



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS

**PROGRAMA “JUEGO, COOPERO Y APRENDO” PARA EL
DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA
I.E.I. DE AMANTANÍ N° 291**

PRESENTADO POR LA BACHILLER:

CHOQUE ACERO DOMITILA

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN:
EDUCACIÓN INICIAL**

PUNO – PERÚ

2016

Dedicatoria

A mi familia quienes me inculcaron valores
deseos de superación personal y profesional.

A mis amigos por sus palabras de aliento
superación en todo momento.

Agradecimiento

A las personas que sin darse cuenta son testimonio de superación, a quienes nadie se percata que con una sonrisa nos impulsan a continuar en esta batalla de la vida.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como **propósito**, constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantani N° 291 - 2016. La **hipótesis** siguiente; Existen diferencias significativas en el desarrollo psicomotor del grupo experimental después de la aplicación Programa “Juego, coopero y aprendo” en los niños de 3 años en la I.E.I. de Amantani N° 291. **El método** de investigación que se asumió es el cuantitativo, como tipo de investigación es el experimental con su diseño Pre – Experimental; la **muestra** de estudio lo constituyen 16 niños en el grupo experimental. Para dicho propósito se ha utilizado como técnica de recolección de datos el examen o test en la prueba de entrada y salida y la ficha de observación para el proceso de la investigación.

Se concluye: La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E.I. de Amantani N° 291. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Palabras Claves: programa, juego, coopero, aprendo, desarrollo, psicomotor.

ABSTRACT

This study aimed to determine the program explanation psychomotor and its influence on the development of dynamic coordination in young children aged 5 years Initial Educational Institution No. 246 My Second Home wrench - 2014. The hypothesis next; The implementation of a program of psychomotor development significantly influences the overall dynamic coordination in children 5 years of Initial Educational Institute of wrench No. 246 - 2014 The research method that was assumed, as research is experimental design with Quasi - Experimental; the study sample are 21 children in the control and 22 children in the experimental group. For this purpose it has been used as a data collection technique examination or test in the test input and output and record observation for the research process.

We conclude: The application program psychomotor development significantly influences the overall dynamic coordination among children 5 years of Initial Educational Institution N ° 246 of wrench. Thus, you are able to Calculated (T_c) the 3.99 that is higher than that T_t is 1.65, with a significance of 0.05, which is demonstrated in the experimental group 13 children have achieved a level of achievement expected in the general dynamic coordination that make 59.1%, while there is no child or any child in the control group, making a difference of 59.1% in favor of the experimental group, using the contents as the active support for learning, balance, relaxation, breathing, dissociation movements, motor efficiency, because they rose to higher levels.

Keywords: coordination, dynamic general program, psychomotor.

ÍNDICE

CARATULA	
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	viii

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	10
1.2. Delimitación de la Investigación	10
1.2.1 Delimitación Espacial:	10
1.2.2. Delimitación Temporal.....	10
1.2.3. Delimitación Social	10
1.3. Problemas de investigación.....	11
1.3.1. Problema General	11
1.3.2. Problema Específico	11
1.4. Objetivos de la Investigación.....	12
1.4.1 Objetivo General	12
1.4.2 Objetivo Específico.....	12
1.5. Hipótesis de la Investigación	13
1.5.1 Hipótesis General	13
1.5.2 Hipótesis Específica	13
1.5.3 Identificación y clasificación de variables e indicadores.....	13
1.6. Diseño de la investigación	14
1.6.1 Tipo de Investigación	17
1.6.2 Nivel de Investigación.	17
1.6.3 Método	17
1.7. Población y muestra de la Investigación.....	18

1.7.1 Población	18
1.7.2 Muestra.	18
1.8 .Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos.....	19
1.8.1 Técnicas	19
1.8.2 Instrumentos.	19
1.9 Justificación e importancia de la investigación.....	20
1.9.1 Justificación Teórica	20
1.9.2 Justificación Práctica.	20
1.9.3 Justificación Social	20
1.9.4 Justificación Legal	20

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la Investigación	21
2.1.1. Tesis nacionales.....	21
2.1.2.Tesis internacionales.....	
2.2. Bases Teóricas.....	2
2.3. Definición de Términos.....	21

CAPITULO III

PRESENTACION, ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

3.1.- TABLAS Y GRAFICAS ESTADISTICAS	111
3.2.- CONTRASTACION DE HIPOTESIS	11

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

FUENTES DE INFORMACION

ANEXO

- 1 Matriz de consistencia
- 2 Instrumento

INTRODUCCIÓN

El desarrollo del ser humano” como el resultado de la suma de transformaciones que vivencia, producto del crecimiento, maduración y activación de los procesos de aprendizaje. Aclarando este término haremos referencia a uno de los principales términos básicos de la investigación: “el desarrollo psicomotor. El desarrollo psicomotor como: la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria. En esta definición hay que destacar la propuesta de las autoras al coincidir en el rol importante que juegan estas dimensiones en el desarrollo psíquico infantil.

