



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TESIS

**PROGRAMA *ME MUEVO Y APRENDO* PARA MEJORAR EL
DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

Autoras

ANAIS FLORES GARCIA

ORCID: 0000-0002-5166-3715

ADALUZ RODRIGUEZ ROJAS

ORCID: 0000-0001-8380-460X

Asesor

Dr. Oscar Ingaruca Muñoz

ORCID:0000-0002-8569-5491

Para optar al Título Profesional de

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Permite descargar la obra y compartirla, pero no permite ni su modificación ni usos comerciales de ella.



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACION Y PSICOLOGIA

ACTA DE SUSTENTACIÓN

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Aldino César SERNA SERNA

Presidente

Dra. Esperanza BERNAOLA CORIA

Vocal

Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA

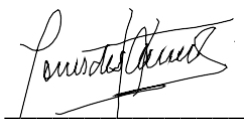
Secretaria

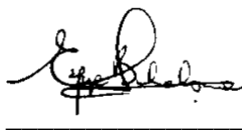
La Bachiller doña ANAISS FLORES GARCIA, ha sustentado su Tesis, titulada **“PROGRAMA ME MUEVO Y APRENDO PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS”** para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación de la citada Tesis, acordó declarar a la Bachiller:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	CALIFICATIVO(*)
70824097	ANAISS FLORES GARCIA	APROBADA POR UNANIMIDAD

Concluido el acto de sustentación, el presidente del Jurado levantó la Sesión Académica siendo las 18 horas y quince minutos, del día 15 de diciembre del 2021.


SECRETARIA


VOCAL


PRESIDE



Dr. Oscar INGARUCA MUÑOZ
ASESOR



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACION Y PSICOLOGIA

ACTA DE SUSTENTACIÓN

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Aldino César SERNA SERNA

Presidente

Dra. Esperanza BERNAOLA CORIA

Vocal

Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA

Secretaria

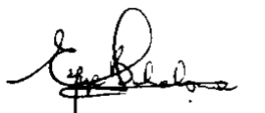
La Bachiller doña ADALUZ GIOVANNA RODRIGUEZ ROJAS, ha sustentado su Tesis, titulada “**PROGRAMA ME MUEVO Y APRENDO PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS**” para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación de la citada Tesis, acordó declarar a la Bachiller:


CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	CALIFICATIVO(*)
72313962	ADALUZ GIOVANNA RODRIGUEZ ROJAS	APROBADA POR UNANIMIDAD

Concluido el acto de sustentación, el presidente del Jurado levantó la Sesión Académica siendo las 18 horas, con 15 minutos, del día 15 de diciembre del 2021.


SECRETARIA


VOCAL


PRESIDENTE


Dr. Oscar INGARUCA MUÑOZ
ASESOR

Dedicatoria

A mi madre por siempre apoyarme y por ser para mí un ejemplo de superación y lucha.

A mi madrina Ana María, el ángel que siempre me cuida, por los años de alegrías compartidas.

A mis hermanas, hermanos y a mi sobrino por su compañía y apoyo.

Anaiss Flores Garcia

A mi mamá que está en el cielo, que siempre me motivó a seguir mis sueños.

A mis hijos y esposo, por ser mi motivación todos los días, además agradecerles por su paciencia, amor, fuerza y apoyo incondicional.

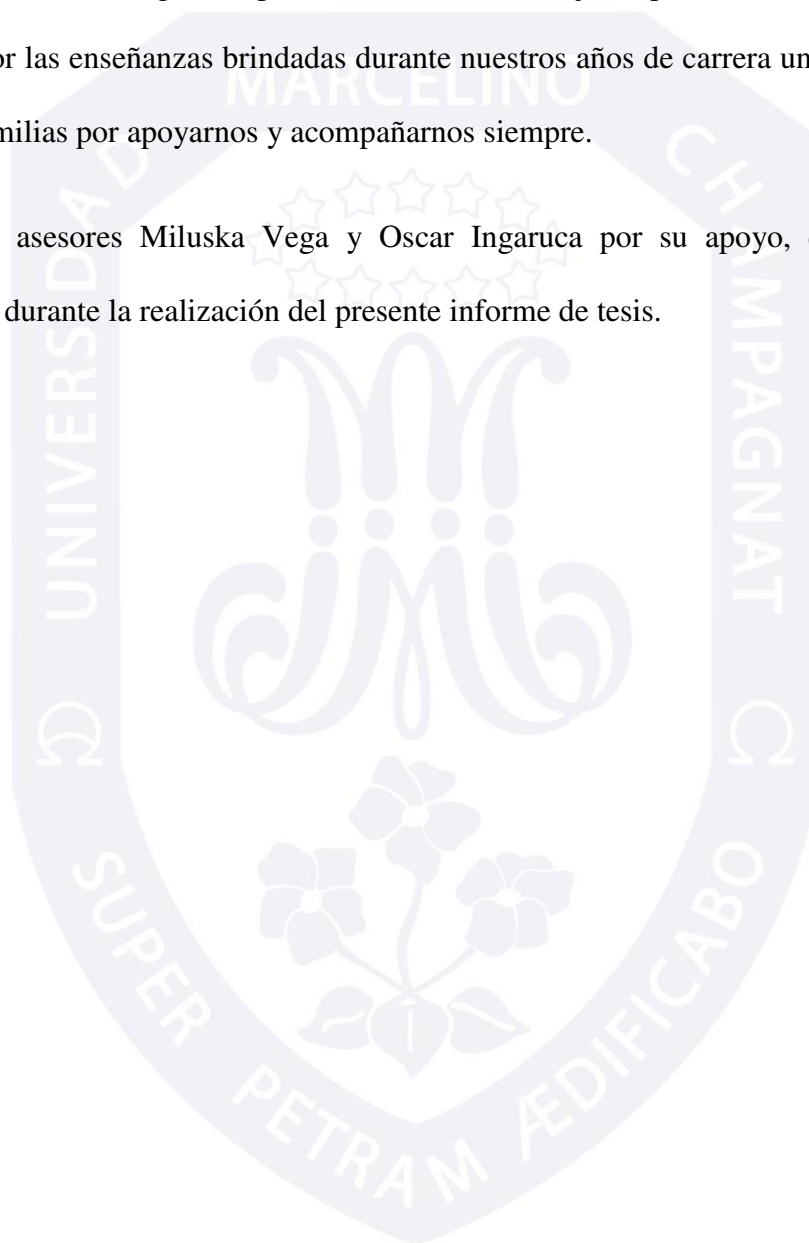
A mi papá, por sus consejos y apoyo.

Adaluz Rodriguez Rojas

Reconocimientos

A nuestros estudiantes gracias por motivarnos a ser mejores profesionales. A nuestros docentes por las enseñanzas brindadas durante nuestros años de carrera universitaria. A nuestras familias por apoyarnos y acompañarnos siempre.

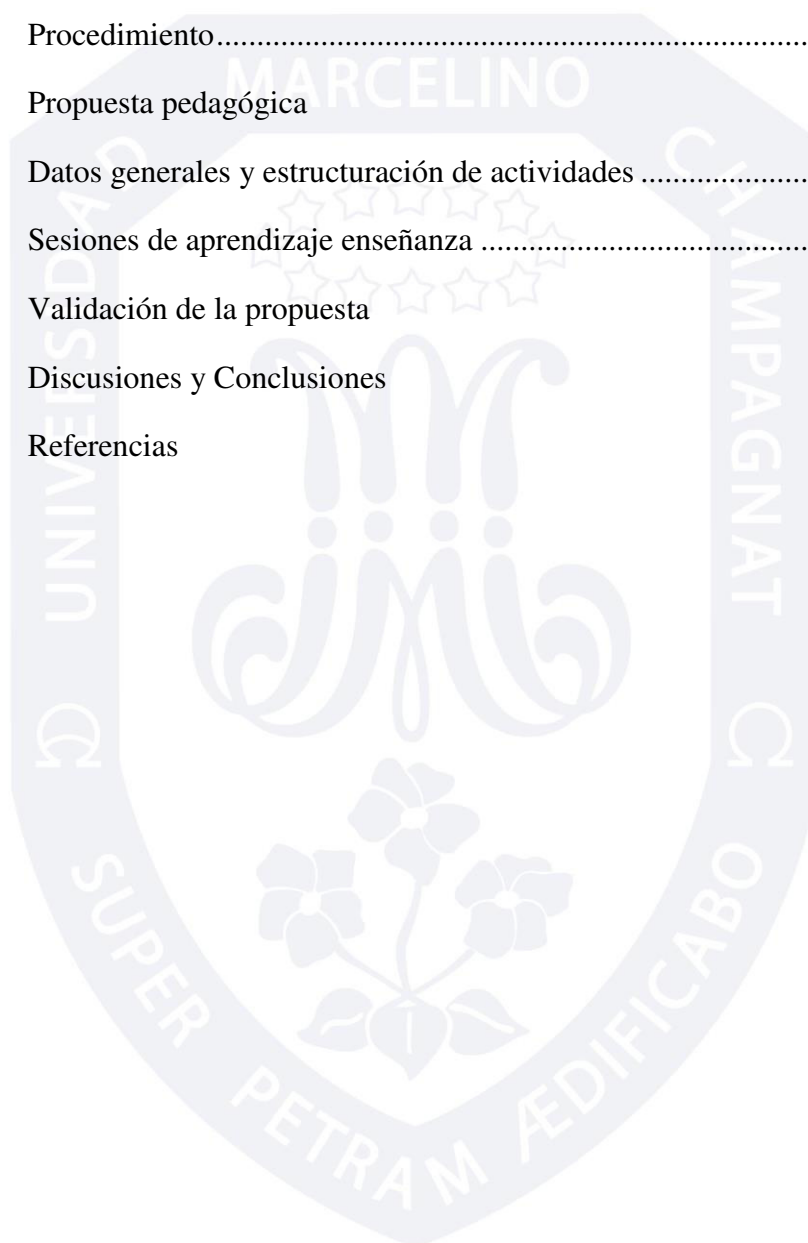
A nuestros asesores Miluska Vega y Oscar Ingaruca por su apoyo, dedicación y motivación durante la realización del presente informe de tesis.



Contenido

Dedicatoria	II
Reconocimientos	III
Contenido	IV
Resumen.....	VI
Abstract	VII
Introducción	1
1. Planteamiento del problema	3
1.1. Descripción del problema.....	3
1.2. Formulación del problema.....	6
1.2.1. Problema general	6
1.2.2. Problemas específicos	7
1.3. Justificación de la investigación.....	7
1.4. Objetivo de la investigación	8
1.4.1. Objetivo general	8
1.4.2. Objetivos específicos	8
2. Marco teórico de la propuesta	10
2.1. Antecedentes.....	10
2.2. Bases teóricas	15
2.2.1. Las competencias del desarrollo psicomotor	15
2.2.1.4. Factores determinantes del desarrollo psicomotor en niños	19
2.2.2. El desarrollo de la psicomotricidad	21
2.2.2.1. Enfoques teóricos (modelos teóricos)	22
2.2.3. Programas para incrementar el desarrollo psicomotor	25
3. Metodología de la investigación	27

3.1.	Tipo de investigación	27
3.2.	Nivel de la investigación	27
3.3.	Diseño de la investigación.....	27
3.4.	Población beneficiaria	28
3.5.	Instrumento de validación de la propuesta pedagógica.....	29
3.6.	Procedimiento.....	29
4.	Propuesta pedagógica	30
4.1.	Datos generales y estructuración de actividades	30
4.2.	Sesiones de aprendizaje enseñanza	44
5.	Validación de la propuesta	141
6.	Discusiones y Conclusiones	147
	Referencias	151



Resumen

Esta investigación ha tenido como objetivo desarrollar el programa pedagógico *Me nuevo y aprendo* para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de cinco años. Es un estudio propositivo de tipo aplicativo. Se ha diseñado el programa *Me nuevo y aprendo* el cual está fundamentado en el juego motor y en el que se utilizó como estrategia metodológica el uso de actividades que permitan al niño interactuar con el medio que los rodea a través del juego, siguiendo así la propuesta de Aucouturier (2007) y la de Haeussler y Marchant (2009) en cuanto a las dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad. El programa fue validado mediante juicio de expertos obteniendo un coeficiente *V* de Aiken de 1. Se concluye que el programa es beneficioso para los niños de 5 años, la aplicación de las sesiones permitirá el desarrollo psicomotor mediante el uso de actividades lúdicas y el movimiento corporal, siendo este un método eficaz durante la adquisición de aprendizajes.

Palabras clave: Desarrollo psicomotor, actividades lúdicas, coordinación, lenguaje y la motricidad.

Abstract

The objective of this research was to develop a pedagogical program "I move and learn" to improve the level of psychomotor development in five-year-old children in the district of Santiago de Surco. It is a propositional study of an applicative type. The program "I move and learn" was designed based on the motor game Garaigordobil (2007) and the methodological strategy used was the use of activities that allow the child to interact with the surrounding environment through play, following the proposal of Aucouturier (2007). The dimensions proposed by Haeussler and Marchant (2009) were considered: coordination, language and motor skills. It is concluded that the program is beneficial for 5 years old children, the application of the sessions will allow psychomotor development through the use of play activities and body movement, being this an effective method during the acquisition of learning.

Keywords: Psychomotor development, play activities, coordination, language and motor skills.

Introducción

El cuerpo es el principal medio por donde percibimos, sentimos y actuamos, además nos da a conocer todas las posibilidades y limitaciones que podemos realizar a partir del estímulo del medio externo. El ser humano parte conociendo su cuerpo y relacionando con el espacio, los materiales, consigo mismo, con el otro y juega un papel fundamental en el desarrollo social y personal. A través de nuestros movimientos nos relacionamos con los otros y construimos conocimientos del entorno a partir de las experiencias de las actividades de la vida cotidiana, de las actividades lúdicas y principalmente del juego, el que le permite al niño en forma placentera explorar y desarrollar todas sus potencialidades en las que ponen en acción sus capacidades, habilidades y destrezas, experimentando así sensaciones y emociones.

En el ámbito educativo, la principal problemática que se presenta, es la poca práctica del movimiento como estrategia de aprendizaje. En este sentido, los niños desarrollan pocas experiencias de aprendizaje de psicomotricidad y no realizan actividades lúdicas con fines pedagógicos. A este hecho se le suma la desinformación, el desinterés y la poca participación de algunos padres en la educación motriz de sus hijos. Para finalmente tener como resultado dificultades en el desarrollo de habilidades motoras en los niños, limitaciones en sus capacidades físicas y falta de coordinación en sus movimientos y desplazamientos. Por ello, se requiere programas pedagógicos que promuevan el movimiento para hacer del aprendizaje más interesante y significativo, con la finalidad de que el niño se mueva, aprenda y se relacione con su entorno.

Ante esta problemática, el presente trabajo de investigación tuvo como objetivo desarrollar el programa *Me muevo y aprendo*, basado en la estrategia de Aucouturier

(2007), el cual se presenta como una alternativa para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de cinco años del distrito de Santiago de Surco.

El presente informe de tesis está compuesto por seis capítulos, los cuales se dividen de la siguiente manera.

En el primer capítulo, se encuentra el planteamiento del problema, formulación del problema, justificación y objetivos de la investigación. En el segundo capítulo, se presenta el marco teórico de la propuesta, los antecedentes nacionales e internacionales, las bases teóricas y los factores determinantes del desarrollo psicomotor, así como los enfoques teóricos revisados. En el tercer capítulo, se tiene la metodología de la investigación: nivel, tipo y diseño, la población beneficiaria, el instrumento de validación de la propuesta y el procedimiento que se siguió para el desarrollo del programa. En el cuarto capítulo, se presenta la propuesta pedagógica, la cual cuenta con los datos generales, la estructura de actividades y las sesiones de aprendizaje diseñadas. En el quinto capítulo, se muestra la validación de la propuesta. Y finalmente, en el sexto capítulo, se muestran las discusiones y conclusiones del estudio realizado.

1. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

El cuerpo es el conducto principal de los estímulos del exterior, sobre todo en los primeros años de vida. Es durante estos años que el niño asimila con mayor rapidez todos los conocimientos vivenciales y significativos, siendo el desarrollo psicomotor uno de los mayores aspectos que influye en el nivel cognitivo del niño (Carrasco y Carrasco, 2014).

El desarrollo psicomotor viene a ser, según Haeussler y Marchant (2009) entre, “la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a las tres áreas básicas: coordinación, lenguaje y motricidad” (p. 19). La coordinación, viene a ser la habilidad relacionada con la motricidad fina como agarrar y manipular objetos y la posibilidad de dibujar sus representaciones; a su vez el lenguaje, es la función psicológica que permite a los niños comprender, ser capaces de expresarse, determinar órdenes, emplear conceptos, describir, verbalizar y el uso de vocabulario; mientras que la motricidad, vendría a ser habilidad de realizar movimientos y control del cuerpo, o algunas partes del mismo, en una serie de acciones, como el equilibrio.

Para el Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2015), el desarrollo psicomotor en los estudiantes es fundamental, pues permite que el niño se relacione con el medio ambiente a través del movimiento, desarrolle su autonomía, así como sus capacidades comunicativas y creativas con relación a su medio. Favoreciendo así al desarrollo de su personalidad, su independencia y consiguientemente la asunción de responsabilidades como el cuidado personal, su salud y seguridad; desarrolla también hábitos de convivencia, de trabajo en equipo y la práctica de valores.

Por su parte, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2016) reportó que el 43% de los niños menores de cinco años que vivían en países de ingresos bajos y medianos, estaban en riesgo de no alcanzar un desarrollo adecuado, constituyendo un gran problema para la salud y el bienestar infantil en estos países, pues afectaba negativamente no solo la salud, nutrición y el aprendizaje de los niños, sino que se extiende hasta la edad adulta y ocasiona bajos ingresos económicos y tensiones sociales. Reportó además que cerca de 57 millones de niños, de 36 a 59 meses de edad 69% no asistían a ningún programa de educación preescolar, lo cual está impidiendo su correcto desarrollo cognitivo y motor, ya que no cuentan con experiencias lúdicas que promuevan su aprendizaje significativo ni el desarrollo de relaciones con su entorno (Unicef, 2017).

Estos problemas también son evidentes en el país, estudios acerca del desarrollo psicomotor en niños de preescolar, mostraron que muchos de ellos no han alcanzado los niveles esperados para la edad. De esa forma, Livia, Quispe y Sifuentes (2016), en la ciudad de Lima, informaron sobre el retraso de las habilidades motoras en niños de preescolar. A su vez, Azurza (2019). en Ayacucho, encontró que existía retraso en el desarrollo de habilidades motoras en niños de zonas rurales, dándose con más frecuencia en la motricidad fina; resultados semejantes encontró Montero (2019) en niñas de cuatro y cinco años de edad de una institución educativa del Cusco, dado que reportó que el 53% de las estudiantes se encontraban en situación de retraso psicomotor.

Ante esta problemática, diversos estudios han demostrado que el juego favorece el aprendizaje del niño, pues promueve el desarrollo motor, afectivo y cognitivo. En España, Cuesta, Prieto y Gil (2016) emplearon el juego como estrategia pedagógica y lograron mejorar el desarrollo psicomotor de los niños. Velázquez (2014) recomendó

la implementación de estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego y la cooperación, con el fin de generar aprendizajes autónomos en las clases de Educación Física de niños españoles. Ya en el año 2012, Cervantes, Bibiano y García, en México, mejoraron el desarrollo motor de los niños al aplicar un programa fundamentado en el juego.

