande y chico (Lám. 6) GRANDE CHICO	✓		✓		✓		
2	Reconoce más y menos (Lám. 7) MAS MENOS	✓		✓		✓		
3	Nombra animales (Lám 8) GATO PERRO CHANCHO	✓		✓				

	PATO _____ PALOMA _____ OVEJA _____ TORTUGA _____ GALLINA _____	✓		✓		✓	
4	Nombra objetos (Lam 5) PARAGUAS _____ VELA _____ ESCOBA _____ TETERA _____ ZAPATOS _____ RELOJ _____ SERRUCHO _____ TAZA _____	✓		✓		✓	
5	Reconoce largo y corto (Lám1) LARGO _____ CORTO _____	✓		✓		✓	
6	Verbaliza acciones (Lám11) CORTANDO _____ SALTANDO _____ PLANCHANDO _____ COMIENDO _____	✓		✓		✓	
7	Conoce la utilidad de objetos CUCHARA _____ LAPIZ _____ JABÓN _____ ESCOBA _____ CAMA _____ TIJERA _____	✓		✓		✓	
8	Discrimina pesado y liviano (Bolsas con arena y esponja) PESADO _____ LIVIANO _____	✓		✓		✓	
9	Verbaliza su nombre y apellido NOMBRE _____ APELLIDO _____	✓		✓		✓	
10	Identifica su sexo	✓		✓		✓	
11	Conoce el nombre de sus padres PAPA _____ MAMA _____	✓		✓		✓	
12	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas HAMBRE _____ CANSADO _____ FRIO _____	✓		✓		✓	
13	Comprende preposiciones (Lápiz) DETRÁS _____ SOBRE _____ BAJO _____	✓		✓		✓	
14	Razona por analogías compuestas opuestas HIELO _____ RATON _____ MAMA _____	✓		✓		✓	
15	Nombra colores (Papel lustre azul, amarillo, rojo) AZUL _____ AMARILLO _____ ROJO _____	✓		✓		✓	
16	Señala colores (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AMARRILLO _____ AZUL _____ ROJO _____	✓		✓		✓	
17	Nombra figuras geométricas(Lám 12)	✓		✓		✓	
18	Señala figuras geométricas (Lám12)	✓		✓		✓	
19	Describe escenas(Láms.13.14)	✓		✓		✓	

	13						
	14	✓		✓		✓	
20	Reconoce absurdos (Lám15)	✓		✓		✓	
21	Usa plurales (Lám16)	✓		✓		✓	
22	Reconoce antes y después (Lám17)			✓		✓	
	ANTES DESPUES	✓		✓		✓	
23	Define palabras						
	MANZANA _____						
	PELOTA _____	✓		✓		✓	
	ZAPATO _____						
	ABRIGO _____						
24	Nombra características de objetos (Pelota, globo inflado; bolsa arena)						
	PELOTA _____	✓		✓		✓	
	GLOBO INFLADO _____						
	BOLSA _____						
	TOTAL SUB TEST LENGUAJE: PB	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 3: MOTRICIDAD	Si	No	Si	No	Si	No
1	Salta con los pies juntos en el mismo lugar	✓		✓		✓	
2	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)	✓		✓		✓	
3	Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)	✓		✓		✓	
4	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas	✓		✓		✓	
5	Se para en un pie sin apoyo 5seg. o mas	✓		✓		✓	
6	Se para en un pie 1seg. o mas	✓		✓		✓	
7	Camina en punta de pies seis o más pasos	✓		✓		✓	
8	Salta 20 cms con los pies juntos (hoja reg.)	✓		✓		✓	
9	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	✓		✓		✓	
10	Coge una pelota (pelota)	✓		✓		✓	
11	Camina hacia adelante topando talón y punta	✓		✓		✓	
12	Camina hacia atrás topando punta y talón	✓		✓		✓	
	TOTAL SUB TEST MOTRICIDAD: PB	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador.Dr/ Mg: RIVERA MORÁN RICARDO ADÉL..... DNI: 07871822.....

Especialidad del validador: DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

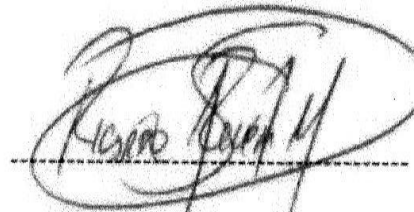
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**Claridad:** 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.

5 de MAYO del 2016



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN							
1	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos)	✓		✓		✓		
2	Construyen un puente con tres cubos con modelo presente (Seis cubos)	✓		✓		✓		
3	Construye una torre de ocho o más cubos (Doce cubos)	✓		✓		✓		
4	Desabotona (Estuche)	✓		✓		✓		
5	Abotona (Estuche)	✓		✓		✓		
6	Enhebra una aguja (Aguja de lana; hilo)	✓		✓		✓		
7	Desata cordones (Tablero c/cordón)	✓		✓		✓		
8	Copia una línea recta (Lám. 1 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
9	Copia un círculo ((lám. 2 lápiz; reverso hoja reg.))	✓		✓		✓		
10	Copia una cruz (Lám. 3 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
11	Copia un triángulo (Lám. 4 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
12	Copia un cuadrado (Lám. 5 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
13	Dibuja 9 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
14	Dibuja 6 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
15	Dibuja 3 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
16	Ordena por tamaño (Tablero; barritas)	✓		✓		✓		
	TOTAL SUB TEST COORDINACION: PB	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: LENGUAJE							
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Reconoce grande y chico (Lám. 6) GRANDE CHICO	✓		✓		✓		
2	Reconoce más y menos (Lám. 7) MAS MENOS	✓		✓		✓		
3	Nombra animales (Lám 8) GATO PERRO. CHANCHO	✓		✓		✓		