Para el desarrollo de aplicación y ejecución del presente trabajo de investigación, el informe está estructurado en tres capítulos, como sigue:

Capítulo I: Planteamiento del Problema; se ubica la descripción del problema; se plantea la teoría, exigencia para todos los que tenemos la responsabilidad de diseñar y conducir un determinado proceso educativo. Sobre todo si se trata de enriquecer la experiencia del educando. Delimitación de la investigación, problema de investigación, objetivo de investigación, hipótesis de la investigación, identificación y clasificación de variables; metodología de la investigación; tipo y nivel de investigación, método y diseño de la investigación, población y muestra técnicas e instrumentos para la recolección de datos y justificación importancia y limitaciones de investigación.

Capítulo II: Marco Teórico; como primera instancia se presentan algunos antecedentes que guardan relación y orienta el trabajo de investigación; en el sustento teórico, se presentan algunas teorías básicas de los diferentes autores involucrados en el quehacer educativo, principalmente en lo referente al Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor, para su uso teórico, organizativo y práctico que se deben de tener presente en la labor del docente; se considera la definición conceptual.

Capítulo III: Presentación, análisis e interpretación de resultados; se

considera el cuadros que contiene las variables en estudio con sus respectivas dimensiones, tabla de frecuencia y gráficos estadísticos para realizar la interpretación de los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación y probar la hipótesis que se plantea, para llegar a las conclusiones y recomendaciones. Referencias Bibliográficas; se considera una relación de textos en orden alfabético de los autores en consulta del presente trabajo de investigación sobre las variables en estudio. Los anexos forman parte integrante de la investigación, en lo que se procesa según los resultados o reportes logrados según los objetivos propuestos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Mediante la práctica docente del nivel inicial se observa que los niños y niñas de dicho nivel presentan deficiencia en su desarrollo psicomotor según la edad que presentan, mostrando dificultades para reconocer partes de su cuerpo, para imitar modelos utilizando su cuerpo, algunos niños muestran inestabilidad o inhibición motriz, tienen dificultades de orientación en el espacio y tiempo, deficiencia en su coordinación global o segmentaria, etc. Tomando las palabras de Rota (2002), se deja de promover o se les limita a realizar diferentes acciones y tener otros aprendizajes que consoliden su desarrollo integral.

La problemática se acrecienta por que los padres desconocen estrategias para promover el desarrollo psicomotor de sus hijos, asimismo al parecer las maestras de inicial carecen de información teórica que ayude a entender la relevancia de un adecuado desarrollo psicomotor, para mejores aprendizajes y desenvolvimiento del niño en el contexto en que se encuentra.

En el campo de investigación sobre el desarrollo psicomotor, se encuentra mayor información en el sector de salud, no tanto así en el campo educativo,

donde creemos que es el campo en el que debe haber mayor información, ya que queremos brindar a cada niño una educación integral y de calidad.

Asimismo en el departamento de Puno se aplican pocos programas a nivel educativo para promover el desarrollo psicomotor en niños; por ello se debe intervenir utilizando estrategias que acompañen y sostengan el proceso de maduración del niño, desarrollando sus potencialidades.

Considerando las investigaciones de Loli y Silva (2007) es importante promover el desarrollo psicomotor en la niñez temprana por cuanto favorece en el educando la adquisición de competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas básicas e instrumentales que facilitan y promueven el desarrollo integral de la personalidad en sus dimensiones psicomotoras, afectivas, cognitivas, sociales, valorativas y espirituales.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Delimitación Espacial

El presente estudio se delimita respecto al lugar o zona de desarrollo, el que es; I.E.I. de Amantaní N° 291

1.2.2. Delimitación temporal

El estudio se realizó en el año 2016, entre los meses de marzo a abril.

1.2.3. Delimitación social

La población de estudio estuvo constituida por los de niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291

1.2.4. Delimitación conceptual

Las teorías se centran solo en dos variables: El Programa “Juego, coopero y aprendo” influye eficazmente en el desarrollo psicomotor.

1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿El Programa “Juego, coopero y aprendo” influye eficazmente en el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su coordinación visomotora después de la aplicación del Programa Juego, coopero y aprendo?
- ¿Los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su lenguaje después de la aplicación del Programa Juego, coopero y aprendo?
- ¿Los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su motricidad, después de la aplicación del Programa Juego, coopero y aprendo?

1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprobar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su coordinación visomotora, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.
- Comprobar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su lenguaje, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.
- Comprobar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su motricidad, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existen diferencias significativas en el desarrollo psicomotor del grupo experimental después de la aplicación Programa “Juego, coopero y aprendo” en los niños de 3 años en la I.E.I. de Amantaní N° 291.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

- Los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su coordinación visomotora, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.
- Los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su lenguaje, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.
- Los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su motricidad, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Variable Independiente: Programa “Juego, coopero y aprendo”.

Definición operacional.

Se refiere a las actividades desarrolladas por los niños en juegos psicomotrices, juegos simbólicos y expresión oral alcanzando un mejor nivel de desarrollo psicomotor. *Juegos psicomotrices*, los niños desarrollan destrezas físicas y aprende a controlar sus movimientos, su coordinación, motricidad, a autodisciplinarse a través de la ejercitación libre, a afirmar su conciencia en sí mismo, a desarrollar el sentido de cooperación y colaboración, dando oportunidad para la integración progresiva a los grupos.

Los juegos simbólicos, los niños desarrollan su capacidad de lenguaje y expresión, adquieren confianza y seguridad, descubren sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas y permite a los niños pasar del egocentrismo a actitudes más abiertas, estimulando su imaginación y colmando sus fantasías. ya que básicamente representan vivencias de su mundo.