En el país, algunas investigaciones también refieren la efectividad de la aplicación de programas lúdicos para mejorar el desarrollo motor de los niños en forma independiente. En Lima, Gastiaburú (2012) aplicó un programa para el desarrollo psicomotor y logró mejorar el desarrollo en las tres dimensiones: coordinación, lenguaje y psicomotricidad; Cabezas (2020) aplicó un programa denominado *Mis juegos favoritos*, el cual se basó en los juegos motores y reglados, para incrementar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, logrando una mejora significativa en el desarrollo motor.

Para Garaigordobil (2007) el juego adquiere valor educativo, pues permite al niño explorar su entorno, resolver sus problemas y promueve fundamentalmente el movimiento, posibilitan al niño explorar sus capacidades físicas y resolver problemas relacionados con la motricidad, por lo tanto, es oportuno emplearlo como una estrategia pedagógica. Por su parte, Delgado Pacheco (2016) planteó que el desarrollo de los juegos motores, en actividades en las cuales se utilizan objetos y actividades con compañeros, fomentan el desenvolvimiento de la psicomotricidad, como la coordinación motriz y la estructuración perceptiva, los cuales permiten al niño descubrir nuevas sensaciones, coordinar los movimientos del cuerpo, desarrollar sus diferentes capacidades perceptivas, la estructuración mental del esquema corporal, así como

conquistar su cuerpo y desenvolverse en su entorno con placer; además, promueven el desarrollo de habilidades sociales y de lenguaje.

El objetivo de la presente investigación fue desarrollar una propuesta pedagógica fundamentada en el juego motor con el objetivo de mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de una institución educativa privada de Santiago de Surco. El programa tuvo una perspectiva constructivista y se enmarca en la práctica psicomotriz de Aucouturier (2007), en ella se plantea la organización de los espacios y momentos de las sesiones para cubrir las necesidades psicomotrices de los niños. Bajo esta propuesta, la práctica psicomotora debe ser vivencial para el niño, buscando así que cada uno de ellos pueda tener la posibilidad de lograr comprender cada parte de su cuerpo, sus habilidades y limitaciones en cuanto a movimiento, y pueda así controlar sus emociones de manera natural y espontánea. Así mismo, buscó que los niños se relacionen entre ellos libremente y construyan conocimientos al interactuar y relacionarse con materiales de su entorno.

El presente programa educativo es importante, pues brinda a los docentes herramientas lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños desde edades tempranas; garantizando así que, al culminar la Educación Inicial, los niños cuenten con las herramientas necesarias para prepararlos motrizmente y tengan en el futuro una buena coordinación motriz gruesa y fina que serán la base para futuros aprendizajes y afianzarlos a la lectoescritura, la autonomía y la adaptación escolar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué alternativa pedagógica puede proponerse para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cinco años del Distrito de Santiago de Surco?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan al programa *Me muevo y aprendo* como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cinco años?
- ¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para desarrollar el programa *Me muevo y aprendo* para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cinco años?
- ¿Qué evidencia de validez basada en el contenido presenta el programa *Me muevo y aprendo* como estrategia para desarrollar las habilidades investigativas básicas?

1.3. Justificación de la investigación

La presente investigación brinda información sobre la teoría del juego motor, la cual recalca la importancia del juego en el niño, al ser los movimientos un potenciador para su desarrollo corporal. Durante el juego con su cuerpo, con objetos de su entorno y con sus compañeros, se fomenta el desenvolvimiento de funciones motrices a lo largo de la infancia (Garaigordobil, 2007a).

Así mismo se presenta un programa con actividades que estimulan el desarrollo psicomotor mediante el movimiento, buscando además proponer información teórica y planteando diversas actividades para promover el desarrollo psicomotor en estudiantes de cinco años de instituciones educativas de nivel inicial.

Según los antecedentes investigados, tanto a nivel internacional como nacional, se han encontrado programas para el desarrollo psicomotor enfocados al nivel inicial y primaria. Sin embargo, son escasos los dirigidos únicamente a estudiantes de cinco años,

edad en la que aprenden mediante el juego y las relaciones que establezcan con el medio que los rodea, además de estar finalizando la educación inicial, siendo esta una etapa fundamental para el desarrollo de dichas habilidades.

Tiene relevancia práctica porque brinda un programa pedagógico fundamentado en el juego y el movimiento, que podrá ser empleado por los docentes para promover el desarrollo y/o perfeccionar el desarrollo psicomotor de los niños de educación inicial, asegurando su éxito en los niveles educativos posteriores. Además, responde a los planteamientos de la Unicef (2017) acerca de la necesidad de desarrollar programas que aseguren la estimulación psicomotora del niño, pues además de cumplir una función neurológica, estimula su desarrollo cognitivo, físico, social y emocional durante sus primeros años de vida.

1.4. Objetivo de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Proponer el programa pedagógico: *Me muevo y aprendo* para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de cinco años del distrito de Santiago de Surco.

1.4.2. Objetivos específicos

- Presentar los fundamentos teóricos que sustentan el programa *Me muevo y aprendo* como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cinco años.
- Diseñar el programa *Me muevo y aprendo* como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cinco años.

- Validar el programa *Me nuevo y aprendo* como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cinco años.



2. Marco teórico de la propuesta

2.1. Antecedentes

Internacionales

Shutova y Suvorova (2018), en una investigación acerca del desarrollo psicomotor de niños preescolares mediante la improvisación musical, tuvieron como objetivo superar el subdesarrollo psicomotor de los niños y diseñaron el programa *La música de mi cuerpo*. No especifica el tipo de investigación. El diseño fue experimental y contó con una población de 315 preescolares mayores de 6 a 7 años que asistían a preescolares estatales, de los cuales 168 niños pertenecían al grupo experimental (GE) y 147 niños pertenecían al grupo de control (GC). Utilizaron como instrumento un complejo de diagnóstico autorizado y orientado a criterios basado en sondas psicomotoras de juegos de Shutova. El programa tuvo como fundamento teórico la neuropsicología infantil bajo el enfoque de Luria (2006). Tuvo como fundamento metodológico. los juegos psicomotores de Shutova, que incluyó tres etapas principales: el desarrollo del sentido del ritmo en los niños, el desarrollo de la plástica corporal de los niños y la expresión mímica de la música. Como resultado del programa, el número de niños de preescolar que demostraron el primer nivel en el desarrollo de las habilidades motoras, casi se duplicó (del 13,82% al 38,09% en la etapa de control). El número de niños con un nivel bajo de desarrollo psicomotor disminuyó (del 32,15% al 13,09% en la etapa de control). Concluyeron que el programa *La música de mi cuerpo* es una herramienta eficaz para el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

Kim, Kim, So y Choi (2017) tuvieron como objetivo demostrar la efectividad de un programa de actividad física psicomotora para mejorar la coordinación en niños con retraso psicomotor en Seúl, Corea del Sur. La investigación fue aplicada y emplearon un

diseño experimental. La muestra estuvo constituida por 15 niños con retraso en el desarrollo de 5 y 7 años, los cuales se dividieron por edades en un grupo control y en un grupo experimental. Tuvo con fundamento teórico a Oermann (1990), afirmando que el juego es la vía para desarrollar habilidades psicomotoras. Utilizaron como instrumento el KTK de Kiphard y Schilling (2007) y también en su metodología, para probar la función motora. Fue un programa de actividad física psicomotora en niños con retraso del desarrollo que se llevó a cabo dos veces por semana durante 60 minutos durante 12 semanas. Este estudio evaluó: el equilibrio, el salto con una pierna, el salto a la izquierda y a la derecha, y el movimiento. Los resultados obtenidos mostraron que después de aplicar el programa, el 79% de los niños mejoraron su desarrollo psicomotor, concluyendo que el programa de entrenamiento psicomotor supuso un cambio significativo en los niños con retraso del desarrollo en el grupo experimental.

Silva, Neves y Moreira (2016) realizaron un programa de *Psicomotricidad Educativa* en niños de preescolar en Portugal. Se tuvo como objetivo evaluar los efectos de un programa de auto-percepción y relación de competencia física. Tuvo como fundamento teórico a Vecchiato (2003) Logan, Robinson, Wilson y Lucas (2011), Kreichauf et al. (2012); Mostafavi, Ziaee, Akbari, y Haji-Hosseini (2013); Cró y Andreucci (2014); Teixeira et al. (2015) afirmando los beneficios psicomotores en el desarrollo del niño. Fue un estudio experimental, en el cual se hizo uso de las siguientes pruebas e instrumentos: *Pictorial Scale of Perceived Competence and Social Acceptance for Young Children* de Harter y Pike (1984) y *el Cuestionario de evaluación del maestro de jardín* desarrollado por el investigador. Además, contó con una población de 9 niños en edad preescolar. La metodología de esta investigación se dividió en tres fases: actividades iniciales (acogida de niños), actividades fundamentales (actividades estructuradas para trabajar las habilidades motoras fundamentales, y actividades no

estructuradas, dirigidas al autoconocimiento y a la capacidad de explorar, crear y comunicarse) y actividades finales (pintura y relajación). El programa estuvo constituido por 8 sesiones con una duración de sesenta minutos cada una. Los resultados fueron significativos, ya que el 44% de los niños evolucionaron en la auto-percepción de la competencia física y en la auto-percepción de la competencia de relación. Se concluye que implementar el programa de Intervención Psicomotriz en un plan integrador que permite el desarrollo del niño.

Diego y Velázquez (2011) realizaron un programa de desarrollo de las habilidades psicomotrices en niños de educación preescolar de México. Se tuvo como objetivo diseñar e instrumentar un programa de desarrollo de habilidades psicomotrices. Tuvo como fundamento teórico a Piaget (1956) con su enfoque biológico estructurado y constructivista. Fue un estudio experimental, en el cual se hizo uso de las siguientes pruebas e instrumentos: el de diagnóstico de motricidad y chequeo físico de Routledge, 1980; destrezas y habilidades en distintos momentos del desarrollo de Toro y Zarco (1995), examen psicomotor 4 y 5 años de Pick y Vayer (1977) y la Escala de Desarrollo Psicomotor de Peabody de Rhonda y Fewell (2000). Contó, además, con una población de 38 niños de entre 5 años 2 meses y 5 años 11 meses. Tuvo como fundamento metodológico a Martik y Soto (1997), Begoña (2002) y, Montes y Castro (2005), donde se centran en las áreas de motricidad gruesa y motricidad fina, asimismo las áreas de tiempo-espacio, lateralidad, esquema corporal y coordinación visomotora. El programa estuvo constituido por 20 sesiones, de las cuales, 10 enfocadas al desarrollo motor grueso y 10 al desarrollo motor fino, cada una de ellas con una duración aproximada de cuarenta y cinco a sesenta minutos; durante las sesiones se hizo uso de materiales de fácil acceso y de un ambiente sin distractores, además las actividades se volvían más complejas de acuerdo con el progreso del niño. Los resultados del estudio mostraron diferencias

estadísticas significativas en las habilidades psicomotrices antes y después de la implementación del programa. En el pre test se encontró que 9 de los niños (23,7 %) presentaban deficiencias en el desarrollo psicomotor. Sin embargo, en los resultados obtenidos al finalizar la aplicación del programa se observó una mejora en la población encontrándose en un nivel esperado, de acuerdo con su edad, pasando de una media inicial de 51,67 a una media final de 67,41. Se concluye que la estimulación sistemática de las habilidades motoras puede tener beneficios para el desarrollo y evitar que algunos niños tengan un retraso en su desarrollo.

Las investigaciones internacionales presentadas evidencian que los programas fundamentados en el juego de movimiento, el uso de materiales cotidianos y la participación de los niños al hacer uso de sus sentidos durante las actividades. Además, son efectivos para mejorar y beneficiar al desarrollo psicomotor en niños del nivel inicial. Estos aspectos serán considerados para sustentar la eficacia del programa propuesto.

Nacionales

Cabezas (2020), para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de una institución educativa pública del distrito de Independencia en Lima, diseñó y aplicó el programa denominado *Mis juegos favoritos* basado en los juegos motores y reglados. La investigación fue aplicada, cuantitativa y el diseño cuasi-experimental con pre y pos prueba. La muestra fue de 50 niños, 25 fueron asignados al grupo control y experimental. Tuvo como fundamento teórico al Currículo Nacional del Minedu (2016), del cual se usó el instrumento de observación para medir el desarrollo psicomotor. Así mismo, tuvo como fundamento metodológico al enfoque de corporeidad, también del Minedu. El programa es una herramienta didáctica inductiva con la finalidad de desarrollar la

competencia psicomotriz de los niños y niñas de 5 años, y estuvo constituido por 10 sesiones en un tiempo de 4 semanas. Siendo la organización de juegos reglados y no reglados conforme a las técnicas de enseñanza aprendizaje agrupando un conjunto de sesiones de aplicación por medio del método inductivo y evaluando los componentes de esquema corporal, conciencia corporal e imagen corporal. Los resultados descriptivos reflejan que después de la aplicación del programa, la mayor parte de los niños del grupo experimental se localizan en los niveles de proceso 42,8% y logrado 46,4%, en tanto los niños y niñas del grupo control consiguieron menores niveles, 40% logrado, 35% proceso y 24,4% en inicio. Concluyó que la aplicación del programa *Mis juegos favoritos* mejora significativamente el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años.

Linares y Quispe (2020) tuvieron como objetivo demostrar la efectividad del programa *Jugando con mi cuerpo* para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa Fernando Stahl en Juliaca. Fue un estudio aplicado, cuantitativo, el diseño fue pre experimental de pre test y pos test, con grupo experimental y de control. La muestra fue de 20 niños de 5 años. Empleó como instrumento el test TEPSI de Haeussler y Marchant (2009). Las actividades lúdicas de movimientos desarrolladas en el programa *Jugando con mi cuerpo* impulsaron a los niños a conocer su cuerpo armonizando los movimientos de acuerdo a las experiencias vividas en cada sesión del programa (16 sesiones). Los resultados en el grupo control muestran que, de 20 niños, el 75% se hallaban en un nivel categórico de retraso, y el 15% manifiestan un desarrollo en riesgo y solo el 10% alcanzaban un desarrollo pleno; y los resultados en el grupo experimental muestran que el 100% alcanzaron puntajes dentro de la categoría normal. En conclusión, el programa *Jugando con mi cuerpo* es eficaz para el desarrollo psicomotor (DPM).

Gastiaburú (2012), en una investigación acerca del programa *Juego, coopero y aprendo* para el desarrollo psicomotor de niños de tres años en una I.E del Callao, tuvo como objetivo comprobar la validez del programa en la mejora del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguajes en los niños. El estudio fue aplicado de diseño pre experimental con pre test y pos test con un solo grupo. Contó con una población de 16 estudiantes y tuvo como instrumento el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler y Marchant (2009). El programa se fundamentó en el juego, teniendo como base una perspectiva constructivista considerando teorías de Piaget, Vygotsky Ausubel y Aucouturier (como se citó en Gastiaburú, 2012). Tuvo como estrategia metodológica la propuesta activa-participativa con enfoque constructivista teniendo como base al Diseño Curricular actual. Reportó que el 12.4% en el pre test presentaron un retraso, mientras que el 0% en el pos test no presentaron deficiencias en el desarrollo psicomotor; el 31.3% en el pre test se encontraron en riesgo, mientras que el 6.2% en el pos test se encontraron en riesgo en el desarrollo psicomotor; y el 56.3% en el pre test se encontraron en estado normal, mientras que el 93.8% en el pos test se encontraron en estado normal en su desarrollo psicomotor. En conclusión, el programa *Juego, coopero y aprendo* mostró resultados favorables al aumentar los niveles del desarrollo psicomotor en las dimensiones evaluadas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Las competencias del desarrollo psicomotor

En Minedu (2015) se menciona que el desarrollo psicomotor es un aspecto fundamental en la formación integral de los niños. Por ello, en la Educación Inicial se hace énfasis en la relación del niño con su entorno a través del movimiento para lograr un correcto

desarrollo cognitivo y emocional. Estas competencias se adquieren gradualmente dependiendo de un ambiente favorable; se le debe ofrecer al niño un espacio ideal y materiales adecuados para que puedan construir sus movimientos y desplazamientos y, por consiguiente, lograr el dominio de su cuerpo, promoviendo la autonomía corporal.

2.2.1.1. Definición

Para Haeussler y Marchant (2009), el desarrollo psicomotor viene a ser la maduración tanto psicológica como motora que presenta un niño en relación a tres aspectos básicos: coordinación, lenguaje y motricidad.

Así mismo, según Vygotsky (como se citó en Delgado Pacheco, 2016), el desarrollo psicomotor es el proceso en el cual el niño interioriza sus experiencias vividas en diálogos constantes, corporal y verbalmente con el adulto.

Para Cabezuelo y Frontera (2016), el desarrollo psicomotor es la adquisición gradual de habilidades físicas como psíquicas, emocionales y sociales por parte del niño.

En el presente informe de tesis respecto al desarrollo psicomotor, se considera la propuesta de Haeussler y Marchant (2009), dado que se podría considerar como la maduración psicológica y motora que presenta el infante con respecto a tres aspectos básicos: coordinación, lenguaje y motricidad, los cuales se desean mejorar en la presente investigación.

2.2.1.2. Dimensiones

Haeussler y Marchant (2009) siguieron las propuestas de Wallon (1980), Gesell (1979) y Osterrieth (1960) (como se citó en Haeussler y Marchant, 2009); al plantear las tres

dimensiones para medir la psicomotricidad de los niños: coordinación, lenguaje y motricidad.

Dimensión 1. Coordinación

La coordinación visomotora hace referencia a la utilización de objetos, la percepción, la representación de acciones, la imitación y la imaginación gráfica (Haeussler y Marchant, 2009). Así también, Piaget (1985) destacó la importancia de que el niño entre en contacto con objetos y pueda manipularlos para luego ser capaz de realizar una representación mental.

Por su parte el Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2002) de España, agrega que; “la coordinación es la consecuencia de una actividad compleja concreta ya sea intelectual o física. Desde un punto de vista neurológico es el conjunto de acciones motrices y de mecanismos que permiten la adaptación postural y el movimiento voluntario” (p.230).

Dimensión 2. Lenguaje

El lenguaje permite la comunicación entre dos o más personas permitiendo que pueda transmitirse no solo información sino también intenciones y demandas, además de la expresión de emociones. Participando aquí procesos cognitivos: pensamiento, memoria, razonamiento y solución de problemas (Haeussler y Marchant, 2009).

Se considera también que “el lenguaje introduce al niño en el mundo y en la sociedad y recíprocamente introduce el mundo en la personalidad del niño” (Fonseca, 2000. p.43).

Asimismo, “el lenguaje es un conjunto (finito o infinito) de oraciones, cada una de ellas de longitud finita y construida a partir de un conjunto finito de elementos” (Chomsky, 2009. p, 13).

Dimensión 3 Motricidad

Según Haeussler y Marchant (2009), la motricidad es la relación del niño con su mundo a través del movimiento; el cual se ve enlazado a los avances de las nociones y de las disposiciones esenciales para que después de pasar por el control principal de la inteligencia pase a exteriorizarse. La motricidad está vinculada al movimiento y dominio del cuerpo o partes del cuerpo.

Piaget (como se citó en Fonseca, 2000) resalta la importancia de la motricidad, ya que está interfiere en la inteligencia antes que el lenguaje y es la responsable de construir un plan de esquemas de asimilación, basándose en estructuras espacio temporales y causales para organizar lo real a partir de su relación con el entorno y a través de las percepciones y movimientos del niño.