	PATO _____ PALOMA _____ OVEJA _____ TORTUGA _____ GALLINA _____	✓	✓	✓		
4	Nombra objetos (Lám 5) PARAGUAS _____ VELA _____ ESCOBA _____ TETERA _____ ZAPATOS _____ RELOJ _____ SERRUCHO _____ TAZA _____	✓	✓	✓		
5	Reconoce largo y corto (Lám1) LARGO _____ CORTO _____	✓	✓	✓		
6	Verbaliza acciones (Lám11) CORTANDO _____ SALTANDO _____ PLANCHANDO _____ COMIENDO _____	✓	✓	✓		
7	Conoce la utilidad de objetos CUCHARA _____ LAPIZ _____ JABÓN _____ ESCOBA _____ CAMA _____ TIJERA _____	✓	✓	✓		
8	Discrimina pesado y liviano (Bolsas con arena y esponja) PESADO _____ LIVIANO _____	✓	✓	✓		
9	Verbaliza su nombre y apellido NOMBRE _____ APELLIDO _____	✓	✓	✓		
10	Identifica su sexo	✓	✓	✓		
11	Conoce el nombre de sus padres PAPA _____ MAMA _____	✓	✓	✓		
12	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas HAMBRE _____ CANSADO _____ FRIO _____	✓	✓	✓		
13	Comprende preposiciones (Lápiz) DETRÁS _____ SOBRE _____ BAJO _____	✓	✓	✓		
14	Razona por analogías compuestas opuestas HIELO _____ RATON _____ MAMA _____	✓	✓	✓		
15	Nombra colores (Papel lustre azul, amarillo, rojo) AZUL _____ AMARILLO _____ ROJO _____	✓	✓	✓		
16	Señala colores (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AMARRILLO _____ AZUL _____ ROJO _____	✓	✓	✓		
17	Nombra figuras geométricas(Lám 12)	✓	✓	✓		
18	Señala figuras geométricas (Lám12)	✓	✓	✓		
19	Describe escenas(Láms.13.14)	✓	✓	✓		

	13 _____	✓		✓		✓	
	14 _____	✓		✓		✓	
20	Reconoce absurdos (Lám15)	✓		✓		✓	
21	Usa plurales (Lám16)	✓		✓		✓	
22	Reconoce antes y después (Lám17) ANTES _____ DESPUES _____	✓		✓		✓	
23	Define palabras MANZANA _____ PELOTA _____ ZAPATO _____ ABRIGO _____	✓		✓		✓	
24	Nombra características de objetos (Pelota, globo inflado; bolsa arena) PELOTA _____ GLOBO INFLADO _____ BOLSA _____	✓		✓		✓	
TOTAL SUB TEST LENGUAJE: PB		✓		✓		✓	
DIMENSIÓN 3: MOTRICIDAD		Si	No	Si	No	Si	No
1	Salta con los pies juntos en el mismo lugar	✓		✓		✓	
2	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)	✓		✓		✓	
3	Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)	✓		✓		✓	
4	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas	✓		✓		✓	
5	Se para en un pie sin apoyo 5seg. o mas	✓		✓		✓	
6	Se para en un pie 1seg. o mas	✓		✓		✓	
7	Camina en punta de pies seis o más pasos	✓		✓		✓	
8	Salta 20 cms con los pies juntos (hoja reg.)	✓		✓		✓	
9	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	✓		✓		✓	
10	Coge una pelota (pelota)	✓		✓		✓	
11	Camina hacia adelante topando talón y punta	✓		✓		✓	
12	Camina hacia atrás topando punta y talón	✓		✓		✓	
TOTAL SUB TEST MOTRICIDAD: PB		✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Herminio Corrales Ayala DNI: 07353346

Especialidad del validador: *Psicología*

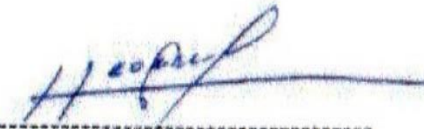
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**Claridad:** 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.

23 de abril del 20*16*



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR.

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN							
1	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos)	✓		✓		✓		
2	Construyen un puente con tres cubos con modelo presente (Seis cubos)	✓		✓		✓		
3	Construye una torre de ocho o más cubos (Doce cubos)	✓		✓		✓		
4	Desabotona (Estuche)	✓		✓		✓		
5	Abotona (Estuche)	✓		✓		✓		
6	Enhebra una aguja (Aguja de lana; hilo)	✓		✓		✓		
7	Desata cordones (Tablero c/cordón)	✓		✓		✓		
8	Copia una línea recta (Lám. 1 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
9	Copia un círculo ((lám. 2 lápiz; reverso hoja reg.))	✓		✓		✓		
10	Copia una cruz (Lám. 3 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
11	Copia un triángulo (Lám. 4 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
12	Copia un cuadrado (Lám. 5 lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
13	Dibuja 9 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
14	Dibuja 6 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
15	Dibuja 3 o más partes de una figura humana (Lápiz; reverso hoja reg.)	✓		✓		✓		
16	Ordena por tamaño (Tablero; barritas)	✓		✓		✓		
	TOTAL SUB TEST COORDINACION: PB	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: LENGUAJE	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Reconoce grande y chico (Lám. 6) GRANDE CHICO	✓		✓		✓		
2	Reconoce más y menos (Lám. 7) MAS MENOS	✓		✓		✓		
3	Nombra animales (Lám 8) GATO PERRO CHANCHO	✓		✓		✓		