Juegos de expresión oral, los niños y niñas pueden expresarse oralmente mencionando sus ideas, intereses, sentimientos, pensamientos, con fluidez y coherencia.

Se evalúa el programa al evidenciar los resultados de incremento del desarrollo psicomotor en el post test.

Ficha técnica del programa.

Autora: Domitila Choque Acero.

Procedencia: Puno, Universidad Alas Peruanas.

Objetivo: Promover e incrementar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años.

Dimensiones: coordinación, motricidad, lenguaje.

Actividades: Juegos psicomotrices, juegos simbólicos, juegos de expresión oral.

Usuarios: Niños de 3 años.

Forma de aplicación: Grupal. Metodología: Activa-participativa. Enfoque teórico: Constructivismo.

Duración: 3 veces por semana haciendo una suma de 30 sesiones, con una duración de 45' aproximadamente por sesión.

Materiales: Diversos, según las sesiones.

Evaluación: Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) e indicadores por sesiones.

Validez de contenido: Juicio de expertos.

Variable Dependiente: Desarrollo psicomotor.

Definición conceptual.

Es la madurez de aspectos psíquicos y motrices del ser humano teniendo en cuenta aspectos biológicos y ambientales. Sus dimensiones son tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad gruesa y fina (Haeussler & Marchant, 2009).

Definición operacional.

Es la habilidad del niño para desarrollar dimensiones de: coordinación, lenguaje y motricidad.

Coordinación, Coger y manipular objetos para dibujar, construir torres con cubos, enhebrar, reconocer y copiar figuras geométricas, trasladar un vaso con agua, abotonar, desabotonar, ordenar tamaños.

Lenguaje, definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas, nombrar objetos, comprender preposiciones, razonar por analogías.

Motricidad, manejar su propio cuerpo a través de conductas como coger un objeto, saltar con un pie, caminar en puntas, pararse en un pie, caminar hacia adelante o atrás topando talón y punta.

Se determinará el puntaje obtenido en el test de desarrollo psicomotor TEPSI de Haeussler y Marchant (2009), administrado a los niños de tres años antes y después de recibir el programa.

Variable	Dimensión	Indicadores	Nivel de Medición
	Coordinación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar. 2. Construye un puente con tres cubos con modelo presente. 3. Construye una torre de ocho o más cubos. 4. Desabotona. 5. Abotona. 6. Enhebra una aguja. 7. Desata cordones. 8. Copia una línea recta. 9. Copia un círculo. 10. Copia una cruz. 11. Copia un triángulo. 12. Copia un cuadrado. 13. Dibuja 9 o más partes de una figura humana. 14. Dibuja 6 o más partes de una figura humana. 15. Dibuja 3 o más partes de una figura humana. 16. Ordena por tamaño. 	<p>Por cada ítem el Puntaje será (1 ó 0) 1= Éxito 0= Fracaso</p>

Lenguaje	<p>17. Reconoce grande y chico. 18. Reconoce más y menos. 19. Nombra animales. 20. Nombra objetos. 21. Reconoce largo y corto. 22. Verbaliza acciones. 23. Conoce la utilidad de objetos. 24. Discrimina pesado y liviano. 25. Verbaliza su nombre y apellido. 26. Identifica su sexo. 27. Conoce el nombre de sus padres. 28. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas. 29. Comprende preposiciones.</p>
	<p>31. 32. Nombra colores. 33. Señala colores. 34. Nombra figuras geométricas. 35. Señala figuras geométricas 36. Describe escenas. 37. Reconoce absurdos. 38. Usa plurales. 39. Reconoce antes y después. 40. Define palabras. 41. Nombra características de objetos.</p>
Motricidad	<p>42. Salta con los dos pies en el mismo lugar. 43. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua. 44. Lanza una pelota en dirección determinada. 45. Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o más. 46. Se para en un pie sin apoyo 5 seg. o más. 47. Se para en un pie sin apoyo 1 seg. o más.</p> <hr/> <p>49. Camina en puntas de pies seis o más pasos. 50. Salta 20 cms. Con los pies juntos. 51. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo. 52. Coge una pelota. 53. Camina hacia adelante tocando talón y punta. 54. Camina hacia atrás topando punta y talón.</p>

Tabla1

Operacionalización de la variable del desarrollo psicomotor.

En el cuadro se puede observar los indicadores para operacionalizar las variables del desarrollo psicomotor.

Variable Independiente: Programa “Juego, coopero y aprendo”.***Definición conceptual.***

Es el conjunto de instrucciones ordenadas que permiten realizar actividades de psicomotricidad, juego simbólico, expresión oral con perspectiva constructivista para el desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, favoreciendo también en el niño la interacción social, participación, cooperación y aprendizaje.

Definición operacional.

Se refiere a las actividades desarrolladas por los niños en juegos psicomotrices, juegos simbólicos y expresión oral alcanzando un mejor nivel de desarrollo psicomotor.

Juegos psicomotrices, los niños desarrollan destrezas físicas y aprende a controlar sus movimientos, su coordinación, motricidad, a autodisciplinarse a través de la ejercitación libre, a afirmar su conciencia en sí mismo, a desarrollar el sentido de cooperación y colaboración, dando oportunidad para la integración progresiva a los grupos.