2.2.1.3. Importancia

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2017) resaltó la importancia que tiene el desarrollo psicomotor en el niño, pues tiene una vital función neurológica y estimula su desarrollo cognitivo, físico, social y emocional durante sus primeros años de vida.

Para el Minedu (2015), el desarrollo psicomotor en los estudiantes es fundamental para lograr un desarrollo integral. Cuando el niño se relaciona con el medio ambiente, a través del movimiento, logrará desarrollar la autonomía, las capacidades comunicativas y creativas con relación a su medio, además, determina el desarrollo de su personalidad,

su independencia y consiguientemente puede asumir responsabilidades como el cuidado personal, su salud y seguridad. Asimismo, desarrolla hábitos de convivencia, de trabajo en equipo y la práctica de valores.

El cuerpo es el objeto que primero conocemos y juega un rol fundamental en el desarrollo social y personal. A través de nuestros movimientos nos relacionamos con los otros y construimos conocimientos del entorno. Mediante el juego, los niños exploran y desarrollan sus capacidades experimentando sensaciones y emociones.

Asimismo, el Minedu (2016a) resaltó la importancia del desarrollo psicomotor en los niños y niñas, ya que es una disciplina que conecta su mente y su cuerpo, para ello necesitan correr, tocar, saltar, sentir, andar, entre otros movimientos corporales para interactuar y conocer el mundo que los rodea.

2.2.1.4. Factores determinantes del desarrollo psicomotor en niños

Los factores del desarrollo psicomotor son aquellos componentes que actúan vinculados entre sí.

2.2.1.4.1. Factores biológicos: Según Medina, Sánchez y García (como se citó en Gastiaburú, 2012) son aquellos donde se encuentra una mayor carga genética, exponiéndose una maduración nerviosa. Es así que nos referimos al sistema nervioso como principal elemento a considerar en el desarrollo psicomotor y que actualmente es tratado por la neurociencia.

- **El Sistema Nervioso Central (SNC).** El sistema nervioso central está compuesto por la médula y el cerebro (encéfalo). La médula espinal es un gran conjunto de nervios ubicados en el espacio que se encuentra entre las vértebras que conforman la espina dorsal. El cerebro humano es un órgano blando, compuesto por una gran

cantidad de estructuras especializadas: el tronco cerebral (tallo cerebral), integrado por el puente, bulbo raquídeo y mesencéfalo; el cerebelo (cerebro pequeño) y el cerebro (pros encéfalo), conformado por el tálamo, el hipotálamo, el sistema límbico y la corteza cerebral (Gastiaburú, 2012).

- **El Sistema Nervioso Periférico (SNP).** Está compuesto por dos tipos de nervios: los sensoriales, que transfieren información del entorno por medio de los órganos corporales al cerebro; y los motores, que comunican los datos del cerebro a los músculos y a las glándulas del cuerpo (camino motores). También está constituido por el sistema piramidal, que es el encargado del envío de la información encargada de los movimientos voluntarios necesarios y veloces como las acciones de manos y dedos; y el sistema extra piramidal, que está enlazado con el cuidado o con el acto de suavizar las actividades musculares iniciados por el sistema piramidal.

El componente fundamental del sistema nervioso es la neurona, o célula nerviosa. La cantidad de células que conforman el sistema nervioso en el ser humano se considera en billones (como se citó en Gastiaburú, 2012).

- **La mielinización.** La mielinización es la formación de la mielina, la cual se encuentra alrededor de los axones, se prolonga a lo largo de los diez primeros años de vida del ser humano, al tiempo que las dendritas siguen creciendo y se desarrollan. El proceso de mielinización y crecimiento dendrítico es similar al sobre crecimiento de habilidades en la primera década de la vida humana; por lo tanto, muestra que existe una relación importante entre el desarrollo cerebral y las habilidades humanas, incluidas las habilidades psicomotoras. El desarrollo del cerebro es extremadamente importante para la base física de los procesos

mentales. Además, las leyes céfalo-caudal y proximal-distal también actúan en el desarrollo del cerebro permitiendo al bebé un progresivo control intencionado de sus acciones (Medina, Sánchez y García, 2012, p.8).

2.2.1.4.2. Factores ambientales o psicosociales: Para Linares y Calderón (como se citó en Gastiaburú, 2012) son los agentes en los cuales el ser humano es capaz de relacionarse con el mundo biológico y con elementos. Estos factores son: en primer lugar, la estimulación, que influye en la diferencia de lo normal y es también la causa de cambios en el desarrollo, el desarrollo específico en infantes está dado por factores culturales que brindan mayor estimulación en determinados estándares. En Segundo lugar, las emociones y los lazos afectivos, los cuales son primordiales en el desarrollo equilibrado, ámbitos emocionales, interacciones sociales y laborales. En tercer lugar, las normas de crianza, donde se desarrolla la formación de hábitos, la relación mutua con cada miembro de la familia y se da el nivel de independencia y autonomía. Y, en cuarto lugar, de las condiciones socioeconómicas y culturales, estas condiciones utilizan patrones de comportamiento específicos, valores sociales y religiosos entre los niños, creando así oportunidades de educación, estimulación y valores.

2.2.2. El desarrollo de la psicomotricidad

Según Gesell (como se citó en Delgado Pacheco, 2016), durante el quinto año, el manejo motriz del niño es maduro, es decir, salta y habla sin articulaciones infantiles. Puede expresar un cuento largo, le gusta jugar con sus compañeros, es seguro y manifiesta su alegría por las atenciones que recibe. Además, en su conducta motriz, puede saltar alternando los pies. En su conducta adaptativa, cuenta hasta 10. En su conducta del lenguaje, pregunta “¿por qué?” y habla sin articulación infantil. En su

conducta personal y social, es capaz de vestirse sin ayuda y pregunta conceptos de las palabras.

2.2.2.1. Enfoques teóricos (modelos teóricos)

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (como se citó en Piaget e Inhelder, 1984), en el que sustenta la importancia del aprendizaje basado en el concepto de la acción. Para Piaget las experiencias adquiridas por el niño a través de sus sentidos, la interacción activa, el contacto que tenga con su entorno físico y social durante su crecimiento, le va a permitir ir construyendo sus propios conocimientos.

A continuación, se mencionan los estadios en el desarrollo cognoscitivo durante el proceso evolutivo del niño.

- Periodo sensoriomotor (0 a 2 años), aquí se da la interacción del bebé con el medio a través de sus percepciones y sus reflejos innatos, los cuales irá perfeccionando hasta lograr desarrollar una intencionalidad en sus acciones.
- Periodo preoperatorio (2 a 7 años), en este estadio el niño va a ser capaz de crear representaciones mentales, además se da la adquisición del habla y muestra claros signos de juego simbólico.
- Periodo de operaciones concretas (7 a 12 años), durante esta etapa el niño adquiere una mayor capacidad de organizar sus ideas, siendo más racional y desarrollando su pensamiento lógico.
- Periodo de las operaciones formales (12 a 16 años), aquí se observa la presencia de un pensamiento más lógico y abstracto, las habilidades cognitivas son más avanzadas.

La teoría de Vygotsky (1982-84) destaca dos tipos de mediaciones: la mediación instrumental, donde el lenguaje es un instrumento psicológico de la mediación, ya que funciona para organizar y repositonar externamente la información. Además, demuestra cómo la capacidad para solucionar un problema por el individuo queda aumentada cuando interviene un instrumento psicológico. Asimismo, las tecnologías de la comunicación son los más valiosos para que la persona construya la representación externa que más adelante se interioriza, mentalmente. Por ello, los sistemas de pensamiento serían producto de la interiorización de procesos de mediación desarrollados por y en nuestra cultura. La mediación social explica que la mediación instrumental concurre en el otro proceso que es la mediación social que la hace posible. Vygotsky afirma que este proceso en el desarrollo cultural del niño, se manifiesta dos veces: primero a nivel social y más adelante a nivel individual, es decir, primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior del propio niño (intrapicológica), por ello todo proceso interpersonal permanece transformado en otro intrapersonal. Asimismo, expresa que todas las funciones superiores se inician como relaciones entre seres humanos que se interiorizan y conforman la mente del niño. Por ende, el proceso de mediación administrado por los adultos u otras personas permite que el niño se beneficie de una conciencia, memoria, atención, inteligencia, entre otros aspectos, facilitados por las personas de su alrededor, que construyen poco a poco el desarrollo del niño (como se citó en Álvarez y Del Río, 1990).

La teoría del juego infantil de Garaigordobil (2007), afirma que el juego es una actividad necesaria y fundamental para el desarrollo del ser humano, debido a que coopera notablemente al desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. Cuando el niño juega, permite desarrollar su pensamiento al explorar y descubrir, siendo capaz de resolver problemas, asimismo crea experiencias donde expresa y controla sus emociones,

se relaciona con otras personas donde aprende a cooperar y ampliar las perspectivas de sí mismo.

Contribuciones del juego al desarrollo infantil según (Garaigordobil, 2003):

- **Juego y desarrollo psicomotor:** los juegos motores con su propio cuerpo y con material concreto y con otras personas promueven el desarrollo de las funciones psicomotoras como la coordinación motriz y la estructuración perceptiva, ya que en estos juegos permite el descubrimiento de nuevas sensaciones, coordinación de los movimientos del cuerpo, capacidad perceptiva, amplía sus posibilidades sensoriales y motoras, posee la facultad de la representación mental del esquema corporal y conoce su cuerpo y el mundo exterior.
- **Juego y desarrollo cognitivo:** los juegos motores originan e incrementan estructuras mentales, la imaginación y creatividad. Asimismo, estimula la atención, la memoria, el pensamiento, la comunicación y el lenguaje.
- **Juego y desarrollo social:** el juego es un instrumento de comunicación y socialización puesto que estimula el crecimiento de las habilidades sociales, la comunicación, el trabajo en equipo, la conducta prosocial, la conciencia y el autoconocimiento. Asimismo, disminuye las conductas sociales negativas.
- **Juego y desarrollo afectivo - emocional:** el juego fomenta el desarrollo afectivo- emocional y la salud mental porque es una actividad que genera placer, promueve la expresión de las emociones, y proporciona el control y comprensión de ellas. Además, mejora el auto concepto y la autoestima, el control de la ansiedad y la resolución de conflictos.

Como modelo teórico el presente programa sigue la propuesta de la teoría del juego de Garaigordobil (2007a), porque sustenta que el juego es una herramienta que sirve para el desarrollo del ser humano y contribuye en todos los aspectos: cognitivo, emocional, psicomotor y social.

2.2.3. Programas para incrementar el desarrollo psicomotor

Programa Juego, coopero y aprendo

Este programa fue diseñado por Gastiaburú (2012) para niños de tres años con el objetivo de promover e incrementar el desarrollo psicomotor a través de juegos psicomotrices, juegos simbólicos y juegos de expresión oral basados en el enfoque teórico constructivista de Piaget, Vygotsky y Ausubel (como se citó en Gastiaburú, 2012). El programa estuvo conformado por 30 sesiones y la metodología siguió los procesos didácticos y los momentos de una sesión de aprendizaje: momento de la asamblea, momentos de la expresividad motriz, momento de la relajación, momento de la expresividad plástica y momento de la verbalización.

Programa Crecer jugando

Este programa fue diseñado por Cervantes (2017) para niños y niñas de cuatro años con el objetivo de mejorar el desarrollo psicomotor grueso a través de actividades lúdicas basadas en el Diseño Curricular Nacional de Educación del nivel inicial (como se citó en Cervantes, 2017), como los juegos con material concreto y los juegos con el propio cuerpo. El programa estuvo conformado por 18 sesiones y la metodología siguió los procesos didácticos y los momentos de una sesión de aprendizaje planteados por Aucouturier (citado en Cervantes, 2017): inicio, desarrollo y cierre.

Programa Mis juegos favoritos

Este programa fue diseñado por Cabezas (2020) para niños de cinco años con el objetivo de determinar el efecto del programa en el desarrollo psicomotor a través de juegos reglados y no reglados basados en el Diseño Curricular del nivel Inicial (como se citó en Cabezas, 2020). El programa estuvo conformado por 10 sesiones y la metodología siguió los procesos didácticos y los momentos de una sesión de aprendizaje: inicio, proceso y cierre.



3. Metodología de la investigación

3.1. Nivel de la investigación

El nivel que corresponde a este estudio es el de una investigación explicativa porque tuvo como objetivo la explicación de hechos mediante la relación causa-efecto. Estos tipos de estudios se ocupan tanto de la determinación de las causas, como los efectos de una investigación (Arias, 2012).

3.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue aplicada, porque buscó la producción de conocimientos enfocados a la resolución de un problema que se presente en la sociedad o entorno (Lozada, 2014). Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), las investigaciones aplicadas están orientadas a poner en práctica los conocimientos teóricos de un determinado tema, en este caso se propone la implementación de un programa de juegos motores como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños en edad preescolar. A su vez fue propositiva pues partió de un diagnóstico, instaura metas y diseña estrategias para lograrlas (Del Rincón, Arnal, Latorre y Sans, 1995).

Fue de enfoque cuantitativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables en función de teorías preestablecidas, con la finalidad de constituir pautas de comportamiento y acreditar teorías (Hernández, et al., 2014).

3.3. Diseño de la investigación

Para la validación de la propuesta se empleó un diseño instrumental, dado que la investigación consiste en el desarrollo de pruebas o aparatos, así como el estudio de sus propiedades psicométricas de Montero y León (como se citó en Martínez, Palacios y

Juárez, 2020). En este caso, se validó el programa *Me nuevo y aprendo* como propuesta pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de preescolar del Distrito de Santiago de Surco.

3.4. Población beneficiaria

La población beneficiaria estuvo constituida por 30 estudiantes de cinco años de Educación Inicial de una Institución Educativa de preescolar en el distrito de Santiago de Surco.

El programa *Me nuevo y aprendo* se diseñó con la finalidad de mejorar el nivel de psicomotricidad de los niños de preescolar. La población de la investigación provino de una institución educativa inicial que alberga niños de uno a cinco años. La mayoría de los padres de familia eran trabajadores de condición económica media. La mayoría de los niños en este distrito asisten a centros de educación preescolar. Muchos padres, debido a que trabajan muchas horas y pagan una pensión prudente, consideran que la institución educativa es la única responsable de brindar a sus hijos los estímulos necesarios para prepararlos para la primaria. Esto ocasionó que muchos niños no reciban los estímulos y atenciones necesarios y llegaban a la escuela con un bajo nivel de psicomotricidad (Minedu, 2013).

Los niños y las niñas provienen del distrito de Surco y tienen un nivel socioeconómico medio. La población fue seleccionada debido a que los niños y niñas presentaban ciertas limitaciones en el desarrollo psicomotor, mostrando ciertas debilidades en el manejo de las nociones espaciales, la falta de coordinación en sus movimientos y desplazamientos, no mostraban para su edad buen desarrollo de sus

habilidades motrices básicas, lo cual no permitiría un correcto desarrollo integral, dependencia y falta de autonomía en los niños y niñas de 5 años.

3.5. Instrumento de validación de la propuesta pedagógica

Para la validación de contenido se empleó el juicio de expertos, instrumento diseñado por el Instituto de Investigación de la Universidad Marcelino Champagnat, que cuenta con 20 indicadores y 11 criterios de evaluación: pertinencia; justificación; fundamentación; coherencia; estructuración; suficiencia; método, estrategias metodológicas y recursos; aspectos lingüísticos; citas y referencias según formato APA; evaluabilidad y viabilidad. El criterio de evaluación de estos indicadores tiene como escala: el sí cumple, en proceso y el no cumple (Ver apéndice A).

3.6. Procedimiento

Luego de identificar el problema, se elaboró un programa *Me muevo y aprendo*, el cual contó con 3 módulos y 30 sesiones desarrolladas en función de las dimensiones coordinación, lenguaje y motricidad de la psicomotricidad propuesta por Haeussler. y Marchant (2009). Las sesiones tuvieron una duración aproximada de 40 minutos cada una y se desarrollaron en un lapso de 3 meses aproximadamente. Finalmente se estimó la validez del contenido del programa.

4. Propuesta pedagógica

4.1. Datos generales y estructuración de actividades

En este apartado se presentan los datos generales del programa *Me muevo y aprendo*, así como la estructuración de las actividades.

Denominación: Programa *Me muevo y aprendo*

Público objetivo: 30 niños de educación inicial de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Santiago de Surco.

Responsables

- Anaiss Flores García
- Adaluz Rodríguez Rojas

Objetivos

Objetivo general.

- Mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años mediante el juego motor.

Objetivos específicos:

- Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante actividades de juego motor.
- Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante actividades de juego motor
- Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años a través de actividades de juego motor.

Fundamentación

La aplicación del presente programa tuvo como objetivo desarrollar la psicomotricidad en los niños de cinco años a través del juego motor. Para ello, se basa en los estudios de Haeussler y Marchant (2009) sobre el desarrollo psicomotor, el cual vendría a ser la suma de la maduración psicológica y motora que se da en el niño, en relación a tres aspectos fundamentales: En primer lugar, la coordinación, son las acciones motrices que permiten al niño relacionarse con su entorno mediante la percepción; lenguaje, el cual introduce al niño en el mundo, permitiéndole transmitir información, intenciones y expresar emociones; motricidad, vinculada al movimiento y dominio del cuerpo permitiendo la relación con el mundo.

El desarrollo psicomotor es un aspecto fundamental en la formación integral de los niños, es por ello por lo que en la Educación Inicial se promueve la relación del niño con su entorno mediante el movimiento para el desarrollo de sus competencias cognitivas y emocionales (Minedu, 2015).

Fundamento teórico

Los niños a través del juego son capaces de conocer las acciones que pueden realizar por sí solos, el movimiento activo como fuente de sensaciones y emociones permite al niño el descubrimiento de su cuerpo de una manera más significativa y vivencial.

El juego sumado al movimiento permite que el niño logre potenciar su pensamiento, satisfacer necesidades, investigar y descubrir su entorno, que pueda disfrutar de crear cosas nuevas, que adquiera experiencias vivenciales, que sea capaz de manifestar y controlar emociones, extender los horizontes de sí mismo, aprender a colaborar, entre otros beneficios (Garaigordobil, 2007).

Así mismo, Delgado Mero (2016) plantea la importancia del juego motor, siendo una actividad de carácter universal, que se desarrolla en distintos lugares del planeta, sin importar la condición social, época o raza; el cual puede ejecutarse con los distintos métodos conocidos y que gracias a su versatilidad se puede utilizar en cualquier momento dentro de la enseñanza - aprendizaje. Además, se resalta la necesidad de emplear métodos lúdicos para el desarrollo de las funciones motrices, el desarrollo de habilidades sociales y lenguaje, la adquisición del aprendizaje, y el descubrimiento de la relación que tiene el individuo con su entorno.

Según el Minedu, (2012, p. 16) “El juego sensorio motriz posibilita en el niño la vivencia de situaciones relacionadas a la coordinación y equilibrio de su cuerpo, percibirlo a través de las sensaciones que recibe en cada movimiento y afirmar su identidad dominando el espacio [...]”

El juego en el desarrollo psicomotor del niño

A través del juego, los niños son capaces de conocer las acciones que pueden realizar por sí solos y teniendo al movimiento como fuente de sensaciones y emociones. Este movimiento activo es aquel cuya iniciativa es tomada por el propio niño y el cual va a permitir que logre el descubrimiento de su cuerpo de una manera más significativa y vivencial.