	PATO _____ PALOMA _____ OVEJA _____ TORTUGA _____ GALLINA _____	✓		✓		✓	
4	Nombra objetos (Lám 5) PARAGUAS _____ VELA _____ ESCOBA _____ TETERA _____ ZAPATOS _____ RELOJ _____ SERRUCHO _____ TAZA _____	✓		✓		✓	
5	Reconoce largo y corto (Lám1) LARGO _____ CORTO _____	✓		✓		✓	
6	Verbaliza acciones (Lám11) CORTANDO _____ SALTANDO _____ PLANCHANDO _____ COMIENDO _____	✓		✓		✓	
7	Conoce la utilidad de objetos CUCHARA _____ LAPIZ _____ JABÓN _____ ESCOBA _____ CAMA _____ TIJERA _____	✓		✓		✓	
8	Discrimina pesado y liviano (Bolsas con arena y esponja) PESADO _____ LIVIANO _____	✓		✓		✓	
9	Verbaliza su nombre y apellido NOMBRE _____ APELLIDO _____	✓		✓		✓	
10	Identifica su sexo	✓		✓		✓	
11	Conoce el nombre de sus padres PAPA _____ MAMA _____	✓		✓		✓	
12	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas HAMBRE _____ CANSADO _____ FRIO _____	✓		✓		✓	
13	Comprende preposiciones (Lápiz) DETRÁS _____ SOBRE _____ BAJO _____	✓		✓		✓	
14	Razona por analogías compuestas opuestas HIELO _____ RATON _____ MAMA _____	✓		✓		✓	
15	Nombra colores (Papel lustre azul, amarillo, rojo) AZUL _____ AMARILLO _____ ROJO _____	✓		✓		✓	
16	Señala colores (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AMARRILLO _____ AZUL _____ ROJO _____	✓		✓		✓	
17	Nombra figuras geométricas(Lám 12)	✓		✓		✓	
18	Señala figuras geométricas (Lám12)	✓		✓		✓	
19	Describe escenas(Láms.13.14)	✓		✓		✓	

	13 _____	✓		✓		✓	
	14 _____	✓		✓		✓	
20	Reconoce absurdos (Lám15)	✓		✓		✓	
21	Usa plurales (Lám16)	✓		✓		✓	
22	Reconoce antes y después (Lám17) ANTES _____ DESPUES _____	✓		✓		✓	
23	Define palabras MANZANA _____ PELOTA _____ ZAPATO _____ ABRIGO _____	✓		✓		✓	
24	Nombra características de objetos (Pelota, globo inflado; bolsa arena) PELOTA _____ GLOBO INFLADO _____ BOLSA _____	✓		✓		✓	
	TOTAL SUB TEST LENGUAJE: PB	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 3: MOTRICIDAD	Si	No	Si	No	Si	No
1	Salta con los pies juntos en el mismo lugar	✓		✓		✓	
2	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)	✓		✓		✓	
3	Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)	✓		✓		✓	
4	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas	✓		✓		✓	
5	Se para en un pie sin apoyo 5seg. o mas	✓		✓		✓	
6	Se para en un pie 1seg. o mas	✓		✓		✓	
7	Camina en punta de pies seis o más pasos	✓		✓		✓	
8	Salta 20 cms con los pies juntos (hoja reg.)	✓		✓		✓	
9	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	✓		✓		✓	
10	Coge una pelota (pelota)	✓		✓		✓	
11	Camina hacia adelante topando talón y punta	✓		✓		✓	
12	Camina hacia atrás topando punta y talón	✓		✓		✓	
	TOTAL SUB TEST MOTRICIDAD: PB	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: M. ANA SOLEDAD FLORES CRISTIN

DNI: 07286373

Especialidad del validador: Psicología Educativa


23 de Abril del 2016

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

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

³**Claridad:** 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


.....
María Elena Cárdenas
DOCTORA EN EDUCACIÓN
Mg. EN PSICOLOGÍA
Nº Reg. 34154286-8

Firma del Experto Informante.

Anexo 5 Planificación del programa

**“Programa MOVIMIENTOS DIVERTIDOS para mejorar la
psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución
Educativa Inicial de Ventanilla 2022”**



I. NOMBRE DEL PROGRAMA

Programa "Movimientos Divertidos" para mejorar la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022

II. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROGRAMA.

El presente programa denominado "Movimientos Divertidos" nace de la observación de las conductas de los niños en diferentes horarios del colegio donde se apreció dificultad al desplazarse, no tenían equilibrio, ni seguridad al caminar o correr por ello se vio por conveniente planificar un el presente programa que consta de 12 sesiones de actividades lúdicas con metodología activa para mejorar en el niño destrezas motoras y comunicativas que le permitan desarrollar el área psicomotriz en niños de 3 años del aula Amor.

2.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA:

- Este programa se justifica porque se quiere dar solución al problema del área psicomotriz de los niños de 3 años de la institución porque se observó que tienen dificultades al realizar ciertos movimientos ya que producto de la pandemia y el encierro en sus hogares donde las actividades motrices fueron limitadas. En el colegio cuando jugaban, corrían, saltaban, se caían, durante las clases de psicomotricidad propuestas por la docente no lograban desplazarse haciendo equilibrio, pararse en un pie, subirse a bancos de pequeña altura, girar, trepar, darse volantines, etc., lloraban porque no querían realizarlas por miedo a caerse. Como sabemos estas acciones permiten un mejor desenvolvimiento, desarrollo de competencias y destrezas motrices en nuestros estudiantes. Para Jean Piaget, El niño desarrolla su inteligencia partiendo de los juegos con movimiento que le permiten adquirir el conocimiento de su cuerpo y de su entorno aceptando las habilidades, destrezas que posee siendo el aspecto psicomotriz el que permite el dominio del movimiento de su cuerpo y las deficiencias encontradas en el desarrollo de esta área nace como propuesta realizar un programa que responda a la problemática

2.2 DESCRIPCIÓN:

Se realizarán 12 clases diarias de actividades motrices que se desarrollarán mediante juegos que permitan la participación activa de los niños logrando un mejor desenvolvimiento motriz

2.3 OBJETIVOS:

GENERAL:

- Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la psicomotricidad en niños de 3 años de una institución de Ventanilla-2022.

ESPECÍFICO:

- Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora la coordinación en los niños.
- Demostrar si el programa Movimientos Divertidos mejora el lenguaje en los niños.
- Demostrar si el programa Movimientos Divertidos” mejora la Motricidad en los niños.