Los juegos simbólicos, los niños desarrollan su capacidad de lenguaje y expresión, adquieren confianza y seguridad, descubren sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas y permite a los niños pasar del egocentrismo a actitudes más abiertas, estimulando su imaginación y colmando sus fantasías. ya que básicamente representan vivencias de su mundo.

Juegos de expresión oral, los niños y niñas pueden expresarse oralmente mencionando sus ideas, intereses, sentimientos, pensamientos, con fluidez y coherencia.

Se evalúa el programa al evidenciar los resultados de incremento del desarrollo psicomotor en el post test.

Ficha técnica del programa.

Autora: Domitila Choque Acero.

Procedencia: Puno, Universidad Alas Peruanas.

Objetivo: Promover e incrementar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años.

Dimensiones: coordinación, motricidad, lenguaje.

Actividades: Juegos psicomotrices, juegos simbólicos, juegos de expresión oral.

Usuarios: Niños de 3 años.

Forma de aplicación: Grupal. Metodología: Activa-participativa. Enfoque teórico: Constructivismo.

Duración: 3 veces por semana haciendo una suma de 30 sesiones, con una duración de 45' aproximadamente por sesión.

Materiales: Diversos, según las sesiones.

Evaluación: Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) e indicadores por sesiones.

Validez de contenido: Juicio de expertos.

Variable Dependiente: Desarrollo psicomotor.

Definición conceptual.

Es la madurez de aspectos psíquicos y motrices del ser humano teniendo en cuenta aspectos biológicos y ambientales. Sus dimensiones son tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad gruesa y fina (Haeussler & Marchant, 2009).

Definición operacional.

Es la habilidad del niño para desarrollar dimensiones de: coordinación, lenguaje y motricidad.

Coordinación, Coger y manipular objetos para dibujar, construir torres con cubos, enhebrar, reconocer y copiar figuras geométricas, trasladar un vaso con agua, abotonar, desabotonar, ordenar tamaños.

Lenguaje, definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas, nombrar objetos, comprender preposiciones, razonar por analogías.

Motricidad, manejar su propio cuerpo a través de conductas como coger un objeto, saltar con un pie, caminar en puntas, pararse en un pie, caminar hacia adelante o atrás topando talón y punta.

Se determinará el puntaje obtenido en el test de desarrollo psicomotor TEPSI de Haeussler y Marchant (2009), administrado a los niños de tres años antes y después de recibir el programa.

En el cuadro se puede observar los indicadores para operacionalizar las variables del desarrollo psicomotor.

1.6.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

TIPO

La investigación se caracteriza por ser de tipo experimental ya que está orientada a demostrar las hipótesis en relación a la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de la I.E.I. de Amantaní N° 291 Schmelkes (1988) (citado por Sánchez y Reyes 1998).

NIVEL

El nivel de investigación que asume el presente estudio es el exploratorio y explicativo, considerando que ambas variables son de causa y efecto respecto a las variables.

1.6.2 MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

1.6.2.1 MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método de investigación es cuantitativo considerando que la investigación asumirá datos estadísticos o fórmulas estadísticas.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

El diseño seleccionado en el presente estudio es el diseño pre experimental, de pre- test y post-test con un solo grupo (Sánchez y Reyes, 1998).

Dicho diseño responde al siguiente esquema:

$$O1 \quad X \quad O2$$

Donde:

O1 = Pre test TEPSI- resultados antes de la aplicación del programa. x = Aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo"

O2 = Post test TEPSI-resultados después de la aplicación del programa.

El diseño se llevó a cabo con un solo grupo que corresponde a los estudiantes de 3 años del nivel inicial de una I.E.I. de Amantaní N° 291, al cual se le administró el pre-test y post-test antes y después respectivamente de la aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo".

Los puntajes del pre-test y post-test son comparados a fin de demostrar la efectividad del Programa aplicado, que viene a ser en el estudio la variable independiente.

1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.3.1. POBLACIÓN

La población está constituido por 16 alumnos de 3 años de un aula del turno mañana de una I.E.I. de Amantaní N° 291, que presentan deficiencia en su desarrollo psicomotor, encontrándose en categorías de normal (con puntuaciones bajas), riesgo y retraso; dicha muestra pertenece a una población de 105 alumnos del nivel inicial.

1.6.3.2. MUESTRA.

La muestra de estudio, es no probabilística de manera intencionada; según los criterios básicos que definen sus características socioeducativas (Sánchez y Reyes, 1998).

La muestra fue constituida por el total de la población; 16 alumnos de 3 años de un aula del turno mañana de una I.e.i. de amantani N° 291, que presentan deficiencia en su desarrollo psicomotor, encontrándose en categorías de normal (con puntuaciones bajas), riesgo y retraso; dicha muestra pertenece a una población de 105 alumnos del nivel inicial.

Los niños se inician en el nivel inicial y en el proceso educativo formal, en su mayoría viven en zonas cercanas a la I.E. en la misma Urb. Tarapacá, pertenecen a familias de situación económica media-baja, en su mayoría son familias de tipo nuclear.

1.6.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

1.6.4.1 LA TÉCNICA.

Se ha recurrido a la técnica del test o examen.