Para el Minedu (2015, p.16) es esencial que, como docentes, “incorporemos el juego y el movimiento libre como medios de comunicación, relación y aprendizaje... generando las condiciones físicas y afectivas para que, a través del juego espontáneo, se expresen, interactúen con los objetos y se relacionen con los demás.”

El juego en la coordinación

El juego permite que, a través de esos movimientos libres, el niño logre desenvolver sus funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva, ya que el niño durante esta actividad innata manipula objetos de su entorno para luego crear una representación mental de ello y coordina sus movimientos propios constantemente logrando así controlar cada vez mejor su cuerpo (Garaigordobil, 2007).

El juego en el lenguaje

Durante el juego se producen situaciones de comunicación oral entre los niños, lo cual favorece al crecimiento de su lenguaje, brindando oportunidades para que dialoguen, escuchen a sus pares o adultos e intercambien ideas y expresiones. Al participar en esta actividad social los niños son capaces de incrementar su vocabulario (Minedu, 2015).

El juego en la motricidad

El juego favorece al desarrollo de la motricidad debido a que es una forma de expresividad motriz, la cual al ejecutarse facilita un grupo de procesos que generan el fortalecimiento de bases como la escritura. Los movimientos que realiza el niño al jugar fortalecen sus respuestas generales, para luego pasar a respuestas específicas y movimientos más finos, como mover el brazo, la mano y los dedos. (Minedu, 2012)

Fundamento metodológico

El presente programa de intervención busca mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cinco años, para ello debe contar con técnicas y estrategias que permitan un correcto desarrollo de sus habilidades motoras, las cuales se incrementarán mediante estrategias lúdicas y juegos motores que permitan al niño su control corporal e interactuar con el medio que los rodea. Por ello, metodológicamente, el programa sigue la propuesta de

Aucouturier (2007), que hace referencia a la importancia de que el niño tome la iniciativa en su juego. Esta propuesta establece claramente el rol del docente, el ambiente y los materiales precisos.

Rol del educador

El docente en las sesiones debe presentar actitudes como observar, escuchar, acoger y acomodarse al desarrollo de los niños siendo empático, y aceptarlos con sus potencialidades y dificultades, velando siempre por su seguridad.

Ambiente

El ambiente debe ser un lugar amplio, seguro y acogedor; debe favorecer la comunicación, el juego la creatividad; debe ser exclusivo para las actividades de psicomotricidad de tipo sensoriomotor, representación simbólica y gráfico-plástica-verbal.

Materiales

Deben ser precisos y elaborados con el objetivo de invitar a desarrollar las actividades; son diseñados para diversos juegos y creados por los niños con la finalidad de despertar su creatividad e imaginación (Aucouturier, como se citó Del Arco, 2017).

Para las sesiones, las fases con las que se contaron fueron las propuestas por Aucouturier: (A) momento de la asamblea, (B) momento de la expresividad motriz, (C) momento de relajación, (D) momento de la expresividad plástica, (E) momento de la verbalización.

- Como la fase A, B, C, D y E mejora la coordinación, considerando la propuesta, planificación y ejecución.

El desarrollo de las fases propuestas mejoró la coordinación de los niños debido a que realicen acciones corporales durante los distintos momentos de la sesión, y permitió desarrollar la capacidad de manejar y controlar sus cuerpos en el entorno, lo cual beneficia la sincronización de sus movimientos para así poder cumplir con los juegos propuestos.

- Como la fase A, B, C, D mejora el lenguaje, considerando la propuesta, planificación y ejecución.

Estas cinco fases mejoraron el lenguaje debido a la constante interacción oral de los niños con sus pares o profesores, los cuales se dieron durante las actividades y que generaron un aprendizaje constante de nuevas palabras y expresiones, ampliando así su vocabulario.

- Como la fase A, B, C, D mejora la motricidad, considerando la propuesta, planificación y ejecución.

Las cinco fases propuestas mejoraron la motricidad debido a que los niños pudieron perfeccionar los movimientos de su cuerpo en los distintos momentos de la sesión. Durante estas fases, se reforzaron acciones generales como las de caminar, saltar, entre otras, para así poder desarrollar acciones más específicas en el futuro.

Momentos de las sesiones:

El momento de asamblea

También conocido como ritual de entrada, está dirigido a que el docente acoja a los niños, que toman asiento visualizando toda la sala, se les recuerda las normas que deben respetar. También sirve para recordar la sesión anterior y se anticipa lo que se realizará en la sesión. Esto permite al niño identificarse con el espacio y las actividades a realizar

El momento de la expresividad motriz

Los niños hacen uso del movimiento a través de diferentes juegos libres, es una actividad motora que permite al niño disfrutar del placer sensomotriz y ser capaces de manejar y controlar su cuerpo en el entorno. Cumplir con los juegos propuestos, ayudará a que desarrollen la capacidad de sincronizar sus movimientos, desarrollando su coordinación. Durante el juego se producen situaciones de comunicación oral entre los niños y docentes, favoreciendo el aprendizaje de nuevas palabras y expresiones, ampliando así su vocabulario; con el movimiento se refuerzan acciones generales como caminar, saltar, entre otras, asegurando el desarrollo de la motricidad (Araya, 2017).

Momento de la relajación

El docente agrupa a los niños y les cuenta una historia relacionada con las emociones de los niños, el fin es promover la simbolización distanciándose del movimiento pues el niño pasa de jugar a pensar, se inicia la descentración que facilitará la evolución cognitiva, produciéndose la re-aseguración profunda a través del lenguaje en lugar del movimiento (Araya, 2017).

Momento de expresividad plástica

Permite además de la producción de dibujos que estimulan la motricidad fina de los niños, la verbalización y desarrollo del lenguaje, pues lo importante no son los dibujos o construcciones realizadas por los niños, sino la historia que los acompaña y el lenguaje que emplea para elaborarla, esta etapa exige un mayor nivel de simbolización, la expresión inicialmente se liberó mediante el movimiento, luego el lenguaje de los otros hasta llegar a hacerlo empleando su propio lenguaje, asegurándose así el desarrollo psicomotor del niño.

Momento de la verbalización

Se finaliza con un ritual de salida en el que se comparten emociones, expresan gustos, opiniones acerca de lo que le gustaría realizar en la siguiente sesión, así como la metacognición (Araya, 2017).

Justificación

El programa *Me muevo y aprendo* estuvo dirigido a niños y niñas de cinco años de una institución educativa inicial privada. Dicha población fue seleccionada por las razones mencionadas anteriormente y se vio la necesidad de aplicar estrategias lúdicas y actividades motoras, dirigidas especialmente a los niños de cinco años, luego de reflexionar y de considerar importante el descubrimiento del niño con su entorno y las personas a través del movimiento, priorizar el juego como medio de aprendizaje y dar la importancia debida al área de psicomotricidad.

Por tal motivo, se consideró proponer el programa, porque según el Minedu (2015) es fundamental el desarrollo psicomotor en los estudiantes, ya que permite que el niño a través del movimiento se relacione con su entorno, por lo tanto, potenciará la autonomía, la independencia, la personalidad, las habilidades comunicativas y la construcción de nuevos conocimientos para fomentar el desarrollo íntegro. En consecuencia, es capaz de asumir responsabilidades, trabajar en equipo, desarrollar hábitos y fortalecer los valores.

Estructura del programa

Objetivo general: Mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años mediante el juego motor.				
Módulos	Objetivos específicos	Número de sesiones	Objetivos específicos de los módulos	Número de horas
Módulo 1:	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante actividades de juego motor.	<i>Sesión 1:</i> Jugando a construir torres	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de construir una torre.	6 horas 40 minutos
		<i>Sesión 2:</i> Desatando cintas	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de desatar cintas.	
		<i>Sesión 3:</i> Atando cintas	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de atar las cintas en los aros.	
		<i>Sesión 4:</i> Copiando las figuras	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de copiar figuras.	
		<i>Sesión 5:</i> La hora de dibujar	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de dibujar un cuerpo humano.	
		<i>Sesión 6:</i> Jugando a recoger conos	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de recoger conos.	
		<i>Sesión 7:</i> Jugando a trasladar vasos de agua	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de trasladar vasos con agua.	

		<p><i>Sesión 8:</i> Trasladando las chapas con una cuchara</p>	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de trasladar chapas de un recipiente a otro.	
		<p><i>Sesión 9:</i> Insertando pompones</p>	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de insertar pompones en los agujeros de la caja de cartón.	
		<p><i>Sesión 10:</i> Llevando la pelota en un cono de papel</p>	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de carreras llevando las pelotitas en conos de papel.	
Módulo 2:	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante actividades de juego motor	<p><i>Sesión 1:</i> Nombrando personajes</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de nombrar los personajes y sus características.	6 horas 40 minutos
		<p><i>Sesión 2:</i> Describiendo escenas</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de describir escenas observadas en un cuento usando oraciones.	
		<p><i>Sesión 3:</i> Reconociendo o absurdos</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de reconocer los absurdos de las imágenes mostradas.	
		<p><i>Sesión 4:</i> Nombrando las características de objetos</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de nombrar características de objetos.	
		<p><i>Sesión 5:</i> Describiendo las acciones</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de describir la acción que observan en la cartilla	

		<p><i>Sesión 6:</i> Creando adivinanzas</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de crear adivinanzas.	
		<p><i>Sesión 7:</i> Creando historias</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de crear historias con títeres.	
		<p><i>Sesión 8:</i> Creando rimas</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de crear rimas de las imágenes observadas.	
		<p><i>Sesión 9:</i> Describo mis características físicas</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de describir las características físicas	
		<p><i>Sesión 10:</i> Creando oraciones</p>	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de crear oraciones simples.	
Módulo 3:	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años a través de actividades de juego motor.	<p><i>Sesión 1:</i> Caminando en diferentes direcciones</p>	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de caminar en diferentes direcciones.	6 horas 40 minutos
		<p><i>Sesión 2:</i> Saltando por el circuito</p>	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de saltar por el circuito motriz.	
		<p><i>Sesión 3:</i> Lanzando la pelota</p>	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de lanzar la pelota en el juego de “quemados”.	
		<p><i>Sesión 4:</i> Derribando las botellas al patear la pelota</p>	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de derribar las botellas al patear una pelota.	

		<i>Sesión 5:</i> Manteniendo el equilibrio	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de jugar a mantener el equilibrio en los caminos de trazos.	
		<i>Sesión 6:</i> Saltando en un pie en el juego de “la rayuela”	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de saltar en un pie en el “juego de la rayuela”	
		<i>Sesión 7:</i> Atrapando la pelota	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de atrapar la pelota en el juego de “balonmano”	
		<i>Sesión 8:</i> Jugando con el globo	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de impedir que el globo toque el piso.	
		<i>Sesión 9:</i> Caminando sobre cajas de cartón.	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de caminar sobre las cajas de cartón de huevo manteniendo el equilibrio	
		<i>Sesión 10:</i> Trasladando pelotas con los pies	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de trasladar pelotas con los pies, de una tina con agua a otra.	
	Total	30		20 horas

Metodología

- El programa se basa en el juego motor, en la que el docente cumple el rol de mediador.
- Se aplicará durante la hora de desarrollo del área de psicomotricidad.
- Los estudiantes desarrollarán las sesiones en grupos y de manera individual.
- La participación de los estudiantes será activa.
- Se hará uso de materiales concretos y estructurados que tenga en casa.

Sesiones

Las sesiones de aprendizaje cuentan con los cinco momentos propuestos por Aucouturier:

- **Momento de la asamblea:** Se plantean las normas de convivencia luego la motivación y posteriormente se les muestra los materiales con que jugarán
- **Momento de la expresividad motriz:** Se realizan actividades motrices y lúdicas que ayudan a desarrollar la coordinación, el lenguaje y la motricidad. Desde lo sensorial hasta el juego simbólico
- **Momento de relajación:** Busca que el niño pase a un estado en el que sus movimientos sean más suaves, promoviendo la simbolización de lo vivido durante la sesión.
- **Momento de la expresividad plástica:** Aquí se promueve el desarrollo de la coordinación visomotriz y la motricidad fina mediante actividades como dibujar, pintar y diseñar con material concreto o estructurado lo vivido durante el juego motor

- **Momento de la verbalización o cierre:** Es el momento en el que el niño hace uso de su lenguaje propio para expresar, responder o participar en el diálogo grupal que tendrán para finalizar la clase llegando a la metacognición.

Recursos:

- Laptop
- Radio y USB
- Pizarra de tiza
- Material reciclado
- Materiales de psicomotricidad
- Útiles de escritorio
- Láminas con imágenes

Evaluación

- La evaluación del efecto del programa pedagógico, se podrá realizar a través del programa TEPSI de Haeussler y Marchant (2009)
- Listas de cotejo al final de cada sesión.

4.2. Sesiones de aprendizaje enseñanza

MÓDULO I

Sesión N° 1 (parte 1):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	1	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Jugando a construir torres		
Objetivos	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de construir una torre		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra se sientan en el piso y establecen las normas de convivencia</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños se forman en equipos, cada participante buscará los cubos (los cuales estarán en unas cestas) y arman una torre de 8 a más cubos luego de pasar a través del circuito de conos sin chocarlos.</p> <p>La actividad la deben realizar de uno en uno.</p>		

	<p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños se echan sobre el piso, cierran los ojos y recuerdan que las torres que hicieron.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños representan torres con chapitas de colores.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden a las preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué hicieron con las chapas? ¿Qué es lo que más les gustó?</p>
Materiales	Cubos, cestas, chapas

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Construye una torre de 8 o más cubos	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 1



Sesión N° 2 (parte 1):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	2	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Desatando cintas		
Objetivos	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de desatar cintas.		
Desarrollo del programa	<p><u><i>Momento de la asamblea:</i></u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman una ronda donde establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños observan el espacio y describen lo que ven.</p> <p><u><i>Momento de la Expresividad Motriz:</i></u></p> <p>Los niños juegan en grupos a desatar cintas amarradas en distintos espacios del patio.</p> <p>Ganará el grupo que consiga desamarrar la mayor cantidad de cintas recordándoles que lo importante no es ganar sino participar en el juego.</p>		

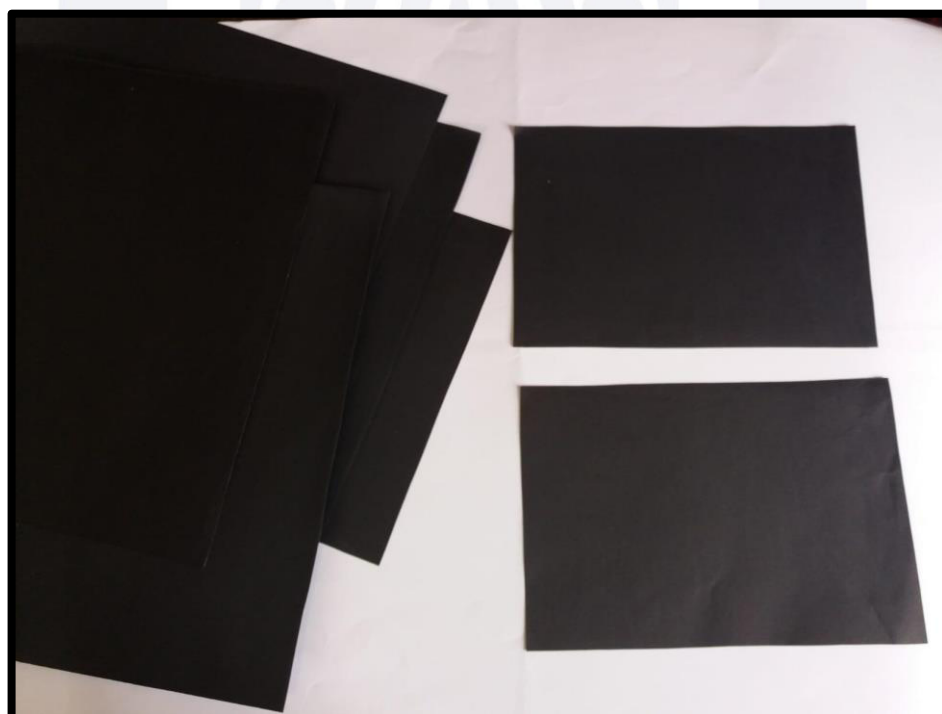
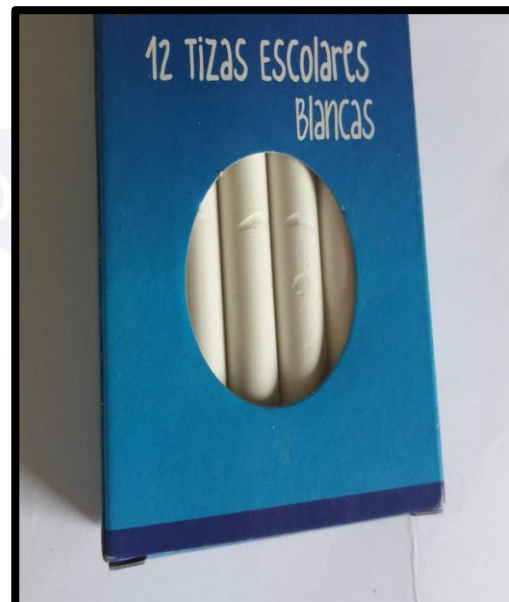
	<p><u><i>Momento de relajación:</i></u></p> <p>Los niños sentados en el patio imaginan que son globos y realizan ejercicios de respiración, inhalando y exhalando, imaginando que inflan un gran globo.</p> <p><u><i>Momento de la expresividad plástica:</i></u></p> <p>Los niños dibujan con tizas blancas sobre cartulinas negras lo que más le gustó del juego</p> <p><u><i>Momento de la Verbalización:</i></u></p> <p>Se inicia el diálogo de los niños y la maestra sobre lo que sucedió durante la sesión. ¿Qué hicieron con las cintas? ¿Les fue fácil desatar las cintas? ¿Quiénes desataron más cintas?</p>
Materiales	cintas de tela, tizas blancas, cartulinas negras

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Desata cintas	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 2



Sesión N° 3 (parte 1):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	3	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Atando cintas		
Objetivos	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de atar las cintas en los aros		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman una ronda y establecen las normas de convivencia.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños observan los aros en el patio y las cintas de colores que se le entregará a cada uno. Formarán dos equipos y se ubican en filas.</p> <p>El primer niño de la fila correrá hacia los aros y ata la cinta, al terminar regresará al final de su fila para que su siguiente compañero pueda salir, y así sucesivamente hasta que todos participen.</p>		

	<p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños desatan sus cintas y se desplazan moviéndolas suavemente al ritmo de la música.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños juegan con bloques libremente.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños comentan lo que más les gustó de la actividad. Respondiendo las preguntas: ¿Qué hicieron con las cintas? ¿Dónde más podrían amarrarlas? ¿Les gustó jugar con las cintas?</p>
Materiales	Aros, cintas de colores, bloques, radio, USB.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Ata las cintas	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 3



Sesión N° 4 (parte 1):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 3.1. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	4	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Copiando las figuras		
Objetivos	Desarrollar la coordinación visomotriz en los niños de cinco años mediante la actividad de copiar figuras.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman una media luna en donde se establecen las normas a seguir durante la actividad.</p> <p>Los niños observan y nombran las imágenes pegadas en la pared (figuras geométricas).</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños copian en una hoja, una de las figuras que observan en la pared.</p> <p>Luego realizan una ficha de aplicación, en la que observarán 4 imágenes y las copiarán en los recuadros vacíos respectivamente.</p>		