2.4 METAS DE ATENCIÓN

Fueron 31 niños y niñas de 3 años del aula Amor turno mañana.

ORGANIZACIÓN DE LOS MÓDULOS

MÓDULOS	SESIONES	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS
12 módulos	Sesión 1 “Canguros lanzadores”	Mejorar la Coordinación en niños de 3 años.	Desarrollar la coordinación ojo mano con movimientos divertidos.	Salta y lanza pelotas, puntería.
	Sesión 2 “Somos árboles y saludamos al sol y la tierra”	Realizar movimientos de coordinación y estiramiento con el yoga.	Estira su cuerpo y coordina sus movimientos haciendo equilibrio.	Realiza diferentes movimientos de estiramiento manteniendo el equilibrio.
	Sesión 3 “Cruzamos el puente pirata”	Realiza ejercicios de coordinación motora para mejorar su equilibrio	Cruza el puente pirata hecho de sillas sin caerse	Mantiene el equilibrio
	Sesión 4 “Cosecha divertida”	Desarrollar el lenguaje en niños de 3 años al comunicar lo realizado.	Realizan agrupaciones por color y tamaño comunicando el criterio de agrupación	Reconocer el color y tamaño de las manzanas.
	Sesión 5 “Observo y describo”	Desarrollar el lenguaje al describir una imagen.	Describir las características de personajes u objetos al observar la lámina.	Comunica las características de objetos, animales o cosas que observa.
	Sesión 6 “Dibujo mi cuerpo”	Mejorar la coordinación de los niños de 3 años a través del dibujo de su cuerpo.	Conocer y dibujar las partes de su cuerpo.	Comparar las partes de su cuerpo con las del adulto y dibujarlas.

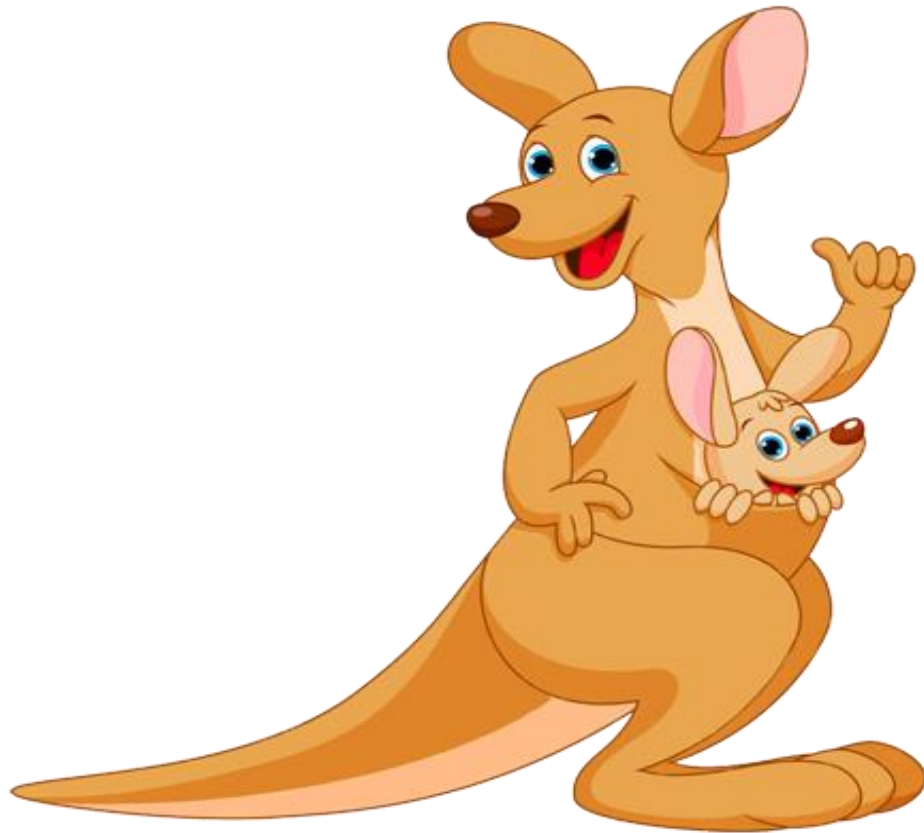
MÓDULOS	SESIONES	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS
12 módulos	Sesión 7 “Me muevo con las rimas”	Desarrollar la motricidad en niños de 3 años.	Realizar movimientos según indican los animales de la lámina que hacen las rimas.	Realizar saltos con un pie, con dos pies, pararse en un pie, camina en puntitas, camina chocando talón y punta de pies.
	Sesión 8 “Respondemos ¿Qué es? ¿Para qué sirve?”	Desarrollar el lenguaje en niños de 3 años.	Comunicar las características de objetos mostrados para que sirven.	Indican para que sirven objetos que tienen en casa o frutas y sus características.
	Sesión 9 “Jugando a imitar a la cigüeña y sus amigos”	Desarrollar el lenguaje y motricidad en niños de años.	Reconocer el nombre de los animales y realizar sus movimientos.	Nombra animales al reconocer sus imágenes y realiza los movimientos característicos.
	Sesión 10 “Ando, ando corriendo y abotonando”	Desarrollar la coordinación en niños de 3 años.	Mejorar la coordinación ojo mano y coordinación motora gruesa.	Corre, rueda, lanza, puntería, abotona
	Sesión 11 “Llenemos las botellas”	Desarrollar la coordinación y motricidad de niños de 3 años.		
	Sesión 12 “Jugando con los absurdos”	Desarrollar el lenguaje en niños de 3 años.		