1.6.4.2. INSTRUMENTO

En la presente investigación se recurrió a utilizar como instrumento el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en su décima edición, cuyas autoras son Haeussler & Marchant (2009).

La autoras son psicólogas y docentes del Departamento Especial de la Universidad de Chile quienes vieron la necesidad de contar con un instrumento de medición que refleje efectivamente características del desarrollo psicomotor de niños entre 2 a 5 años de una región o país.

El test se elaboró en 1980, la publicación y la primera edición del test fue en el año 1985, luego se han seguido publicando más ediciones, la última es del año 2009.

El TEPSI es de fácil administración y corrección, utiliza pocos materiales y de bajo costo; permite detectar normalidad, riesgos o retrasos en el desarrollo psicomotor, mide tres áreas básicas del desarrollo infantil: coordinación, lenguaje y motricidad. Las autoras se basan en estudios de Wallon, Ajuriaguerra, Piaget y Vygostky, definiendo al desarrollo psicomotor como la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a las tres áreas básicas.

También sirve para evaluar programas preescolares y puede ser utilizado en investigaciones y a nivel clínico.

En el TEPSI se ha estudiado tanto la validez de constructo como la concurrente, donde se han estandarizado la progresión de puntaje por edad, el efecto de las variables estructurales y la correlacional de los ítems de los subtest.

Su primera aplicación experimental (destinada a análisis de ítems y características psicométricas) fue en 1981 y 1982 en una muestra de 144 niños. La segunda aplicación experimental (destinada a la obtención de normas) fue en 1983 en una muestra de 540 niños.

En Perú El Ministerio de Salud respaldado por la Organización Mundial de la Salud hasta la actualidad viene utilizando el test en diversos programas como el Programa de Crecimiento y Desarrollo (CRED), pero no han realizado la validez y confiabilidad, solo lo han estandarizado dando la normatividad para su uso.

Siendo necesaria tener la confiabilidad del instrumento en nuestro país, considerando las propias características de los niños y niñas, se realizó en la investigación un estudio de campo para dicho fin.

Este estudio de campo se realizó con una muestra de 20 niños de 3 años de edad de ambos sexos de una institución Educativa del Callao. Dicha muestra posee características similares a la muestra del estudio de investigación (grupo experimental).

De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo encontrar que la fiabilidad de la prueba original con todos los ítems es de alta confiabilidad que se analizó a través de Alfa de Cronbach, obteniendo para el test total= 89.9. También fue significativa la fiabilidad de los Subtest Coordinación= 61.3, Lenguaje=81.1 , Motricidad=85.0.

Dimensiones	Nº de elementos	Alfa de Cronbach
Test total	52	0.89
Coordinación	16	0.61
Lenguaje	24	0.81
Motricidad	12	0.85

La confiabilidad de cada ítem del instrumento realizado en el estudio de campo concuerda con la confiabilidad del de país de origen aumentando estos según la edad del niño.

Ficha técnica del instrumento.

Nombre: Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) Autoras: Haeussler & Marchant, (2009)

Objetivo: Detección y medición que refleje efectivamente características del desarrollo psicomotor de niños entre 2 a 5 años.

Dimensiones que mide: coordinación, lenguaje y motricidad. Procedencia: Chile, Departamento Especial de la Universidad de Chile. Usuarios: Niños entre 2 a 5 años.

Validez: Se realizó la validez concurrente y la de constructo. Confiabilidad: Por consistencia interna a través de Kuder de Richard 0.94

Baremación: Puntuaciones típicas transformadas a escalas. Se utiliza los puntajes brutos para convertirlos a puntaje t, considerando la edad cronológica del niño y los subtest.

Para la puntuación se considera 1(éxito) y 0 (fracaso) según las indicaciones del test. Para la determinación del rendimiento alcanzado por el niño se define tres

categorías: normalidad (puntaje T mayor o igual que 40 puntos), riesgo (puntaje T entre 30 y 39 puntos), retraso (puntaje T iguales o menores de 29 puntos).

Forma de aplicación: Individual

Tiempo de aplicación: 30 a 40 minutos por niño.

Estudio piloto en el Callao: Domitila Choque Acero.

Confiabilidad: Por consistencia interna a través de Alfa de Cronbach 0.89

1.6.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En la actualidad en el Diseño Curricular Nacional de Educación específicamente en el área de Personal Social, el desarrollo de la psicomotricidad está implícito como parte de un organizador con sus capacidades y actitudes, teniendo como competencia en que los niños y niñas del nivel inicial del segundo ciclo exploren de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física (Ministerio de Educación, 2008).

Teniendo en cuenta las competencias que deben lograr los estudiantes del nivel inicial en cuanto a su desarrollo integral según el Diseño Curricular Nacional, conociendo que en las escuelas de la región Callao hay pocos programas aplicables que favorezcan el desarrollo psicomotor de la infancia dentro de una perspectiva global y considerando el Informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2007) donde se plantea la necesidad de programas que contribuyan a la atención y educación de la primera infancia que exijan una pedagogía y un plan educativo que valoren la especificidad del desarrollo del niño y el contexto social en el que vive; se elabora y aplica el Programa “Juego, coopero y aprendo” con una perspectiva constructivista de manera que los niños y niñas de 3 años de una I.e.i. de amantaní N° 291 puedan incrementar y alcanzar mejoras en su desarrollo psicomotor, que es la base para otras áreas de desarrollo y conocer la efectividad de dicho programa para su difusión y aplicación en otras escuelas del nivel inicial como aporte valioso de los estudios de la presente investigación teniendo relevancia en el campo educativo y

tecnológico ya que se brinda información y estrategias a través de las sesiones del programa para que los profesionales y personas que interactúan con niños preescolares tengan una herramienta de trabajo que beneficie el desarrollo integral armónico y equilibrado de los niños y niñas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

En la revisión de antecedentes, relacionados a la investigación se presentan estudios internacionales y nacionales sobre el desarrollo psicomotor y otros programas que aportan significativamente con nuestro trabajo.