	<p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños realizan movimientos suaves al ritmo de la música clásica utilizando tiras de papel higiénico.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños reciben plastilina y expresan libremente diseñando diversas figuras.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños dialogan con la maestra y responden las siguientes preguntas: ¿Qué figuras geométricas reconocieron en las imágenes? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>
Materiales	Imágenes, hojas bond, lápices, tiras de papel higiénico, plastilina

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Copia figuras	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

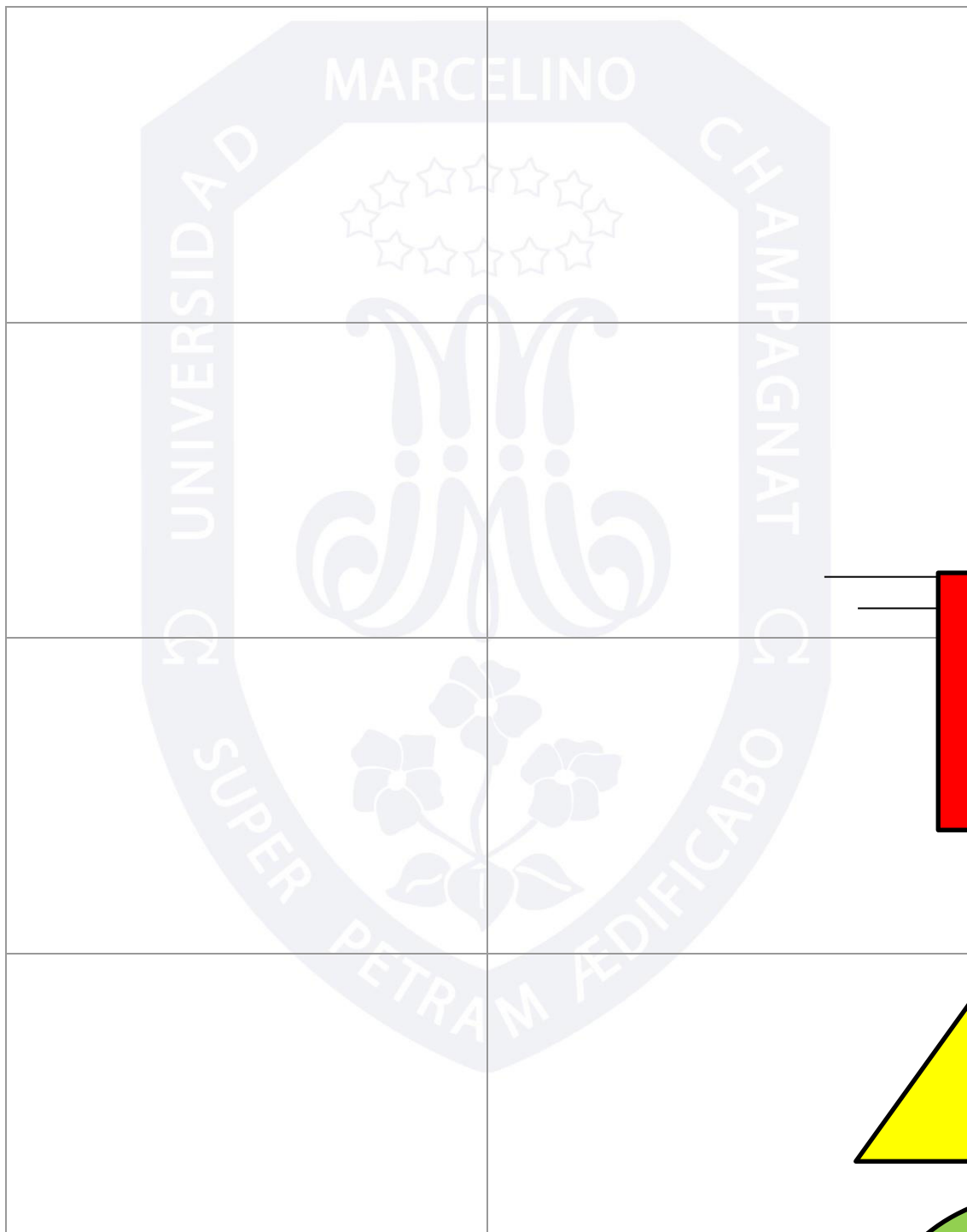
Anexo:

FICHA DE APLICACIÓN

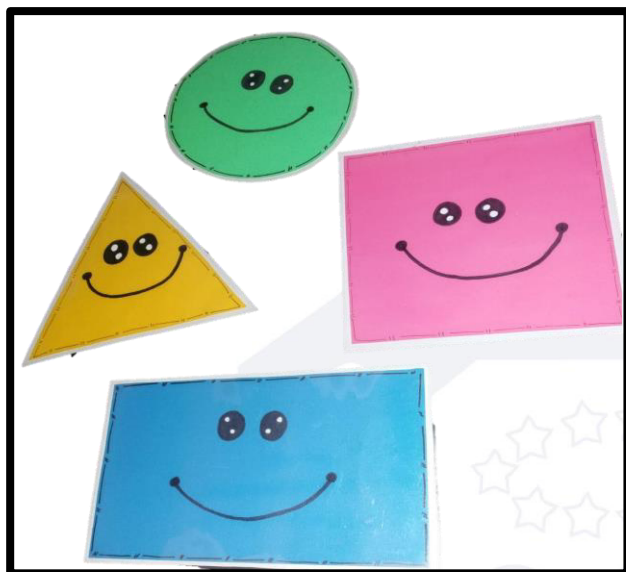
Nombre:

Fecha:

Consigna: Copia las figuras en el recuadro vacío que corresponde.



Materiales para la sesión 4



Sesión N° 5 (parte 1):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	5	Duración	40 min
Nombre de la sesión	La hora de dibujar		
Objetivos	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de dibujar un cuerpo humano.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman una media luna y establecemos las normas a de convivencia.</p> <p>Los niños bailan la canción de “la estatua”.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños juegan a armar un rompecabezas del cuerpo humano, para ello tienen que coger una pieza, luego pasar por el circuito de los aros y en la pizarra armar el rompecabezas.</p> <p>Luego dibujan en su hoja el cuerpo humano.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p>		

	<p>Los niños caminan libremente moviendo las partes del cuerpo con alguna melodía</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños modelan con plastilina el cuerpo humano.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños comentan con la maestra lo que aprendieron y lo que más les gustó de la sesión respondiendo a las preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué materiales usaron? ¿Qué es lo que más les gustó?</p>
Materiales	Rompecabezas del cuerpo humano, hojas y colores, plastilina

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Dibuja una figura humana	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 5



Sesión N° 6 (parte 1):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: Dos aulas de 15 estudiantes cada una.

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	6	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Jugando a recoger conos		
Objetivos	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de recoger conos.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra se sientan formando dos filas y establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños juegan libremente con conos de papel de distintos tamaños.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños realizan un juego grupal. Para ello los equipos observan las cajas vacías que se encuentran frente a ellos y los conos dispersos por el patio.</p> <p>Los niños se forman en dos filas y cuando suene la música, el primero de cada fila va a buscar un cono, correr con él y ubicarlo en la caja, luego regresar al final de la fila para que el siguiente estudiante pueda buscar el siguiente cono.</p>		

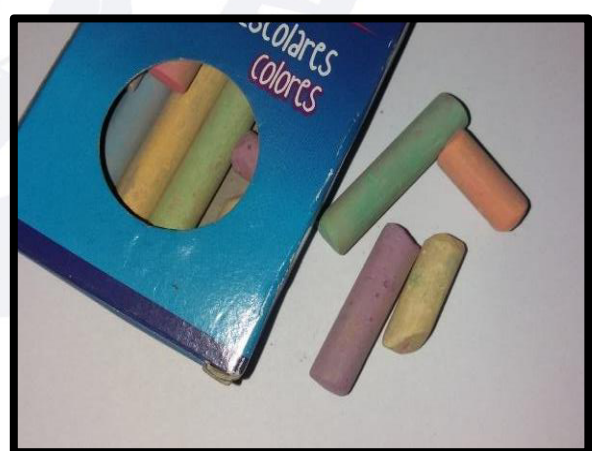
	<p>Ganará el equipo que tenga más conos.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños realizan movimientos suaves con un pañuelo al ritmo de la música.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños realizan trazos en la pizarra de tiza.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños dialogan con la profesora y responden a las preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Con qué jugaron? ¿Qué es lo que más les gustó?</p>
Materiales	Conos de diferentes tamaños, cajas, pañuelos, tizas.

3. Evaluación

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Recoge conos y los ubica en una caja	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 6



Sesión N° 7 (parte 1): Jugando a trasladar vasos de agua

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	7	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Jugando a trasladar vasos de agua		
Objetivos	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de trasladar vasos con agua		
Desarrollo del programa	<p><u><i>Momento de la asamblea:</i></u></p> <p>Los niños y la docente forman un círculo en donde se establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños se reúnen en grupos de cinco, reconocen, manipulan y juegan libremente con los vasos, apilándolos, armando torres, etc.</p> <p><u><i>Momento de la Expresividad Motriz:</i></u></p> <p>Los niños realizan un juego de desplazamiento y competencia, para el cual se dividen en dos grupos y forman filas.</p> <p>El primer niño de cada fila deberá tomar un vaso y llenarlo con agua de la tina, luego lo trasladará caminando</p>		

Materiales	<p>al otro extremo del patio, en el cual habrá un balde vacío para vaciar el agua.</p> <p>Gana el equipo que logre llenar más su balde en el tiempo previsto.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños caminan lentamente sin chocar con sus compañeros al ritmo de una música suave y terminan en posición tendido.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños dibujan libremente lo que más les gustó.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños expresan oralmente lo que aprendieron hoy al responder preguntas: ¿cómo nos trasladamos de un lugar a otro? ¿qué cuidado teníamos al llevar el vaso con agua?</p>
	Vasos, tinas, baldes, agua, hojas bond, lápices de colores

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Traslada agua sin derramarla	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 7



Sesión N° 8 (parte 1):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	8	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Trasladando las chapas con una cuchara		
Objetivo	Desarrollar la coordinación ojo, mano pie en los niños de cinco años mediante la actividad de trasladar chapas de un recipiente a otro.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra se dirigen al patio, y forman un círculo y establecen las normas a seguir durante la actividad.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños sentados en el piso reciben una cuchara y dos recipientes, uno con agua y otro vacío. Colocarán sus chapitas en el recipiente con agua.</p> <p>Luego, con la cuchara sacarán las chapas, una por una, y las trasladarán al recipiente vacío. Al terminar vuelven a pasar las tapitas al recipiente con agua para repetir la actividad.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p>		

	<p>Los niños se echan sobre mantas, cierran los ojos y escuchan un cuento.</p> <p><i>Momento de la expresividad plástica:</i></p> <p>Los niños juegan libremente con chapitas de colores.</p> <p><i>Momento de la Verbalización:</i></p> <p>Los niños expresan oralmente qué fue lo que más le gustó y qué fue lo más complicado: ¿Qué objetos utilizaron para la actividad? ¿Les pareció fácil o difícil trasladar las chapas? ¿Qué otros objetos podrían trasladar?</p>
Materiales	Chapas, recipientes, agua, cucharas, mantas.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Traslada chapas con una cuchara	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 8



Sesión N° 9 (parte 1):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

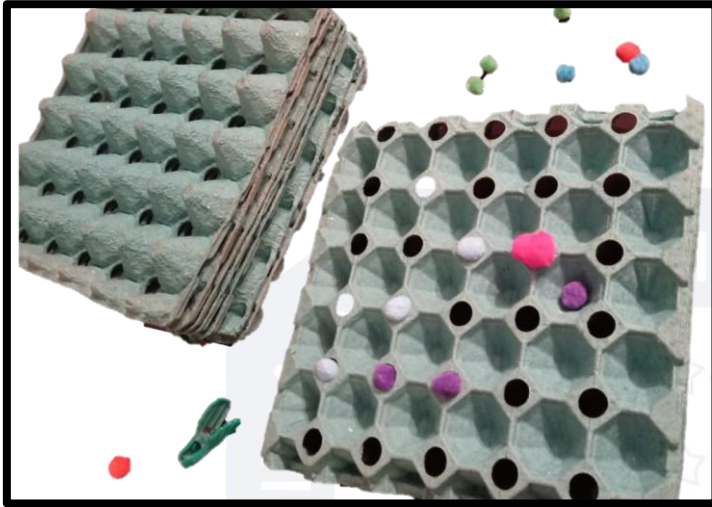
Módulo 1			
N° de sesión	9	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Insertando pompones		
Objetivo	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de insertar pompones en los agujeros de la caja de cartón.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra se dirigen al patio, y forman un círculo y establecen las normas a seguir durante la actividad.</p> <p>Los niños reciben un tazoncito con pompones o pallares, mencionan cuantos y de qué color o forma son.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños sentados en diferentes espacios del patio, reciben un cartón con agujeros donde insertarán los pompones o pallares haciendo uso de sus dedos pulgar e índice.</p> <p>Luego volverán a realizar la actividad, pero esta vez haciendo uso de un gancho de ropa.</p>		

	<p>Para finalizar los niños insertarán los pompones o pallares en botellas.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños observan sus botellas con pompones o pallares y las mueven lentamente al ritmo de la música instrumental.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños dibujan libremente sobre hojas A3 haciendo uso de plumones.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños expresan oralmente qué fue lo que más le gustó y qué fue lo más complicado además responden a las preguntas: ¿Qué actividades hicimos el día de hoy? ¿Qué materiales usamos?</p>
Materiales	Pompones o pallares, cajas con agujeros, ganchos de ropa, botellas

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Inserta pompones	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:
Materiales para la sesión 9



Sesión N° 10 (parte 1):

1. Datos generales:

1.1 Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2 Área: Psicomotricidad

1.3 Edad: 5 años

1.4 Lugar: Patio

1.5 Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 1			
N° de sesión	10	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Llevando la pelota en un cono de papel		
Objetivo	Desarrollar la coordinación en los niños de cinco años mediante la actividad de carreras llevando las pelotitas en conos de papel.		
Desarrollo programa	del	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra se dirigen al patio, y forman un círculo y establecen las normas a seguir durante la actividad.</p> <p>Los niños juegan libremente con las pelotitas y luego las guardan en un cesto.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños se forman en dos grupos, y cada grupo va a tener una cantidad de pelotitas y un cono de papel. Luego, observan el circuito de conos.</p>	

	<p>La actividad consiste en que los niños deben llevar con su mano el cono de papel con la pelotita encima, pasando en zigzag por el circuito de conos sin botar la pelotita, hasta llegar a la meta y dejar la pelotita en un cesto, luego saldrá el siguiente niño y así sucesivamente hasta que participen todos.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños mueven libremente unos secadores.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños estampan con los conos de papel y témperas en papel kraft.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué actividades realizamos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Tuviste alguna dificultad para realizar la actividad?</p>
Materiales	Pelotitas, conos de papel, conos, cesto, témperas, secadores.

3. Evaluación

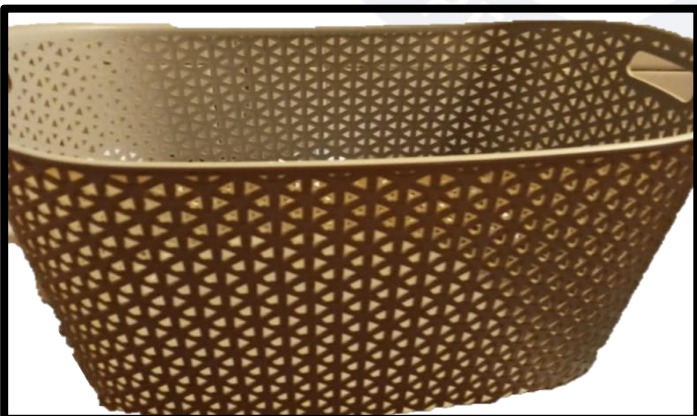
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Traslada una pelotita sin botarla	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

15			
----	--	--	--



Anexo:

Materiales para la sesión 10



MÓDULO II

Sesión N° 1 (parte 2):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 2			
N° de sesión	1	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Nombrando personajes		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de nombrar los personajes y sus características.		
Desarrollo programa	del	<p><u><i>Momento de la asamblea:</i></u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman un semicírculo donde se establecen las normas de convivencia.</p> <p>Luego comentan sobre cuál es su cuento favorito.</p> <p><u><i>Momento de la Expresividad Motriz:</i></u></p> <p>Los niños realizan el juego de las sillas caminando alrededor de ellas y sentándose al parar la música, los niños que queden de pie deberán mencionar a uno de los personajes del cuento y mencionar las características que recuerden de un personaje.</p>	

	<p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños se sientan formando un círculo y realizan ejercicios de respiración.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños juegan con palitos de colores</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños expresan oralmente qué es lo que más les gustó realizar durante la sesión: ¿Qué juego hicieron? ¿Les pareció fácil o difícil describir a los personajes? ¿Qué hicieron con sus palitos de colores?</p>
Materiales	Cuento, sillas, radio, usb, palitos bajalengua de colores

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Nombra personajes y sus características	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 1



Sesión N° 2 (parte 2):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 2			
N° de sesión	2	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Describiendo escenas		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de describir escenas observadas en un cuento usando oraciones.		
Desarrollo programa	del	<p><u><i>Momento de la asamblea:</i></u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman una media luna y establecen las normas de convivencia.</p> <p>La profesora realiza una votación para que los niños escojan el cuento que desean escuchar. Luego los niños escuchan el cuento con atención.</p> <p><u><i>Momento de la Expresividad Motriz:</i></u></p> <p>Los niños después de escuchar el cuento dramatizan en grupo la escena que ellos elijan (siendo apoyados por la profesora). Para ello deberán realizar movimientos corporales y desplazarse por el espacio.</p>	

	<p>Para finalizar, vuelven a observar las escenas del cuento y describen cada una de ellas, usando oraciones.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños echados sobre el piso imaginan otras situaciones posibles del cuento.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños representan la escena del cuento que más le gustó en cartulinas utilizando pincel y témperas de colores.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños expresan oralmente lo que aprendieron: ¿Les gustó escuchar un cuento? ¿Les gustó escenificar una escena? ¿Les gustaría repetir la actividad otro día?</p>
Materiales	Cuento, cartulinas, pinceles y témperas.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Describe escenas	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 2