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	ACTIVIDADES	MESES															
		OCTUBRE						NOVIEMBRE									
		24	25	26	27	28	31	01	02	03	04	07	08	09	10	11	
1	Presentación del programa a la autoridad de la Institución Educativa	X															
2	Sensibilización a los padres de familia sobre el programa a realizarse.	X															
3	Evaluación de la prueba de entrada.	X	X														
4	Sesión 1 “Canguros Lanzadores”			X													
5	Sesión 2 “Somos árboles y saludamos al sol y la tierra”				X												
6	Sesión 3 “Cruzamos el puente pirata”					X											
7	Sesión 4 “Cosecha divertida”						X										
8	Sesión 5 “Observo y describo”							X									
9	Sesión 7 “Me muevo con las rimas”								X								
10	Sesión 8 “Circuito divertido”									X							
11	Sesión 9 “Jugando a imitar a la cigüeña”										X						
12	Sesión 10 “Carreras de botones”											X					

13	Sesión 11 "Correr sin derramar"													X				
14	Sesión 12 "Jugando con los absurdos"														X			
15	Evaluación de la prueba de salida.															X	X	
16	Evaluación de la prueba de salida.															X	X	

HUMANOS	MATERIALES	DIGITALES
Niños y niñas del aula Docente Auxiliar	Vasos, bateas, agua, témperas, hojas, crayolas, cartucheras, sillas, témperas, pinzas, pompones de colores, pelotitas rojas y verdes, siluetas de árbol, abotonador, aguja, etc.	Laptop celular Radio



CANGURO SALTARÍN

Canguro, cangurito saltarín

Salta, salta por aquí

Salta, salta por allá

Juega, juega, juega, juega sin parar

Agarra una pelota y en la caja lánzala.

Canguro, cangurito saltarín.

MATRIZ DE SESIÓN N°1

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9 .45 a.m.

Dimensión: Motricidad	Título; “Canguros lanzadores”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión motricidad.	
Objetivo de la sesión: Saltar con ambos pies y lanzar.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar sus ideas libremente.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el juego Canguros lanzadores y juntos construiremos las normas. Propósito: Que los niños jueguen saltando como canguros y lanzaran pelotas.	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Desarrollar la coordinación ojo mano con movimientos divertidos.	Escuchan la canción: “Canguro saltarín” y se les pregunta ¿Cómo serán los canguros? ¿Cómo se movilizan los canguros? ¿Si ustedes fueran canguros cómo se moverían? Nos convertiremos en canguros y vamos a saltar, pero estos canguros son especiales porque les gusta saltar y jugar a la puntería, se forma dos grupos y se les explica que van sacar una pelota de la caja, saltan ambos pies hasta llegar a la línea y lanzan la pelota hasta encestarla.	Pelotas, canción, cesta, pandereta.
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realizar ejercicios de relajación. Expresar sus vivencias.	Se les pide que imaginen que en una mano tienen una flor y en otra una vela luego que huelan la flor y soplen la vela realizando esta acción varias veces. En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la clase. Exponen libremente sus trabajos a sus compañeros.	Hojas bond, crayolas.

SOMOS ÁRBOLES Y SALUDAMOS AL SOL Y LA TIERRA



Iniciación al yoga

MATRIZ DE SESIÓN N°2

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Motricidad	Título; “Somos árboles y saludamos al sol y la tierra”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión motricidad.	
Objetivo de la sesión: Mejorar su equilibrio realizando movimientos de yoga	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar las normas a tener cuenta en la clase.	<p>Se sientan los niños en círculo y se les comunica que realizaremos movimientos de yoga como saludar al sol y la tierra y juntos construiremos las normas.</p> <p>Propósito: Que los niños realicen movimientos de yoga con equilibrio.</p>	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Mejorar su equilibrio realizando movimientos de yoga	<p>Se les pide que se sienten en su toalla o mantita y se les pregunta ¿Cómo creen que es el yoga? ¿Para qué sirve? ¿Les gustaría aprender yoga? se coloca una música adecuada, se les comunica que nos convertiremos en semillitas que estamos dormidas en la tierra viene la lluvia y nos moja, abrimos nuestros ojitos después va creciendo nuestras raíces luego el tallo, crece, crece hasta salir las hojas el fruto, nos convertimos en un árbol grande hermoso y nos estiramos lo más que podemos y con los brazos abiertos gradecemos al sol luego nos agachamos para saludar a la tierra, nos estiramos para saludar al sol luego se les enseña la pose del super héroe y se les pide que la imiten haciendo equilibrio después se les muestra otra posición y se les pide que escojan cuál desean realizar.</p>	Toallas, botella de agua, radio, celular.
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realizar acciones de relajación.	<p>Se les pide que respiren profundo y boten el aire, realizan esa actividad 3 veces luego se echen en la toalla y cierran los ojos y escuchan música y un cuento corto.</p> <p>En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la clase y se los anima a que expongan libremente sus trabajos a sus compañeros.</p>	Hojas bond, crayolas.

MATRIZ DE SESIÓN N°3

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Motricidad y coordinación.	Título: “Cruzamos el puente pirata”
Objetivo de la dimensión: Realizar ejercicios de coordinación motora para mejorar el equilibrio y coordinación.	
Objetivo de la sesión: Caminar en un puente de pequeña altura.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Expresa sus ideas libremente.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el juego Cruzamos el puente pirata y juntos construiremos las normas. Propósito: Que los niños jueguen a los piratas caminando en un puente de pequeña altura.	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Mejorar su equilibrio caminando en puente de pequeña altura.	Se les presenta una imagen de niños piratas y se les pregunta ¿Qué observan en la imagen? ¿Quiénes eran los piratas? ¿Qué hacían? ¿Dónde escondían sus tesoros? Encontré un mapa pirata ¿Quién quiere convertirse en pirata y ayudarme a encontrar el tesoro? Entonces seguiremos las instrucciones para llegar a la isla del tesoro, el mapa dice dar 5 saltos como conejos hasta la maceta de Geranio, dar 3 saltos en un pie, arma una torre con 8 cubos, correr hasta el cono verde saltar para pasar las botellas misteriosas, pararse en un pie por mucho tiempo caminar hasta el puente luego pasar por el puente pirata con cuidado de no caer porque abajo hay cocodrilos hambrientos, dar un salto y encontramos el cofre del tesoro.	Mapa del tesoro, botellas con arena, dibujo de cocodrilos, sillas
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realizar acciones de relajación.	Se les dice que somos globos y nos vamos a inflar, respiramos lo más que podemos para inflarnos luego no podemos amarrarnos bien y nos desinflamos despacio porque el aire sale lento luego volvemos a inflarnos y nos reventamos sale rápido el aire. En el aula se les entrega plastilina y se les pide que modelen lo que más les gustó de lo trabajado en clase y se los invita a que expongan libremente sus trabajos a sus compañeros.	Hojas bond, plastilina, cinta gruesa.