A continuación se menciona los antecedentes internacionales:

Garrido y Alvarado (2007) realizaron un estudio cuantitativo de tipo transversal y observacional, cuyo propósito fue comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del Cesfam Panguipulli (Chile). La muestra de estudio corresponde a 44 niños y niñas, entre 12 y 59 meses que eran controlados en el centro de salud, a quienes se les aplicó varios instrumentos de evaluación: un cuestionario, una ficha clínica, un tarjetón del programa infantil y el test TEPSI o EEDP, y se les aplicó sesiones de estimulación de desarrollo psicomotor. En la investigación se encontró que el 75% de los niños presenta riesgo en su desarrollo; el área del desarrollo que presenta mayor prevalencia de déficit corresponde al lenguaje (54,9%), seguida del área motora, de coordinación y social.

Franco (2005) realizó un estudio de investigación de tipo exploratorio - descriptivo cuyo propósito fue conocer el desarrollo de habilidades motrices

básicas en educación inicial, contando como muestra con 20 niños preescolares de una Institución la U. E. Juan de Arcos ubicado en la Parroquia Jacinto Plaza del Municipio Libertador del Estado Mérida (Colombia), en el periodo escolar 2004 – 2005; a dicha muestra se les aplicó como instrumento de evaluación la observación directa, mediante la realización del test evaluación de patrones motores de Mcclenaghan y Gallahue. En los resultados se muestra que la mayoría de los niños y niñas estudiados, presentaron un nivel poco aceptable con su desarrollo motor; siendo los estadios predominantes durante la realización de las pruebas el inicial y el elemental en el preescolar, lo cual conduce a referir que existe la necesidad de generar técnicas, métodos y estrategias que ayuden al docente de dicho nivel a diseñar y evaluar actividades referidas con el desarrollo psicomotor del niño.

Monrroy y Peña (2005) realizaron un estudio descriptivo sobre el desarrollo psicomotor y el procesamiento sensorial en niños con déficit atencional con hiperactividad pertenecientes a comunas del área norte de la región metropolitana. La muestra estuvo conformada por 38 niños(as) entre 6 y 12 años con síndrome de déficit atencional con hiperactividad. El desarrollo psicomotor se midió a través de la batería psicomotriz (BPM) de Vítor Da Fonseca que consiste en una serie de pruebas que evalúan 7 áreas de la psicomotricidad, la variable procesamiento sensorial se midió a través de la evaluación de procesamiento sensorial (ESP) que consiste en un cuestionario de 75 preguntas agrupadas en 6 áreas que incluyen los 7 sistemas sensoriales. Se concluyó que existe relación entre el desarrollo psicomotor y el procesamiento sensorial en niños con déficit atencional.

López y Aldama (2002) realizaron un estudio en España sobre las actividades de educación física en educación infantil y la evaluación de la misma. En el artículo publicado se refieren la experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil. Determinan que la evaluación se dé periódicamente de manera formativa que cumpla los criterios de adecuación, relevancia, veracidad, formativa, integrada y ética, pretendiendo integrar con los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para la evaluación

proponen una ficha de seguimiento tanto individual como grupal donde priorizan cuatro factores importantes: sociabilidad, control corporal, habilidades físicas básicas y expresión, así presentan un modelo completo de ficha para los niños de tres años que ha sido usada en sus estudios. Concluyen con la importancia de la ficha para la evaluación de las actividades de las sesiones, recomendando que cada maestro pueda agregar o adaptar la ficha según la realidad de su grupo y sesiones que realice.

Oramas (2000) desarrolló un estudio cuyo propósito fue proponer un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años. La muestra fue conformada por 14 niños venezolanos de la Guardería Villa Adriana (9 niños y 5 niñas), con edades comprendidas entre 1 año 9 meses y 3 años 3 meses, a quienes se les aplicó el programa y diferentes instrumentos de evaluación como una ficha de observación del niño y el formato elaborado por Aucouturier. Se encontró que durante la práctica psicomotriz educativa se pudieron dar cambios significativos en cuanto a la relación que establecían con los parámetros psicomotores. Por otro lado el desarrollo de la práctica psicomotriz con este grupo de niños, les permitió evolucionar la expresividad psicomotriz basada en el placer sensoriomotor, lo que les permitió acceder al mundo del símbolo y al pensamiento preoperatorio. Finalmente también se evidenció que el docente juega un papel fundamental dentro de la práctica psicomotriz educativa. Tomando en cuenta estos aspectos se puede asegurar que la práctica psicomotriz educativa es una herramienta eficaz en la evolución psicomotora del niño.