Sesión N° 3 (parte 2):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

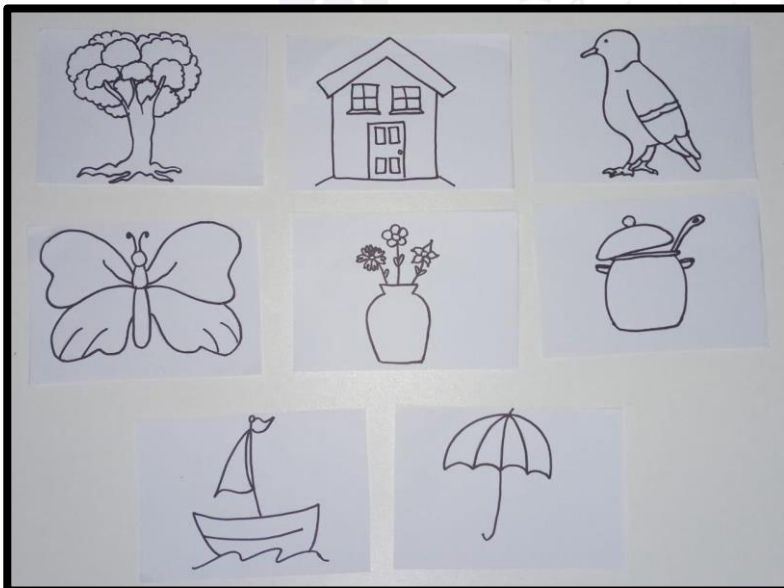
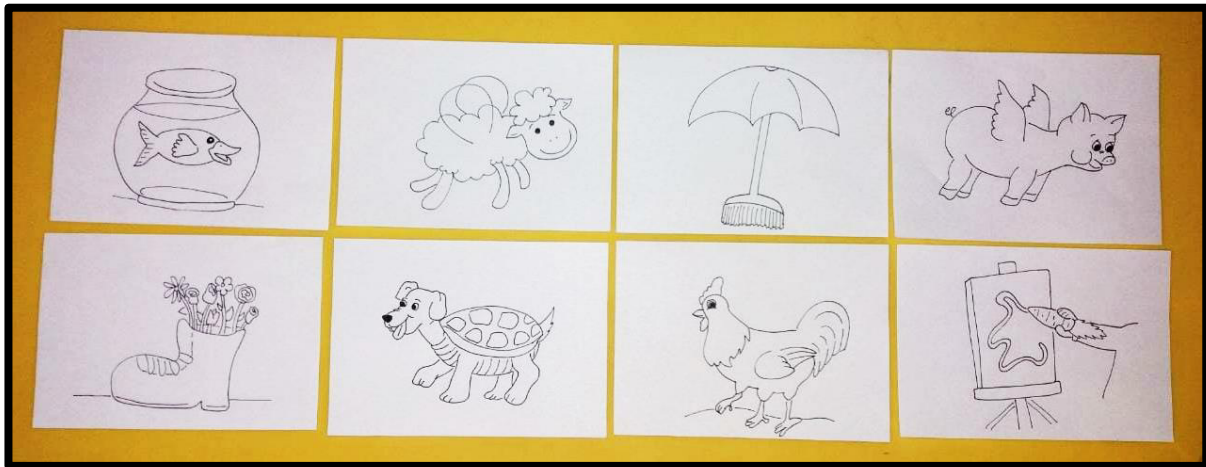
Módulo 2			
N° de sesión	3	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Reconociendo absurdos		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de reconocer los absurdos de las imágenes mostradas.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la profesora forman un círculo en el aula y establecen las normas de convivencia.</p> <p>Luego dialogan sobre qué son los absurdos.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños observan imágenes que la profesora irá mostrando e identifican cual es el absurdo que ellos ven.</p> <p>Luego observan sobre sus mesas 2 imágenes, de las cuales deben elegir la absurda y pegarla en la pizarra esquivando los obstáculos de conos.</p>		

	<p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Salimos a caminar por el patio formando una fila y simulando que son aves que vuelan lentamente por el cielo.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños realizan un dibujo que tenga una imagen “absurda”.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños y la maestra dialogan sobre la clase, y responden: ¿Qué era un absurdo? ¿Qué pasaba con las imágenes que vieron? ¿Les gustó aprender sobre los absurdos?</p>
Materiales	Imágenes, conos, hojas y colores

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Reconoce absurdos	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:
Materiales para la sesión 3



Sesión N° 4 (parte 2):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 2			
N° de sesión	4	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Nombrando las características de objetos		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de nombrar características de objetos.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman un semicírculo donde se establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños juegan libremente con globos de colores, uno para cada uno.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños formarán un círculo y jugarán pasándose la pelota y se detienen cuando la música se apague, el niño que se quede con la pelota deberá tomar un objeto de la caja (que estará en medio del círculo formado) y describirá las características que observe: color, tamaño, entre otros.</p> <p>Luego regresará a su sitio para que el juego continúe, si le vuelve a tocar al mismo niño se seguirá pasando la pelota.</p>		

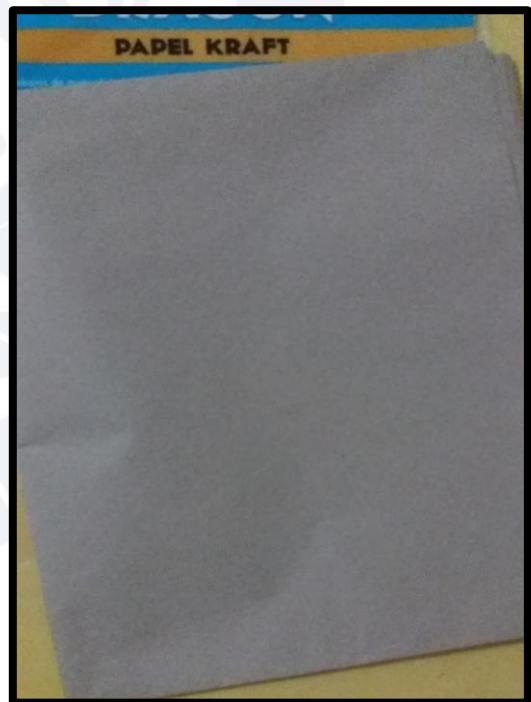
	<p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños sentados en parejas (uno frente a otro) se pasan la pelota haciéndola rodar al ritmo de la música.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños estampan con conos y témpera sobre papel kraft.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños expresan oralmente qué fue lo que aprendieron: ¿Con qué jugaron? ¿Qué objetos observaron? ¿Qué hicieron con los conos?</p>
Materiales	Pelotas de colores, objetos, caja, radio, USB, papel kraft, conos y témperas.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Nombra características de objetos	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 4





Sesión N° 5 (parte 2):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

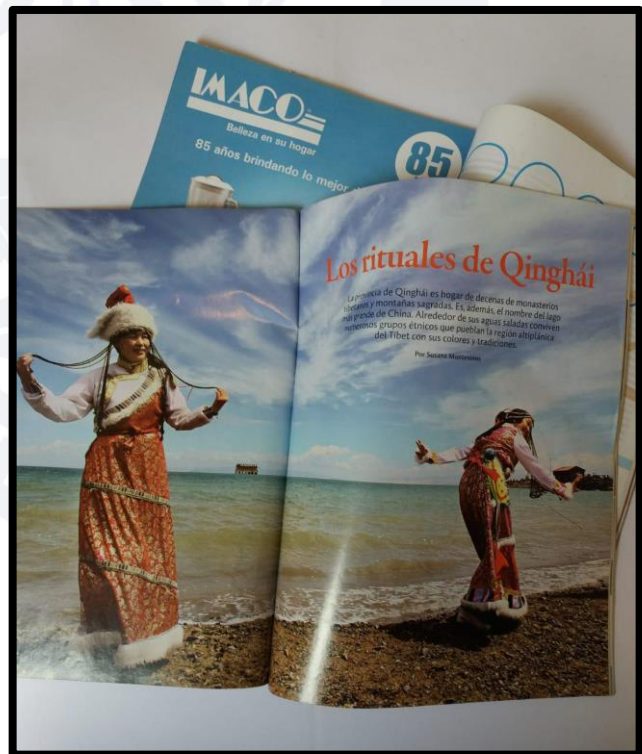
Módulo 2			
N° de sesión	5	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Describiendo las acciones		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de describir la acción que observan en la cartilla.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la profesora forman una ronda donde se establecen las normas de convivencia y se dirigen al patio.</p> <p>Luego juegan a recoger las pelotas de colores que están en el piso.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños se agrupan en parejas o grupos de 3 y buscan por el patio una cartilla en la cual se observe una acción. Luego representan corporalmente (cada grupo) la acción y sus demás compañeros deberán adivinar de que acción se trata.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p>		

	<p>Los niños realizan posiciones de yoga sencillas, escuchando música relajante.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños realizan un collage utilizando hojas de revistas.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños expresan oralmente qué fue lo que aprendieron y qué acción es la que más les gusta realizar: ¿qué buscaron en el patio? ¿Qué acciones realizaron? ¿Cuál fue su acción favorita?</p>
Materiales	Cartillas de acciones, hojas de revistas.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Describe escenas	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:
Materiales para la sesión 5



Sesión N° 6 (parte 2):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 2			
N° de sesión	6	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Creando adivinanzas		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de crear adivinanzas.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman un círculo donde se establecen las normas de convivencia.</p> <p>Luego observan los materiales propuestos, la caja que se encuentra en un extremo del patio y los platillos sobre el piso.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños se sientan en el extremo opuesto de donde se encuentra la caja.</p> <p>Se invita a dos niños (que mencionará la profesora) saltan por encima de los platillos hasta llegar a la caja, luego toman una de las tarjetas que se encuentra adentro, observan la</p>		

	<p>imagen en ella y crean una pequeña adivinanza, la cual la comparte con sus compañeros y ellos deberán adivinar para que salga la siguiente pareja, y así sucesivamente hasta que todos participen.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños se sientan y realizan ejercicios de respiración imaginando que son globos.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños dibujan libremente lo que más les gustó.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños expresan oralmente qué aprendieron hoy y que fue lo que más les gustó: ¿Qué había en la caja? ¿Qué crearon al ver la imagen? ¿Les gustó crear adivinanzas?</p>
Materiales	Platillos, caja, tarjetas con dibujos, hojas, colores

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Crea adivinanzas	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 6



Sesión N° 7 (parte 2):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 2			
N° de sesión	7	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Creando historias		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de crear historias con títeres.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman dos filas y establecen las normas de convivencia.</p> <p>Luego realizan cada uno su títere de papel con palitos baja lengua, después los guardan una caja y observan el teatro de títeres que realizará la profesora.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños forman equipos de 5 y buscan por el patio sus títeres (uno por niño). Luego uno por uno presentará a su títere comentando como se llaman, que les gusta comer y que pueden hacer sus personajes.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños juegan con sus títeres escuchando música relajante.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p>		

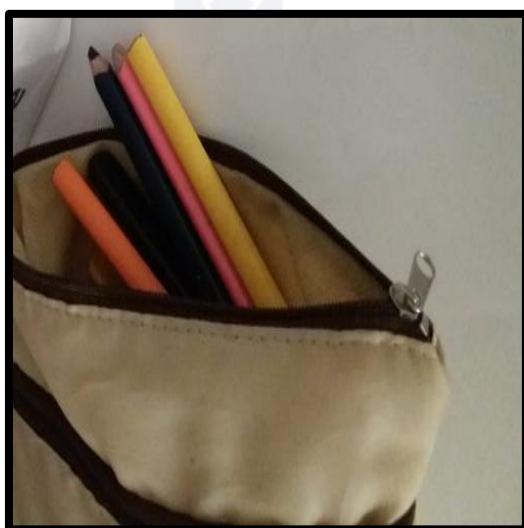
	<p>Los niños dibujan libremente.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden las preguntas: ¿qué aprendieron hoy? ¿Cómo hicieron sus títeres? ¿qué fue lo que más les gustó?</p>
Materiales	Títeres, radio, USB, hojas, palos baja lenguas y colores.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Crea historias	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 7



Sesión N° 8 (parte2):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 2			
N° de sesión	8	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Creando rimas		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de crear rimas cortas de las imágenes observadas.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la profesora se reúnen formando una ronda y establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños escucharán rimas dichas por la profesora y las repetirán. Luego crearán rimas todos juntos.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños saltan por encima de los platillos hasta llegar a la caja mágica, luego deberán sacar una de las imágenes y realizar una pequeña rima de dos o más palabras.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p>		

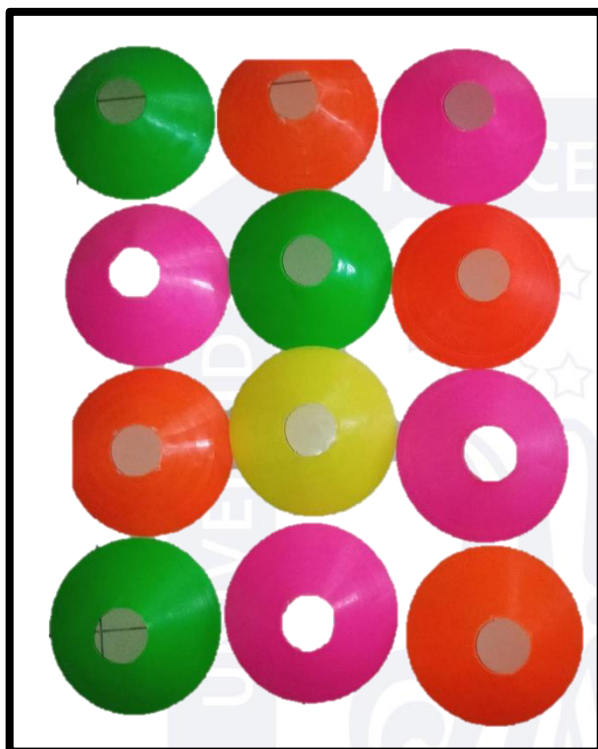
	<p>Los niños escuchan música clásica e imaginan que están en su lugar favorito.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños realizan dibujos con tizas sobre cartulina negra.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden a las preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué imágenes observaron? ¿Qué es lo que más les gustó?</p>
Materiales	Imágenes de objetos, animales o frutas, caja forrada, platillos, cartulina negra, tizas, música, USB.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Define palabras al ver las imágenes	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 8





Sesión N° 9 (parte2):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Salón de clases

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 2			
N° de sesión	9	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Describo mis características físicas		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de describir las características físicas formados en una ronda.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la profesora se reúnen en filas con sus sillas y establecer las normas de convivencia.</p> <p>Los niños se observan en los espejos.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños se ubican en una ronda y juegan a describir sus características físicas pasando un globo. La actividad consiste en que los niños deben decir algunas de sus características físicas teniendo un globo en sus manos y al terminar deben pasar el globo a su compañero del costado para que continúe y así sucesivamente hasta que todos participen.</p>		

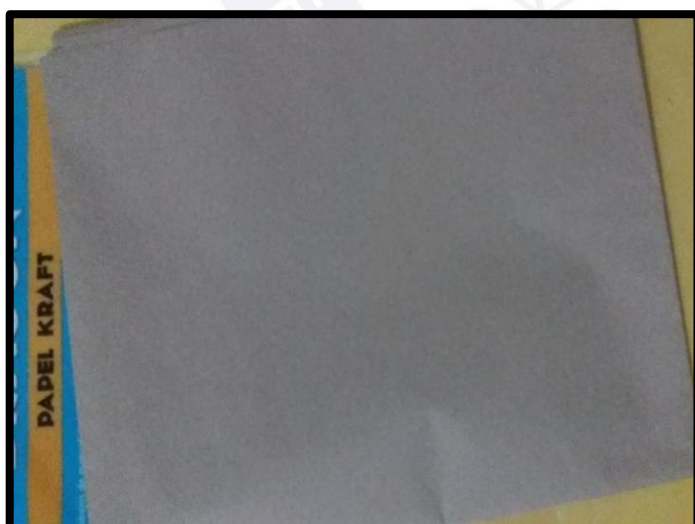
	<p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños juegan libremente con globos.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños realizan estampados con los globos y témperas en papel kraft.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden a las preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Tuviste alguna dificultad en realizar la actividad?</p>
Materiales	Globos, témperas, papel kraft.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Nombra sus características físicas	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 9



Sesión N° 10 (parte2):

1. Datos generales:

- 1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco
- 1.2. Área: Psicomotricidad
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Lugar: Patio
- 1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 2			
N° de sesión	9	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Creando oraciones		
Objetivos	Desarrollar el lenguaje en los niños de cinco años mediante la actividad de crear oraciones simples.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la profesora se reúnen formando una ronda y establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños escuchan oraciones simples formadas por la maestra. Luego observan las 3 latas en el patio y el camino de cuadrados de colores.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños lo que hay en las latas: en la primera (¿Quién?) habrá personas o animales, en la segunda (¿Qué hace?) habrá acciones y en la tercera (¿Dónde?) lugares.</p> <p>Luego les explica la actividad que realizarán: Cada niño saltará por los cuadrados de colores hasta llegar a las latas y tomará una imagen de cada lata sin ver el interior.</p>		

	<p>Con estas tres imágenes y orientación de la maestra los niños crearán su oración, luego regresarán a su sitio y el siguiente niño podrá salir a realizar la actividad.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños reciben una tira de papel y lo agitan caminando lentamente por el patio con una música suave de fondo.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños juegan a realizar torres con bloques.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden a las preguntas: ¿Qué actividad realizaron? ¿Qué materiales usaron? ¿Qué les gustó de la actividad de hoy?</p>
Materiales	Cuadrados de colores, figuras de personajes, acciones y lugares, 3 latas, tiras de papel periódico, bloques.

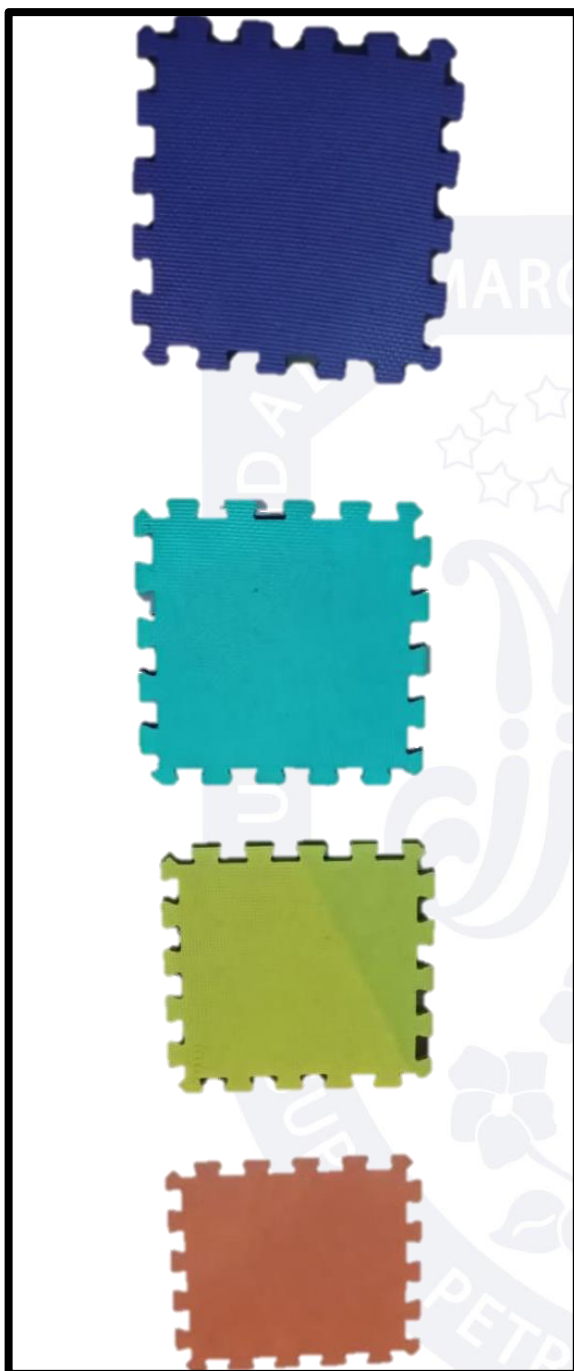
3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Crea oraciones	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 10





MÓDULO III

Sesión N° 1 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	1	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Caminando en diferentes direcciones		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de caminar en diferentes direcciones.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman un círculo grupal en donde se establecen las normas a seguir durante la actividad.</p> <p>Los niños juegan a ser cangrejos y caminan hacia atrás escuchando una canción.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños observan las líneas en el piso y juegan libremente.</p>		

	<p>Perciben que pueden hacer muchos movimientos y juegos sobre las líneas al pasar en ellas.</p> <p>Luego, los niños caminan por las líneas en diferentes direcciones caminando hacia adelante y hacia atrás.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños caminan despacio en diferentes direcciones moviendo una cinta de papel higiénico.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños realizan las líneas del circuito con cerámica en frío.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden a las preguntas: ¿Cómo que animalito caminaron? ¿Sobre qué caminaron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>
Materiales	Cinta masking tape, papel higiénico, cerámica en frío.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Camina hacia delante y atrás en varias direcciones	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

15			
----	--	--	--

Anexo:

Materiales para la sesión 1



Sesión N° 2 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: Dos aulas de 15 estudiantes cada una.