MATRIZ DE SESIÓN N°4

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Lenguaje	Título: “Cosecha divertida”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión lenguaje.	
Objetivo de la sesión: Reconocer los colores y tamaños de las manzanas.	

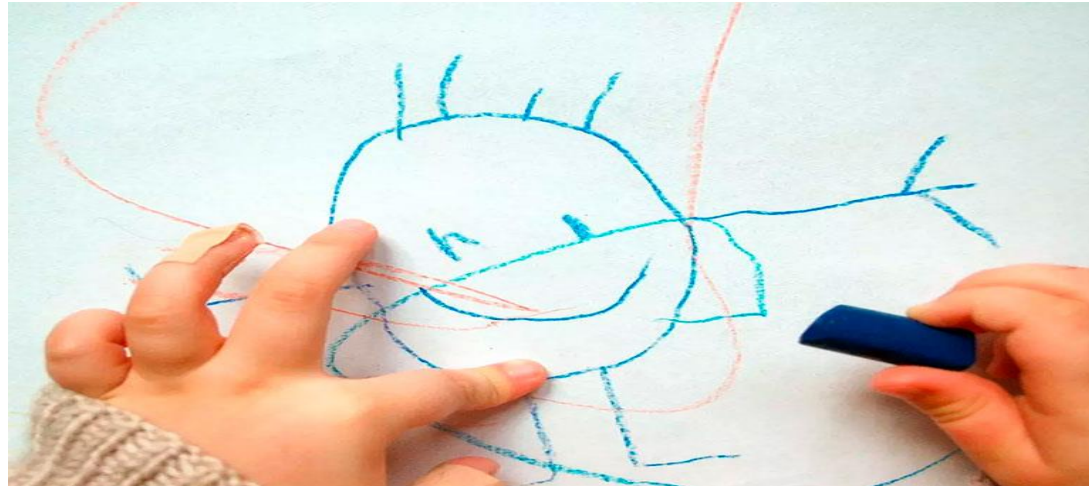
DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar libremente las normas a tener en cuenta en la clase.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el juego Cosecha divertida y juntos construiremos las normas. Propósito: Que los niños jueguen a cosechar manzanas y comuniquen algunas características.	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Reconocer los colores y tamaños de las manzanas.	Se entona la canción “La pequeña campesinita” ¿Conocen a los campesinos? ¿Recuerdan qué actividades realizan? ¿Cuándo cosechan cómo creen que ordenan su cosecha? El día de hoy jugaremos a que somos campesinos y vamos a cosechar las manzanas, se hace grupos de 2 y se les dice que van a ir corriendo a cosechar las manzanas van a pasar debajo la mesa, sobre la silla y dando saltos van a colocar las manzanas agrupándolas como deseen después de realizar la actividad responden ¿Cómo las agrupaste? ¿Dre qué color son estas manzanas? ¿Qué tamaño son las manzanas? ¿Dónde hay muchas o pocas manzanas? Se les aplaude por su participación.	Silueta de árboles, manzanas amarillas, rojas y verdes grandes y pequeñas.
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realizar actividades de relajación. Expresar sus sentimientos sobre lo realizado en clase.	Se les pide que hagan respiraciones de relajamiento luego que junten sus manos y se estiren lo más que puedan. En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la actividad y se les anima a que expongan libremente sus trabajos a sus compañeros.	Hojas bond, crayolas.

MATRIZ DE SESIÓN N°5

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Lenguaje	Título: “Observo y describo”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión lenguaje.	
Objetivo de la sesión: Describir lo que observa en una lámina.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar sus ideas libremente.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el juego observo y describo, juntos construiremos las normas a tener en cuenta. Propósito: Que los niños observen una lámina y describan personajes, animales u objetos.	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Describir lo que observa en una lámina.	En el aula se les presenta un oso de peluche y se les pregunta ¿Qué observan? ¿De qué color es? ¿Qué tamaño tiene? ¿Qué más pueden decir sobre el oso de peluche? Todo lo que puedan decir sobre el oso es describir sus características ahora les voy a presentar láminas y ustedes van a describir lo que observan, se presenta las láminas y se les pregunta ¿Qué observan? ¿Cuántas personas hay? ¿Qué están haciendo? Etc. Y así con otras láminas.	Peluche, lámina
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realiza acciones motrices para relajarse. Describir lo que observa en su hoja de aplicación.	Se les pide que muevan los dedos primero rápido luego lento luego entonamos la canción “la familia” Se les entrega una hoja de aplicación donde deben colorear la imagen libremente luego indicar lo que observan todo lo que expresen se escribe en su hoja.	Hojas bond, crayolas.