Con respecto a los antecedentes nacionales se presenta:

Silva (2011) en su investigación comprobó que el desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas se diferencian, ya que en una se sigue el proyecto de innovación de psicomotricidad vivencial y en la otra se sigue el proyecto clásico del Ministerio de Educación. La muestra fue de 60 niños (30 de cada institución) a quienes se les aplicó la prueba TEPSI. En sus resultados evidenció que existen diferencias significativas entre dichas muestras en cuanto a que la Institución que aplica el proyecto vivencial ayuda a los

niños a obtener un mejor desarrollo psicomotor; destacando el uso de estrategias y materiales para dicho fin en las Instituciones de Educación Inicial.

Chara-Góngora (2009) comprobó en su investigación la efectividad de su programa de psicomotricidad propuesto a través del ritmo de forma toril en niños de cinco años. La muestra fue conformada por 29 niños entre los cuales hubo 14 varones y 15 mujeres de la I.E. Mundo del Saber en el Distrito de San Juan de Lurigancho, a quienes se les aplicó una lista de cotejo de entrada y de salida y se les aplicó el programa propuesto. Concluyeron que el programa planteado es efectivo a través del ritmo toril y la psicomotricidad para la integración rítmica en niños de cinco años.

Linares y Calderón (2008) desarrollaron un estudio cuyo propósito fue determinar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años. La muestra fue conformada por 37 niños de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal y 43 niños cuyas madres no recibieron la estimulación en el periodo julio 2005 y julio 2007, a quienes se les aplicó la Escala de Evaluación del Desarrollo Psicomotor (EEDP). Se encontró que el nivel de desarrollo psicomotor en los niños del estudio fueron normales y el promedio de coeficiente de desarrollo psicomotor fue superior en los niños cuyas madres recibieron estimulación prenatal en comparación del grupo que no recibieron.

Quispe (2007) desarrolló un estudio cuyo propósito fue determinar la prevalencia de los trastornos de desarrollo psicomotor en niños atendidos en el servicio de rehabilitación del hospital San Juan de Lurigancho. La muestra fue conformada por 429 niños entre 0 a 3 años durante el años 2005 y 2006, a quienes se les aplicó un diagnóstico de su desarrollo y un cuestionario con preguntas objetivas. Se encontró la prevalencia de los trastornos de desarrollo psicomotor sobresaliendo la enfermedad luxante de cadera. La prevalencia fue de 16% para el año 2005 y de 12% en 2006.

Jaimes (2006) realizó un estudio de tipo descriptivo de corte transversal, relacionando las características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar. La muestra estuvo conformada por 32 niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial de los centros educativos de Arequipa Ciudad. Para el desarrollo psicomotor se utilizó el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), que evalúa tres áreas: coordinación, lenguaje y motricidad; el ambiente familiar fue caracterizado con la escala de clima social familiar de Moos. Los resultados indican que el desempeño del desarrollo psicomotor en los niños evaluados, tanto a nivel general como en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad, es normal. Las familias se caracterizan por ser afectivas, estimulantes y estables, en ellas se incentivan los valores éticos y religiosos, se organizan las actividades y responsabilidades, y se ejerce control sobre los miembros.

Jiménez (2006) realizó un estudio cuasiexperimental sobre el desarrollo psicomotor en el proceso de lecto-escritura. La muestra estuvo conformada por 65 niños del primer grado de educación primaria del Centro de Experimentación Pedagógica de la Universidad Nacional de Educación, dividida en dos grupos: un grupo control y un grupo experimental. Al grupo de control se le aplicó el programa de desarrollo psicomotor para el desarrollo de la lectoescritura. El programa de desarrollo psicomotor al promover las habilidades de percepción, motricidad, esquema corporal, lateralidad y tiempo, ha contribuido en el proceso de escritura de los niños. Posiblemente, por razones de un entrenamiento más largo en el tiempo, no ha favorecido significativamente el proceso de lectura significativamente. Como resultados se obtuvo que los niños de la muestra de investigación en el desarrollo psicomotor, presentan a lo menos un factor cuya realización psicomotora es deficiente, sugiriendo algún tipo de análisis específico en esas áreas. El desarrollo psicomotor dentro de la población estudiada sólo mostró puntajes que los clasifican en los perfiles normal y bueno, según la escala que presenta la prueba utilizada, siendo mayoritariamente (86,8%) el perfil normal el que agrupa a los niños. según lo descrito por da Fonseca el perfil normal corresponde a niños sin dificultades de aprendizaje, pudiendo no obstante, presentar compensaciones entre diferentes factores psicomotores, ya que en la mayoría de los subfactores el nivel de

realización debiese ser completa y adecuada, las áreas del desarrollo psicomotor que se vieron más afectadas fueron la praxia fina, praxia global y estructuración temporo espacial .

Navarro y Tiza (2001) realizaron un estudio cuyo propósito fue elaborar y comprobar la efectividad del programa Nuevo Amanecer para el desarrollo de habilidades psicomotoras del niño a través de la disciplina en la danza folclórica. La muestra fue conformada por 36 niños entre los cuales eran 22 mujeres y 14 varones de 6 a 7 años de edad de 1er grado de primaria de la I.E. José Granda del distrito San Martín de Porres; a quienes se les aplicó como instrumentos de evaluación un registro de puntuaciones y el test de las áreas psicomotriz y danza y se les aplicó el programa. Finalmente se llegó a la conclusión que dicho programa favoreció el desarrollo de habilidades psicomotoras a través de las dimensiones de motricidad gruesa y fina, utilizando la danza folclórica.