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	2	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Saltando por el circuito		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en niños de cinco años mediante la actividad de saltar por el circuito motriz.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman dos filas y establecen las normas de convivencia.</p> <p>Observan el material que usarán (unas zanahorias de cartulina y unas canastas) y las marcas de masking tape sobre el piso (circuito motriz).</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños forman dos filas. El primero de cada fila debe tomar una zanahoria y brincar con ella pasando por el circuito motriz, luego debe depositarla en la canasta y regresar corriendo para colocarse al final de la fila y su siguiente compañero pueda salir, así sucesivamente cada niño participará de la actividad.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p>		

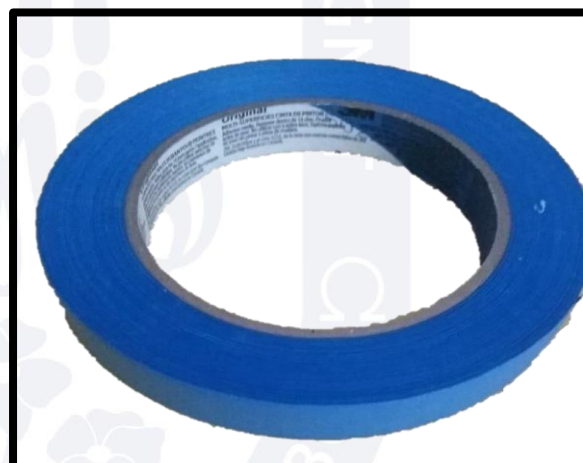
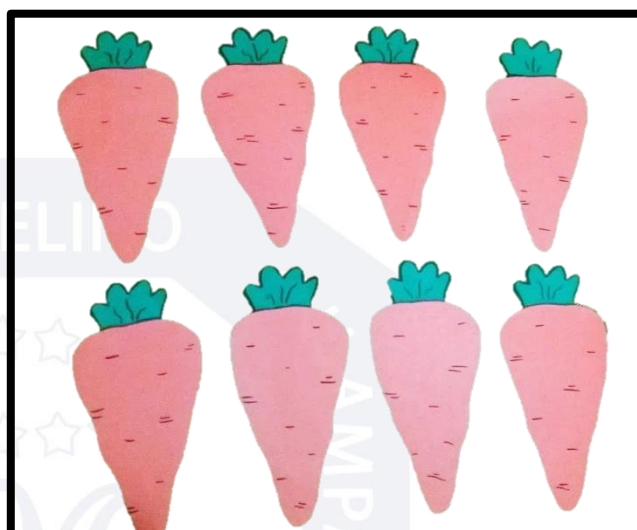
	<p>Los niños se sientan con los ojos cerrados y escuchan la canción de los conejos. Luego inhalan y exhalan imaginando que soplan una vela por 3 veces.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Juegan con plastilina y modelan figuras.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños comentan con la maestra qué les pareció la actividad y responden a las preguntas: ¿cuál fue la actividad de hoy? ¿Les gustó saltar sobre el circuito? ¿Qué modelaron con la plastilina?</p>
Materiales	zanahorias de cartulina, cinta masking tape, canastas o tinas, plastilina.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Salta una distancia determinada con los pies juntos	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 2



Sesión N° 3 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	3	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Lanzando la pelota		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de lanzar la pelota en el juego de “quemados”		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman un círculo en el patio y establecemos las normas de convivencia.</p> <p>Los niños lanzan las pelotas en distintas direcciones y jugando libremente.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños recolectarán latas o vasos descartables que observen en el patio y los arman en torres.</p> <p>Luego formarán una fila y uno por uno, respetando turnos, tirarán la pelota para derribar una de las torres armadas.</p>		

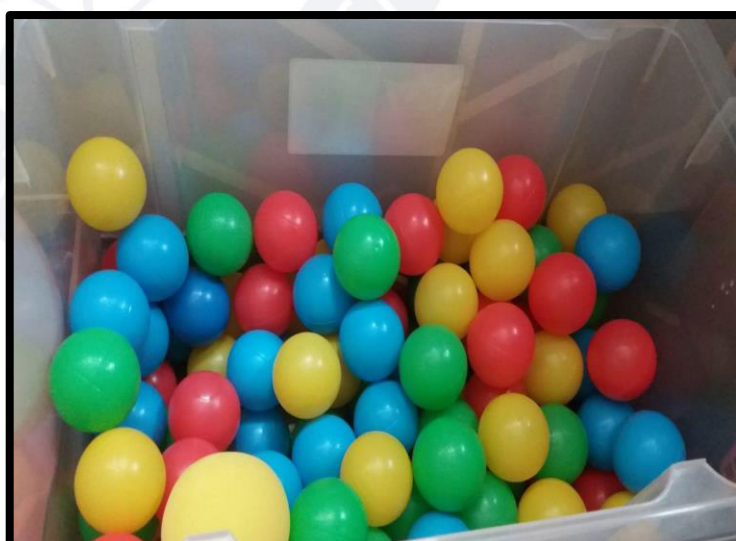
	<p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños caminan pateando una pelota lentamente.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños moldean plastilina libremente.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden a las preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿a qué jugaron? ¿En qué consistía el juego de “quemados”? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>
Materiales	Pelota, latas, vasos descartables, plastilina, pelotas de colores

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Lanza una pelota en una dirección determinada	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 3



Sesión N° 4 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	4	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Derribando las botellas		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en niños de cinco años mediante la actividad de derribar las botellas al patear una pelota.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra cantan una canción y establecen las normas de convivencia.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños recolectan botellas de plásticos y en equipos los ordenan, como el juego de “los bolos”</p> <p>Luego, patean la pelota intentando derribar la mayor cantidad de botellas posibles.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños se recuestan sobre mantas cerrando los ojos y escuchando música relajante.</p>		

	<p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños dibujan con témperas el juego de “los bolos”</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños comentan con la maestra cómo hicieron el juego y qué fue lo que más les gustó: ¿Con qué jugamos? ¿Qué hicimos con las botellas y la pelota? ¿qué es lo que más les gustó?</p>
Materiales	Botellas, pelota, hojas, temperas, pinceles, mantas

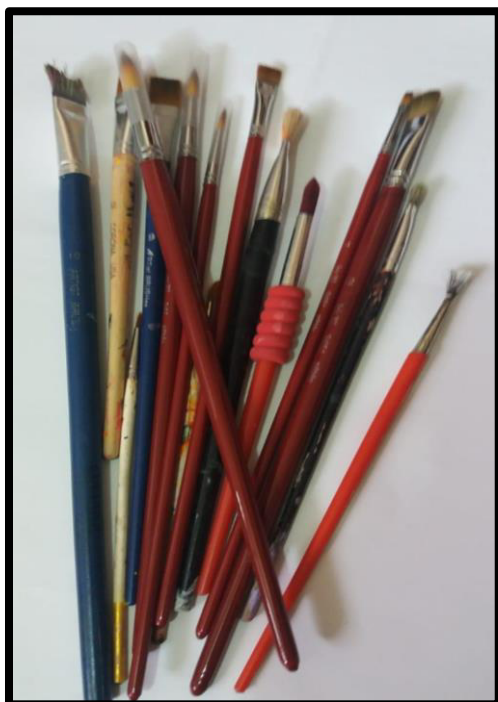
3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Lanza una pelota en una dirección determinada	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 4





Sesión N° 5 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	5	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Manteniendo el equilibrio		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en niños de cinco años mediante la actividad de jugar a mantener el equilibrio en los caminos de trazos.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman una ronda y establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños realizan trazos sobre bandejas con sal.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños caminan por la cinta masking tape manteniendo el equilibrio, las cintas estarán por el patio y de diferentes formas de trazos, en zigzag, recta, en diagonal, en líneas curvas, entre otros.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños mantienen su equilibrio al estar con un pie arriba y otro abajo al ritmo de la pandereta.</p>		

	<p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños juegan con menestras formando líneas.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden las preguntas: ¿qué aprendieron hoy? ¿sobre qué caminaron? ¿cómo lo hicieron? ¿Qué formas tenían las líneas?</p>
Materiales	Bandejas o recipientes, sal, cinta masking tape, menestras.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Mantiene el equilibrio	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 5



Sesión N° 6 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	6	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Saltando en el juego de “la rayuela”		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de saltar en un pie en el “juego de la rayuela”		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra forman una media luna y establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños juegan a saltar con un pie al escuchar a la profesora hacer sonar el silbato.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños observan y juegan libremente en el “juego de la rayuela”</p> <p>La maestra hace la demostración de cómo se juega el juego de la rayuela, que consiste en saltar con un</p>		

	<p>pie por los casilleros 1, 2, 3, 6 y 9, así como saltar con los dos pies por los casilleros 4 y 5, 7 y 8.</p> <p>Se les dan unas fichas, las tiran y empiezan a saltar en un pie.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños caminan hacia varias direcciones y cuando escuchan la palmada saltan en un pie y siguen caminando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños dibujan el juego de la rayuela con tizas de colores.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños responden a las preguntas: ¿A que jugaron el día de hoy? ¿Cómo saltaron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>
Materiales	Cinta masking tape, fichas, tizas de colores y televisor.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 6



Sesión N° 7 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	7	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Atrapando la pelota		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de atrapar la pelota en el juego de “balonmano”		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la profesora forman una ronda y se establecen las normas de convivencia.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Formamos equipos y jugamos el juego “balonmano”, que consiste en meter la pelota dentro del arco (serán realizados con masking tape) del equipo contrario, lanzando la pelota con las manos.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños juegan a lanzar la pelota hacia arriba y a atraparlas.</p>		

	<p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños realizan pelotas con cerámica.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños dialogan con la profesora sobre lo que aprendieron y lo que más les gustó de la sesión: ¿A qué jugaron? ¿en qué consistía el juego del balonmano? ¿Les gustó el juego?</p>
Materiales	Pelota, masking tape cerámica.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Atrapa una pelota	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 7



Sesión N° 8 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	8	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Jugando con el globo		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en niños de cinco años mediante la actividad de impedir que el globo toque el piso.		
Desarrollo del programa	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra sentados sobre el piso establecen las normas de convivencia.</p> <p>Se le entrega un globo a cada niño.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra se dirigen al patio con sus globos inflados y se dispersan por el espacio, manteniendo distancia de sus compañeros.</p> <p>Al escuchar la música lanzan sus globos hacia arriba y los vuelven a lanzar con las manos cada vez que estos están cayendo. Con la finalidad de que estos no lleguen al piso.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p>		

	<p>Los niños caminan lentamente moviendo sus globos por el espacio.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños utilizan sus globos para pintar con t�mpera sobre el papel kraft pegado en la pared.</p> <p><u>Momento de la Verbalizaci�n:</u></p> <p>Los ni�os dialogan con la profesora y responden a las preguntas: �Con qu� jugaron? �Les gust� jugar con el globo? �C�mo hac�an para que el globo no llegue al piso?</p>
Materiales	Globos, radio y USB, papel kraft, t�mperas.

3. Evaluaci n

N�	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Golpea el globo con las manos evitando que caiga.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 8



Sesión N° 9 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	9	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Caminando sobre cajas de cartón de huevo.		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de caminar sobre las cajas de cartón de huevo, hasta llegar al otro extremo.		
Desarrollo programa	del	<p><u>Momento de la asamblea:</u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra sentados sobre el piso establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños y la maestra se dirigen al patio formados en una fila y observan los caminos de cartón realizados sobre el piso. Luego mencionan en que creen que consistirá la actividad.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u></p> <p>Para la actividad los niños formarán 2 grupos y se colocarán en filas. Luego escuchan las indicaciones de la maestra: primero caminarán sobre las cajas de cartón manteniendo el equilibrio. Después de que todos los niños del grupo hayan pasado por el circuito iniciarán nuevamente gateando sobre las cajas de cartón.</p>	

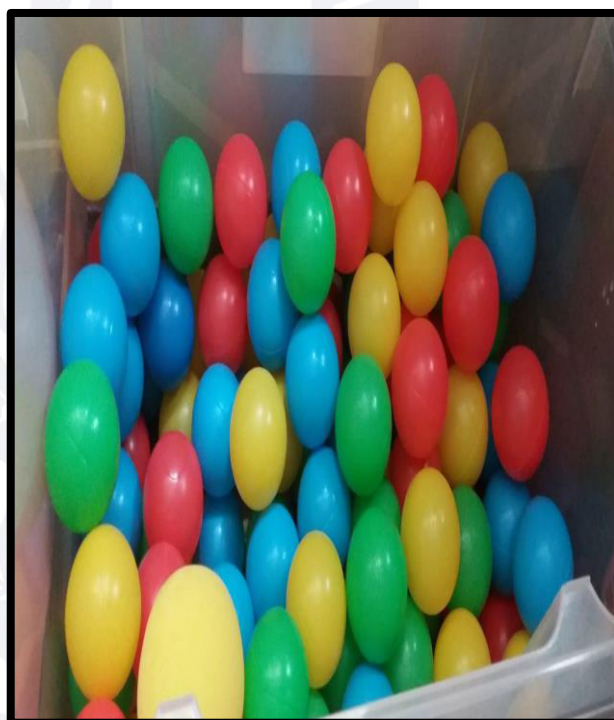
	<p>Iniciarán y finalizarán la actividad al aviso de la maestra.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños realizan ejercicios de respiración siguiendo las acciones de la maestra.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños juegan libremente con las cajas de cartón y con pelotas de colores.</p> <p><u>de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños dialogan con la profesora y responden a las preguntas: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Cómo pasaron por las cajas de cartón? ¿Cuál fue su parte favorita?</p>
Materiales	Cajas de cartón de huevo, pelotas pequeñas.

3. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Camina sobre cajas de cartón sin dejar caer el limón	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 9



Sesión N° 10 (parte 3):

1. Datos generales:

1.1. Institución educativa: Institución educativa privada en Santiago de Surco

1.2. Área: Psicomotricidad

1.3. Edad: 5 años

1.4. Lugar: Patio

1.5. Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes (Dos aulas de 15 estudiantes cada una).

2. Secuencia didáctica:

Módulo 3			
N° de sesión	10	Duración	40 min
Nombre de la sesión	Trasladando pelotas con los pies		
Objetivos	Desarrollar la motricidad en los niños de cinco años mediante la actividad de trasladar pelotas con los pies, de una tina con agua a otra.		
Desarrollo programa	del	<p><u><i>Momento de la asamblea:</i></u></p> <p>Los niños acompañados de la maestra sentados sobre el piso establecen las normas de convivencia.</p> <p>Los niños se quitan los zapatos y medias.</p> <p><u><i>Momento de la Expresividad Motriz:</i></u></p> <p>Los niños se forman en 4 grupos y observan que cada grupo tiene una tina de agua con pelotas y un cesto.</p> <p>La actividad consiste en que cada niño va a estar sentado en una silla y va a sacar 3 pelotitas (una por una) de la tina usando solo sus pies y sin dejar caer la pelota la va a colocar en un cesto, así sucesivamente cada niño.</p>	

	<p>Cuando los niños terminen de sacar las 3 pelotitas, habrá una toalla en el piso donde tendrán que zapatear para secar sus pies.</p> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p>Los niños caminan descalzos libremente sobre los cartones de huevos.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u></p> <p>Los niños dibujan y colorean libremente con colores.</p> <p><u>de la Verbalización:</u></p> <p>Los niños dialogan con la profesora y responden a las preguntas: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo se sintieron?</p>
Materiales	Tinas, pelotitas, cesto o bandejas, cartones de huevos, hojas y colores.

4. Evaluación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE LA LISTA DE COTEJO	
		Traslada las pelotas con los pies	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexo:

Materiales para la sesión 10





5. Validación de la propuesta

El programa *Me muevo y aprendo* ha sido validado mediante la técnica de juicio de expertos la cual consiste en la opinión de personas especializadas en el tema, los cuales puedan emitir un juicio de valor. La validez se obtuvo a partir de la valoración de los jueces con relación a cada ítem, siendo sus valores de (0 a 2) utilizando el Coeficiente de validez *V* de Aiken.

Para la validación se utilizó la segunda ficha de evaluación otorgada por el Centro de investigación (ver apéndice A). Se consideró once aspectos: pertinencia; justificación; fundamentación; coherencia; estructuración; suficiencia; método, estrategias metodológicas y recursos; aspectos lingüísticos; citas y referencias según formato APA; evaluabilidad y viabilidad.

Se contó con la colaboración de seis jueces expertos:

- Juez 1: Docente de Educación Inicial con conocimientos del Método Bernard Aucouturier.
Especialista en Psicomotricidad Infantil.
Especialista en Terapia de Lenguaje.
Especialista en Problemas de Aprendizaje.
Especialista en Psicopedagogía
- Juez 2: Egresado (1987) de la Escuela Profesional de Tecnología Médica especialidad de Terapia Física y Rehabilitación, de la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Posgrado en Atención integral en primera infancia, dictado en el Centro de capacitación internacional Golda Meir, en Haifa – Israel. Posgrado en estimulación e intervención temprana dictado en el Centro de capacitación Philippe Pinel en

Buenos Aires – Argentina. Docente universitario desde (1989) en asignaturas de Estimulación e intervención temprana, Psicomotricidad, desarrollo motor normal y patológico.

- Juez 3: Docente en Educación Inicial con una experiencia en aula de 22 años en escuela pública, y 4 años en escuela particular, con Maestría en Proceso en la UNMSM, con 9 años como Asesora Pedagógica y Mentor en diferentes Programas de Capacitación Docente promovidas por el MINEDU, Universidades y Ugeles. En el Programa de Especialización en Matemática y Comunicación desarrollado por la PUCP como ente ejecutor y MINEDU. realizó el asesoramiento en investigación para la obtención del título de Especialistas a las docentes participantes. En el año 2019 participó como Asesor Técnico pedagógico en el programa de *Buenas prácticas docentes* del MINEDU, en ámbito rural, en el cual en grupo de expertos elaboramos rubricas y desempeños para la evaluación de los docentes participantes y ganadores.
- Juez 4: Maestra de Educación Inicial con 3 años de experiencia en el área de psicomotricidad. Ha sido profesora de niños/as de 2 y 5 años y considera que es muy importante que desarrollen el área de psicomotricidad debido a que este influye en el aspecto cognitivo, motor, social e intelectual del niño.
- Juez 5: Actualmente se desempeña como docente de Educación Superior en las asignaturas de programación y evaluación curricular, así como de teorías y desarrollo curricular. Ha realizado una investigación para probar la efectividad de un programa de Tratamiento Neuropsicológico en estudiantes con TDAH.
- Juez 6: Cuenta con 8 años de experiencia trabajando como docente de Educación Inicial, ha participado como voluntaria en la Asociación Kallpa trabajando con

niños y adolescentes con necesidades especiales, también ha trabajado como consultora en el programa Enseña Perú, brindando aportes y validando la elaboración de las actividades de aprendizaje de los docentes voluntarios. Actualmente trabaja en la Universidad Marcelino Champagnat como supervisora de prácticas pre profesionales de la carrera de Educación Inicial y Primaria, en el cual monitorea, supervisa y califica las prácticas de las y los estudiantes de pre grado. Además de ello dicta talleres de elaboración de sesiones de aprendizaje e instrumentos de evaluación acordes a cada sesión de aprendizaje siguiendo el modelo de la universidad y tomando en cuenta las orientaciones de Minedu.