VOY A DIBUJAR MI CUERPO

(Canción)

Voy a dibujar mi cuerpo

La cabeza es lo primero

Un bracito a cada lado y en las manos 5 dedos

De a poquito voy bajando

A las piernas ya llegué

Voy a hacer dos zapatillas

Porque adentro van los pies,

Pero ahora que e acuerdo

Algo falta en la cabeza

Dos ojitos, una boca, la nariz y dos orejas

Miren que bien, que dibuje

De la cabeza hasta los pies (bis

MATRIZ DE SESIÓN N°6

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Coordinación	Título: “Dibujo mi cuerpo”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión coordinación.	
Objetivo de la sesión: Dibujar las partes de su cuerpo.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar las normas.	En el patio sentados en círculo se les pregunta: ¿Qué normas debemos respetar para realizar esta clase? luego se les comunica el propósito. Propósito: Que los niños dibujen su cuerpo.	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Dibujar las partes de su cuerpo.	Colocados en círculo se pide a un niño que se coloque en el centro y se les pregunta ¿Cómo se llama nuestro amigo? Ahora nuestro amigo va realizar acciones y todos vamos a hacer lo mismo y se le pregunta ¿Qué acciones puedes hacer con tu cuerpo? Por ejemplo: correr y todos corremos y así se realiza con varios niños y responden ¿Nuestro cuerpo es importante? ¿Qué otras cosas podemos hacer? Luego se entona la canción “Voy a dibujar mi cuerpo realizando los movimientos indicados y se pregunta ¿Cuántos brazos tenemos? ¿Cuántas piernas?, etc. ¿Les gustaría dibujar su cuerpo? Haciendo una dinámica se los junta de dos y se pide que dibujen a sus compañeros en el patio usando una tiza al finalizar la actividad se pide que expresen cómo se sintieron.	Canción, imágenes del cuerpo, tizas
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realiza acciones para relajarse. Expresar libremente lo que sintió al dibujar su cuerpo.	Se les pide que imaginen que en una mano tienen una flor y en otra una vela luego que huelan la flor y soplen la vela. En el aula se entona la canción “Voy a dibujar mi cuerpo” y se les entrega una hoja para que lo dibujen al finalizar se los anima para que expongan sus trabajos.	Canción, hojas bond, crayolas.

MATRIZ DE SESIÓN N°7

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Motricidad	Título: “Me muevo con rimas divertidas”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión motricidad.	
Objetivo de la sesión: Reconocer los animales de las rimas y realiza las acciones que dice.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar las normas libremente.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el j y juntos construiremos las normas. Propósito: Que los niños reconozcan los animales y realicen las rimas que se indica.	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Reconocer los animales de las rimas y realiza las acciones que dice.	En el patio sentados en semicírculo entonamos la canción “El sonido de los animales https://youtu.be/WVODlaOmmms y se les pregunta ¿Qué animales conocen de los que escucharon? ¿Qué sonidos hacen y cómo se mueven? Ahora vamos a jugar a las rimas divertidas, vamos a correr por el patio y al toque de la pandereta se detienen, se les muestra la imagen de la rima y se pregunta ¿Qué animal es? ¿Qué creen que dice aquí? ¿Qué movimiento debemos hacer? Luego se lee lo que dice la rima, por ejemplo: Dice el sapo Roberto que bailes con todo tu cuerpo, dice el pato Rosendo que camines aplaudiendo, dice la tortuga Topacio que camines muy despacio, dice la gallina Anaclea que montes bicicleta luego se pide que ellos inventen alguna rima o movimientos que todos realizaremos.	Canción, imágenes de animales, pandereta
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realizar acciones de relajación. Expresa libremente	Se pide que imaginen que en sus manos tienen una colonia muy rica y que la huelan luego que expulsen el aire muy lento así realizan varias veces. En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la clase y se los anima para que exponen libremente sus trabajos a sus compañeros.	Hojas bond, crayolas.

MATRIZ DE SESIÓN N°8

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Lenguaje	Título: “Respondemos ¿Qué es? y ¿Para qué sirve?”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión lenguaje.	
Objetivo de la sesión: Observar objetos, indican su nombre y para qué sirve.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar las normas libremente.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el juego ¿Qué es y para qué sirve?, se les pide que digan las normas que debemos respetar Propósito: Que los niños comuniquen qué es y para qué sirven los objetos.	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Observar objetos, indican su nombre y para qué sirve.	Se les hace escuchar y bailar la canción “Soy una taza” https://youtu.be/ftzTFQbdYEQ ¿Les gustó? ¿Dónde encontramos esos objetos? Ahora voy a mostrarle diferentes objetos para que me digan su nombre y para que sire luego se saca la taza, cuchillo, vaso, tijera, escoba, casaca, etc. ¿Cuáles son sus características? Luego se invita a un niño a sacar una imagen y preguntas a sus amigos ¡Qué es? ¿Cuáles son sus características? Y ¿dónde la encontramos?	Canción, radio, teléfono, objetos como: taza, cuchara, lápiz, tijera, escoba, tetera, cama, jabón, etc. imágenes de diferentes objetos.
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realizar acciones de relajación.	Sentados en círculo se les pide que cierren los ojos, se les hace escuchar música clásica y sentados que muevan su cuerpo como deseen y después que se queden quietos. En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la clase. Exponen libremente sus trabajos a sus compañeros.	Hojas bond, crayolas.

MATRIZ DE SESIÓN N°9

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Lenguaje	Título: “Jugando a imitar a doña cigüeña con sus amigos.”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión lenguaje.	
Objetivo de la sesión: Reconocer los animales y realizar sus movimientos característicos.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar sus ideas libremente.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el juego vamos a imitar a doña cigüeña con sus amigos y juntos construiremos las normas. Propósito: Que los niños jueguen a reconocer los animales y realizar sus movimientos característicos	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Reconocer los animales y realizar sus movimientos característicos.	Se entona la canción doña Cigüeña realizando los movimientos que dice la canción y responden ¿Cómo es doña Cigüeña? ¿Cómo camina? ¿Por qué saltamos en un pie? Ahora vamos a correr por el patio y al escuchar la pandereta se detienen y se escogerá a un niño o niña para que saquen del sobre misterioso la imagen de un animalito amigo de doña cigüeña y todos deben reconocer de qué animal se trata respondiendo a las preguntas ¿cómo se llama este animal? ¿Cuáles son sus características? ¿Cómo se mueven?	Pinzas de cocina. Pompones de colores
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA		Se les pide que imaginen que son peces globos que se inflen inspirando y que se desinflen botando el aire a pocos y haciendo burbujas. En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la clase. Exponen libremente sus trabajos a sus compañeros.	Hojas bond, crayolas.