Como se observa en la tabla 1, los 6 expertos evidenciaron su acuerdo en cada uno de las afirmaciones presentadas en la ficha de evaluación, estableciendo que el programa cumple con cada uno de los criterios obteniendo así una *V de Aiken de 1* ($p = 016$) en todos los ítems evaluados.

Tabla 1

Coefficiente V de Aiken para ítems y criterios de evaluación del programa Me Muevo y Aprendo

Criterios	Ítems	Expertos						Total (S) sumatoria de acuerdos	V Aiken: s/(n(c-1))	P	V Aiken por criterio	P
		1	2	3	4	5	6					
Pertinencia	Ítem 1	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
Justificación	Ítem 2	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
Fundamentación	Ítem 3	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
Coherencia	Ítem 4	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
Estructuración	Ítem 5	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
	Ítem 6	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016
	Ítem 7	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016
	Ítem 8	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016

	Ítem 9	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016
	Ítem 10	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016
Suficiencia	Ítem 11	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
	Ítem 12	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016
Método, estrategias metodológicas y recursos	Ítem 13	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
	Ítem 14	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016
	Ítem 15	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016
Aspectos lingüísticos	Ítem 16	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
Citas y referencias según formato APA	Ítem 17	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
	Ítem 18	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016		<.016
Evaluabilidad	Ítem 19	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016
Viabilidad	Ítem 20	2	2	2	2	2	2	12	1	<.016	1	<.016

	N = 20		Vc =	1		1	
--	---------------	--	-------------	----------	--	----------	--



6. Discusiones y Conclusiones

La presente investigación ha permitido desarrollar un programa como alternativa pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor basada en la teoría del juego infantil de Garaigordobil (2007). El programa *Me muevo y aprendo* fue diseñado para niños de cinco años de una institución educativa privada en el distrito de Santiago de Surco. Cuenta con 30 sesiones distribuidas en tres dimensiones planteadas según la propuesta de Haeussler y Marchant (2009): coordinación, lenguaje y motricidad.

El presente programa está diseñado para ser aplicado en niños de cinco años de diversas instituciones educativas de nivel inicial, para mejorar o fortalecer el desarrollo psicomotor, a través de juegos motores que les permitan conocer su cuerpo y relacionarse con sus compañeros y con su entorno, desarrollando así la competencia de autonomía que plantea el currículo nacional en el área de psicomotricidad.

El programa tuvo como fundamento la teoría del juego infantil de Garaigordobil (2007). En esta, se hace referencia a la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, ya que contribuye de manera directa al desarrollo psicomotor e intelectual potenciando sus necesidades, adquiriendo experiencias, investigando y descubriendo su entorno a través del juego y sus movimientos.

Podemos corroborar mediante diversas investigaciones que el aplicar teorías enfocadas en el juego infantil y motor, estas ayudan de manera significativa al desarrollo o mejora en la psicomotricidad de los niños. Como es el caso de Kim, et al. (2017), los cuales también emplearon en su programa una teoría basada en el juego, teniendo como referente a Oermann, el cual afirma que el juego es la vía para desarrollar las habilidades psicomotrices. Al concluir, la aplicación del programa se obtuvo resultados favorables

en los niños con retraso del desarrollo, demostrando que el 79% de ellos mejoró su desarrollo psicomotor.

Así mismo, Diego y Velázquez (2011) y Gastiaburú (2012) se fundamentaron en la teoría constructivista de Piaget, el cual recalca la importancia del desarrollo del niño a través de la interacción que tenga con su entorno. Por su parte, Cabezas (2020) se basó en la teoría del Currículo Nacional teniendo en cuenta los desempeños y estándares de aprendizaje con la finalidad de mejorar el desarrollo psicomotor. Logrando así obtener resultados satisfactorios en sus respectivos programas.

Metodológicamente la estrategia empleada fue la de Aucouturier (2007) que considera la iniciativa que tenga el niño durante sus momentos de juego. Planteando los siguientes pasos: momento de la asamblea, momento de la expresividad motriz, momento de relajación, momento de la expresividad plástica, momento de la verbalización. Con esto se busca que el niño logre mejorar el aspecto psicomotor y a su vez se potencie el desarrollo integral.

Siguiendo esta propuesta, Gastiaburú (2012), en un programa fundamentado en los juegos psicomotrices, juegos simbólicos y de expresión oral, también se basó en Aucouturier, haciendo énfasis en que los niños necesitan de actividades lúdicas para su desarrollo, además empleó una estrategia activa-participativa, logrando resultados favorables al aumentar los niveles de desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje.

Por su lado, Cabezas (2020) tuvo como fundamento metodológico el enfoque de corporeidad del Minedu (2016), el cual busca fomentar en los estudiantes la expresión corporal e interacción con su entorno. Linares y Quispe (2020) optaron por emplear actividades lúdicas de movimientos para la mejora del desarrollo psicomotor. Shutova y

Suvorova (2018) tuvieron como fundamento metodológico los juegos psicomotores con el objetivo de lograr una mejora en el desarrollo psicomotor de los niños. Por su parte, Diego y Velázquez (2011) en su metodología emplearon actividades psicomotrices especializadas en la motricidad gruesa y motricidad fina con el fin de mejorar el desarrollo psicomotor.

Como vemos en los programas antes mencionados se aplicaron estrategias lúdicas y de interacción para mejorar el desarrollo psicomotor, evidenciando que estas han permitido obtener resultados favorables al finalizar los programas.

El programa *Me muevo y aprendo* fue validado por seis expertos quienes consideraron que las actividades, materiales y listas de cotejo eran adecuados para lograr alcanzar los objetivos del programa. Tomando en cuenta que las actividades estimulen el desarrollo psicomotor mediante el movimiento, haciendo uso de materiales fáciles de conseguir, buscando además proponer información teórica y planteando diversas actividades para promover el desarrollo psicomotor en estudiantes de cinco años de instituciones educativas de nivel inicial. Siendo la propuesta pertinente para la problemática descrita la cual es mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cinco años.

Teniendo relevancia práctica porque brinda una propuesta pedagógica fundamentado en el juego y el movimiento, que servirá como guía de los docentes para promover el desarrollo y/o perfeccionar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, asegurando su éxito en los niveles educativos posteriores.

Respondiendo además a los planteamientos de la Unicef (2017), tomando conciencia de la necesidad de desarrollar programas que aseguren la estimulación psicomotora del niño, pues además de cumplir una función neurológica, estimula su desarrollo cognitivo, físico, social y emocional durante sus primeros años de vida. Siendo

una estrategia beneficiosa para los niños debido a que les permite mejorar el desarrollo psicomotor mediante el uso de actividades lúdicas y el movimiento corporal, además de permitirles relacionarse con el entorno en el que se desarrollan y con sus compañeros.

Recomendaciones

Se recomienda que las docentes de Educación Inicial sean constantes durante la aplicación del programa, realizando las sesiones durante el tiempo y los días planteados, además de motivar y observar a sus niños y niñas durante las actividades, fomentando el trabajo en equipo y la participación, para así tener mejores resultados. También se recomienda que la dirección de la Institución Educativa se encargue de motivar a las docentes de todas las edades a la realización de actividades motrices desde una edad temprana, favoreciendo así a un óptimo desarrollo psicomotor.

Se recomienda además aplicar el programa en un grupo de niños y niñas, empleando un diseño cuasi experimental; contar con un grupo control y otro experimental sería favorable para que puedan conocer la efectividad del programa propuesto.

El desarrollo psicomotor es importante porque está ligada a la parte cognitiva del niño, el adquirir aprendizajes mediante la relación que tenga con su entorno, mediante sus movimientos va a permitir que el niño pueda conocer y relacionarse con su entorno de manera más natural y efectiva, ya que el juego es una actividad vital y placentera durante la primera infancia.

Referencias

- Álvarez, A. y Del Río, P. (1990). Educación y desarrollo: la teoría de Vygotsky y la zona de desarrollo próximo. *Psicología de la educación*, 2(2), 93-119.
- Aucouturier, B. (2007). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó
- Araya, E. (2017). *Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de la sala psicomotricidad*. MINEDUC. Recuperado de <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/03/Psicomotricidad-WEB.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=W5n0BgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=libro+arias+2012&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=libro%20arias%202012&f=false
- Azurza, V. (2019). *Ventajas del medio rural andino en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 y 4 años* (Tesis de pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado de <https://bit.ly/2WnU9sa>
- Begoña, R. (2002). *Estrategias psicomotoras*. México: LIMUSA.
- Cabezas, M. (2020). *Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de una institución educativa, 2019* (Tesis de Postgrado). Universidad César Vallejo. Lima, Perú. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42432/Cabezas_C M.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cabezuelo, G. y Frontera, P. (2016). *El Desarrollo Psicomotor desde la infancia hasta la adolescencia*. Valencia, España: Narcea Ediciones.
- Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). *Desarrollo Motor*. España. Recuperado de <https://bit.ly/2Wo77qe>
- Cervantes, L. (2017). *Aplicación del programa “crecer jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del Distrito de Chaparra, Provincia Caraveli, Departamento Arequipa 2015* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3577>
- Cervantes, N., Bibiano, M., y García, D. (2012). *Efecto de un programa psicomotor en niños de preescolar* (Tesis de postgrado). Universidad Autónoma de Chihuahua, México. Recuperado de https://bit.ly/38Yk52K_
- Chomsky, N. (2009). *Syntactic structures* [Estructuras sintácticas]. Berlín: W de G.
- Cuesta, P. Prieto, A. y Gil, P. (2016). Evaluación diagnóstica en la enseñanza conjunta de habilidades sociales y motrices en Educación Infantil. *Opción*, 32(7), 505-525. Recuperado de <https://bit.ly/3j7HrYE>
- Cró, M. L. y Andreucci, L. (2014). Resiliência e Psicomotricidade na Educação Pré-Escolar: Um estudo com crianças brasileiras socio, cultural e economicamente desfavorecidas [Resiliencia y psicomotricidad en la educación preescolar: un estudio con niños brasileños socialmente, culturalmente y económicamente desfavorecidos]. *Omnia*, 1, 45-54. Recuperado de [http://omnia.grei.pt/n01/Ñ\[6\]%20CRO-ANDREUCCI.pdf](http://omnia.grei.pt/n01/Ñ[6]%20CRO-ANDREUCCI.pdf)
- Delgado Mero, D. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Revista Dominio de las Ciencias*, 2(4), 164-178. Recuperado de <https://bit.ly/2WIRjE4>

- Delgado Pacheco, M. (2016). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo psicomotor de niños de 3 y 4 años* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. Recuperado de <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3513/Psdepamk.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Del Arco, G. (2017). *Práctica Psicomotriz Aucouturier en Educación Infantil. Desarrollo y aprendizaje a través del cuerpo en movimiento* (Tesis de pregrado). Universidad Internacional de la Rioja, Pamplona, España. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4763/DEL%20ARCO%20QUEL%2c%20GENOVEVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Del Rincón, D., Arnal, A., Latorre, A. y Sans, A. (1995). *Técnicas de investigación en ciencias Sociales*. Madrid: Dykison.
- Diego, A. y Velázquez, N. (2011). *Programa de desarrollo de las habilidades psicomotrices en niños de educación preescolar* (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica Nacional, México, D.F. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/27933.pdf>
- Fonseca, V. da. (2000). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona: INDE.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa “Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao* (Tesis de pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf

- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid, España: Seco Olea.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide. (manual de fundamentación teórica)
- Garaigordobil, M. (2007a). *Conferencia de Clausura. Intervención Psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los Programas JUEGO*. Recuperado de http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_72/nr_771/a_10401/10401.pdf
- Garaigordobil, M. (2007b). *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4-6 años*. Madrid: Pirámide.
- Haeussler, M. y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)*. Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.
- Harter, S., y Pike, R. (1984). The Pictorial Scale of Perceived Competence and Social Acceptance for Young Children [La escala pictórica de competencia percibida y aceptación social para niños]. *Child Development*, 55, 1969-1984. Recuperado de <http://www.unc.edu/depts/sph/longscan/pages/measures/Ages5to11/Pictorial%20Scale%20of%20Perceived%20Competence.pdf>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México. Recuperado de [_ https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf](https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)
- Kim, D., Kim, J., So, W. y Choi, E. (2017). The Effects of a Psychomotor Training Program on Physical Coordination in Children with Development Delay [Efectos

- de un programa de entrenamiento psicomotor sobre la coordinación física en niños con retraso en el desarrollo]. *Magazine Irán J Public Health*, 46(6), 860-862. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5558085/>
- Kiphard, E.J. Y Schilling, F. (2007). *Körperkoordinationstest Für Kinder* [Test de coordinación corporal para niños]. Weinheim: Beltz Test GmbH.
- Kreichauf, S., Wildgruber, A., Krombholz, H., Gibson, E. L., Vogele, C., Nixon, C. A., Douthwaite, W., Moore, H. J., Manios, Y., y Summerbell, C. D. (2012). Critical narrative review to identify educational strategies promoting physical activity in preschool [Revisión narrativa-crítica para identificar estrategias educativas que promuevan la actividad física en el preescolar]. *Obesity reviews*, 13(1), 96-105. doi: 10.1111/j.1467-789X.2011.00973.x
- Linares, Y. y Quispe, I. (2020). *Efectividad del programa “Jugando con mi cuerpo” en el Desarrollo Psicomotor (DPM) en los niños de 5 años de la Institución Educativa Fernando Stahl – Juliaca, 2020* (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión, Juliaca, Perú. Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/3548/Yulitza_Tesis_Licenciatura_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Livia, J., Quispe, S., y Sifuentes, Y. (2016). *Frecuencia de retrasos en las habilidades motoras en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial n ° 349 - palao en el año 2016* (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú. Recuperado de <https://bit.ly/2Zyaf4Q>
- Logan, S. W., Robinson, L. E., Wilson, A. E., y Lucas, W. A. (2011). Getting the fundamentals of movement: a meta-analysis of the effectiveness of motor skill interventions in children. *Child: care, health and development*, 38, 1365-2214. doi: 10.1111/j.1365- 2214.2011.01307.x

- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3(1), 47-50. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Luria, A.R. (2006). *Lekcii po obshhej psixologii* [Conferencias sobre Psicología General]. San Petersburgo: Peter.
- Martínez, J. Palacios, G. y Juárez, L. (2020). Diseño y validación del instrumento “enfoque directivo en la gestión para resultados en la sociedad del conocimiento”. *Revista Espacios*, 41(1), p. 13. Recuperado de <https://bit.ly/38XNSsz>
- Martik, D. y Soto, A. (1997). *Intervención psicomotriz y diseños curriculares en educación infantil*. Madrid, España: Universidad de Huelva.
- Medina, A., Sánchez, A y García, M. (2012). Desarrollo físico, motor y perceptivo. En: USIL Facultad de Educación. Programa para el Desarrollo Físico y Motor. Lima, Perú
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2002). *Los fundamentos teórico – didácticos de la educación física*. Madrid: SOLANA E HIJOS.
- Minedu. (2012). *Guía de Orientación del Uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 Años*. Apurímac, Perú. Recuperado de <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacional/guia-Psicomotricidad-Ciclo-II-2012.pdf>
- Minedu. (2013). *Guía para el trabajo con padres y madres de familia de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/5051/Gu%C3%ADa%20para%20el%20trabajo%20con%20padres%20y%20madres%20de%20familia%20de%20Educaci%C3%B3n%20Inicial.%20II%20Ciclo%203%2c%204%2>

0y%205%20a%c3%b1os%20de%20Educaci%c3%b3n%20Inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Minedu. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Lima, Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>
- Minedu. (2016a). *Currículo Nacional*. Lima, Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Minedu. (2016b). *Taller de psicomotricidad para niños y niñas del ciclo II de Educación inicial*. Lima, Perú. Recuperado de <https://bit.ly/2CDPOu2>
- Montero, R. (2019). *Nivel de desarrollo psicomotor en niñas de cuatro y cinco años de edad de una institución educativa benéfica de la ciudad de Cusco* (Tesis de pregrado). Universidad Marcelino Champagnat. Lima, Perú. Recuperado de <https://repositorio.umch.edu.pe/handle/UMCH/3047>
- Montes, M. y Castro, M. (2005). *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*. México: Pax.
- Mostafavi, R., Ziaee, V., Akbari, H. y Haji-Hosseini, S. (2013). The Effects of SPARK Physical Education Program on Fundamental Motor Skills in 4-6 Year- Old Children. *Iran J Pediatr*, 23, 216-219. Recuperado de <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3663316/>
- Oermann, M. (1990). Desarrollo de habilidades psicomotoras. *Contin Educ Nurs*, 21 (5), 202-204.
- Piaget, J. (1956). *Psicología, lógica y comunicación, epistemología genética e investigación psicológica*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.

- Piaget, J. y Inhelder, B. (1984). *Psicología del niño*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Piaget, J. (1985). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Barcelona, España: Editorial crítica.
- Pick, L. y Vayer, P. (1977). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona, España: Científico-Médica.
- Rhonda, M. y Fewell, R. (2000). *Peabody Development Motor Scales PDMS-2*. [Escala de Desarrollo motor] Pro Ed
- Shutova, N. y Suvorova, O. (2018). Psychomotor Development of Preschool Children By Means of Musical Improvisation [Desarrollo Psicomotor de niños en edad preescolar mediante la improvisación musical]. *KnE Life Science*, pages 804-813. Recuperado de <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Life/article/view/3338>
- Silva, M., Neves, G. y Moreira, S. (2016). Efectos de un programa de Psicomotricidad Educativa en niños en edad preescolar. *Sportis*, 2(3), p.326-342. Recuperado de https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/17728/SPORTIS_2_3_2016_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Teixeira Costa, H.J., Abelairas- Gomez, C., Arufe-Giráldez, V., Pazos Couto, J.M. y Barcala-Furelos, R. (2015). Influence of a physical education plan on psychomotor development profiles of preschool children [Influencia de un plan de Educación Física en los perfiles de desarrollo psicomotor de los niños en edad preescolar]. *Journal of Human Sport & Exercise*, 10(1), 126- 140. doi:10.14198/jhse.2015.101.11
- Toro, S. y Zarzo, A. (1995). *Educación física para niños y niñas con necesidades educativas especiales*. Granada, España: Aljibe.

- Unicef. (2016). *Apoyando el desarrollo en la primera infancia: de la ciencia a la aplicación a gran escala*. Recuperado de https://www.unicef.org/peru/informes/apoyando-el-desarrollo-en-la-primera-infancia_
- Unicef. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. Recuperado de https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Vecchiato, M. (2003). *A terapia psicomotora*. Brasilia: Editora UnB.
- Velázquez, C. (2014). Aprendizaje Cooperativo: Aproximación Teórico-. Práctico aplicado a la Educación Física. *Emás, Revista Digital de Educación Física*, 5(29), 2-8. Recuperado de <https://bit.ly/3fBePEI>