MATRIZ DE SESIÓN N°10

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Coordinación	Título: “Carreras de botones”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión coordinación.	
Objetivo de la sesión: Abotonar y desabotonar	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar sus ideas libremente.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el juego Carreras de botones y juntos construiremos las normas. Propósito: Que los niños jueguen abotonando y desabotonando...	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Abotonar y desabotonar	Se les hace escuchar la canción “Debajo de un botón” https://youtu.be/fAN2FRHPViU se les pide que acompañen con palmas y se les pregunta ¿Conocen los botones? ¿Cómo forma tienen? ¿De qué colores hay? ¿Qué tamaños encontramos? Luego se les explica que vamos a jugar carrera de botones, van a llevar corriendo un botón van a desabotonar la cartuchera lo van a colocar dentro, lo abotonas y luego te sientas en la silla y recién parte el otro amigo de la fila.	Pinzas de cocina. Pompones de colores
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA		Entonando la canción se le pide que muevan sus dedos a diferentes direcciones hasta que casaditos se duermen los deditos. En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la clase. Exponen libremente sus trabajos a sus compañeros.	Hojas bond, crayolas.

MATRIZ DE SESIÓN N°11

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Coordinación y motricidad	Título: “Camina sin desamar”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión coordinación y motricidad.	
Objetivo de la sesión: Caminar sin derramar.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar sus ideas libremente.	Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos el juego jugando con los absurdos” y juntos construiremos las normas. Propósito: Que los niños jueguen comunicando absurdos divertidos.	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Caminar sin derramar	Se les presenta los materiales con los que se va a trabajar y se pregunta ¿Qué creen que haremos ahora? ¿Para qué necesitaremos vasos, batea y agua? Se escucha sus opiniones atentamente luego se les explica que jugaremos a las carreras con agua se pinta	2 bateas iguales con agua, botellas grandes, tinte vegetal, vasos iguales, mandiles, sillas, etc.
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realizar acciones de relajación.	Se les pide que imaginen que en una mano tienen una flor y en otra una vela luego que huelan la flor y soplen la vela realizando esta acción varias veces. En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la clase. Exponen libremente sus trabajos a sus compañeros.	Hojas bond, crayolas.


MATRIZ DE SESIÓN N°12

Hora de inicio: 9:00 a.m. Hora de término: 9.45 a.m.

Dimensión: Lenguaje	Título: “Jugando a los absurdos”
Objetivo de la dimensión: Realizar acciones que permitan mejorar la dimensión lenguaje.	
Objetivo de la sesión: Comunicar absurdos divertidos.	

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
INTRODUCCIÓN	ASAMBLEA	Comunicar sus ideas libremente.	<p>Se sientan los niños en semi círculo y se les comunica que realizaremos la actividad Jugando a los absurdos y juntos construiremos las normas.</p> <p>Propósito: Que los niños jueguen a comunicar absurdos divertidos</p>	
CONTENIDO	JUEGO MOTRIZ	Comunicar absurdos divertidos.	<p>Se les entona la canción “Rosita distraída” y se les pregunta se les pregunta ¿Cómo era la niña? ¿Dónde se puso los guantes? ¿Qué hizo con los caramelos? ¿Dónde colocó la canasta? ¿Se pueden hacer esas cosas? ¿Podemos colocarnos los guantes en los pies? Esas son cosas reales o absurdas.</p> <p>Ahora van a observar la lámina y me van a decir que cosas absurdas encuentran, se escucha lo que dicen y se apunta en la pizarra luego se les dice que inventen absurdos.</p>	Canción, radio, celular.
CIERRE	RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICA	Realizar acciones de relajación.	<p>Se les pide que juguemos al gusanito que visita a la amiga lengua y realizan diferentes ejercicios con la lengua después se les pide que aplaudan con cinco dedos luego con cuatro, tres, dos y uno e ir bajando el tomo de su voz al llegar a uno</p> <p>En el aula se les pide que dibujen lo que más les gustó de la clase.</p> <p>Exponen libremente sus trabajos a sus compañeros.</p>	Hojas bond, crayolas.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS SESIONES

AREA		EQUILIBRIO	FLEXIBILIDAD	PRECISIÓN	LENGUAJE	LENGUAJE
		Se para en un pie	Realiza posiciones de yoga.	Realiza ejercicios de coordinación motora fina.	Comunica cómo se sintió al realizar la actividad.	Responde a preguntas sencillas.
		Da saltos en un pie	Estira su cuerpo al realizar ejercicios.	Realiza acciones de puntería.	Describe imágenes.	Crea absurdos.
01	MATEO					
02	CHARLOTE					
03	IAN LUAN					
04	SANTIAGO					
05	JANIS					
06	DYLAN					
07	LUCAS					
08	MÍA CATALEYA					
09	GAEL					
10	EIDER					
11	ITALO					
12	FERNANDA					
13	CELIM					
14	EVELYN					
15	SABRINA					
16	JAZZ					
17	AITANA					
18	AMIRA					
19	HEYMI					
20	NANDER					
21	BASTIAN					
22	SILVANA					
23	DARKIEL					
24	YADIEL					
25	LUCIANA					
26	ANTHONY					
27	INGRID					
28	THIAGO					
29	REYMAR					
30	YOMIRA					
31	ABBY					



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, BOY BARRETO ANA MARITZA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa Movimientos Divertidos para mejorar la psicomotricidad en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Ventanilla 2022", cuyo autor es SUCSO GRANDEZ MANUELA MERCEDES, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, 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, 28 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
BOY BARRETO ANA MARITZA DNI: 06766507 ORCID: 0000-0002-0405-5952	Firmado electrónicamente por: ABOYB el 08-01- 2023 14:05:28

Código documento Trilce: TRI - 0504123