2.2. MARCO TEÓRICO.

La presente investigación se basa en fundamentos científicos y prácticos sobre estudios de las variables: desarrollo psicomotor y programa propuesto.

Desarrollo Psicomotor.

Definición del desarrollo psicomotor.

El origen de la investigación acerca del desarrollo psicomotor según datos que proceden de Bottini (2000), se remonta a 1905 a partir de los estudios del médico neurólogo francés Dupré, quien al observar características de niños débiles mentales pone en relación las anomalías neurológicas y psíquicas con las motoras, descubriendo el primer cuadro clínico específico. Luego Henri Wallon y los aportes de la psicobiología dan cuenta de la importancia del desarrollo emocional del niño, basándose en la unidad psicobiológica del individuo, donde el psiquismo y motricidad son la expresión de las relaciones del individuo con el medio. De allí la importancia del desarrollo psíquico del

niño y del esquema corporal como una construcción. Posteriormente Guilmain toma postulados de Wallon y las concordancias psicomotoras y crea en 1935 el primer método de evaluación psicomotora. Piaget, en 1970, reafirma que en la construcción de la inteligencia es importante el movimiento considerándolo como el mismo psiquismo ya que en los primeros años esta inteligencia es sensoriomotriz, pues el conocimiento corporal tiene relación no solo con el propio cuerpo sino también hace referencia constante al cuerpo del otro. Por otra parte el aporte de Julián de Ajuriaguerra es el elemento del psicoanálisis y desarrollo en la función motora y acción corpórea (pp.15-16).

Antes de pasar a la definición de desarrollo psicomotor debe entenderse al “desarrollo del ser humano” como el resultado de la suma de transformaciones que vivencia, producto del crecimiento, maduración y activación de los procesos de aprendizaje (Mayorca y Lino, 2002.p.101). Aclarando este término haremos referencia a uno de los principales términos básicos de la investigación: “el desarrollo psicomotor.”

Haeussler & Marchant (2009) definen el desarrollo psicomotor como:”la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.13). En esta definición hay que destacar la propuesta de las autoras al coincidir en el rol importante que juegan estas dimensiones en el desarrollo psíquico infantil.

Las investigaciones de Piaget (2008), repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida” (p.117). En la definición propuesta, el aspecto psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensoriomotriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va

desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones.

Según Cobos (2006) el desarrollo psicomotor es entendido como: “la madurez relacionada con lo físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta será el control del propio cuerpo para la acción” (p.21). Esta definición es más pragmática teniendo en cuenta no sólo el aspecto biológico sino como lo mencionan lo social donde se estimule al niño para la obtención de aprendizajes que deben ser demostrables en la acción misma.

En la definición de Jaimes (2006) el desarrollo psicomotor “es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su entorno; este proceso es secuenciado, progresivo y coordinado” (p.13). En esta definición se entiende que el niño mediante sus experiencias y condiciones necesarias desarrolla habilidades para una adecuada interacción con su contexto donde se va dando a través del tiempo y de manera gradual.

Según Levin (2002) el desarrollo psicomotor se da teniendo en cuenta la estructura del sujeto, no hay aprendizaje si no hay una constitución una vivencia de satisfacción en el origen. Por ello se tiene en cuenta este aporte ya que se debe considerar el valor significativo de existencia que adquiere para el niño la realización de la práctica psicomotriz (p.25). En esta definición cabe destacar que se interesa no sólo por los factores que intervienen en el proceso sino más bien en la satisfacción que siente el niño cuando aprende algo y lo practica hasta dominarlo por la vivencia directa que ha tenido.

Lora y Flórez (1997) determinan que el desarrollo psicomotor es:

La raíz del desarrollo de las potencialidades del niño: biológicas, psíquicas y sociales, teniendo una doble finalidad educativa: el desarrollo del cuerpo como

instrumento para poder actuar frente al mundo y frente a los aprendizajes y el desarrollo del cuerpo como lenguaje auténtico de comunicación con los demás (p.53). Esta definición pretende ser global, al considerar todas las potencialidades en el proceso, enfatizando en el propio cuerpo para el bienestar y convivencia con los demás.

En un estudio de Vygostky (citado por Lora y Flórez 1997) estableció que:

El desarrollo psicomotor es el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico-social de la humanidad. Es así como el niño, sujeto a leyes biológicas, socio-históricas y constante interacción va generando su calidad de vida (p.138). Esta es una prueba de importante acompañamiento del adulto para el desarrollo del niño teniendo en cuenta lo biológico y lo social.

Por otro lado Fonseca (1996) se refiere al desarrollo psicomotor como: “un campo complejo de numerosas funciones, donde el niño es considerado como un todo, como un ser de expresión. El desarrollo psicomotor es necesario para acceder a niveles superiores de pensamiento” (p.68). Esta definición ve al ser humano como una unidad que tiene necesidad de expresarse con el entorno donde vive, destacando la importancia del adecuado desarrollo psicomotor para ir adquiriendo otros procesos más complejos como el pensamiento.

Finalmente a partir de las revisiones anteriormente expuestas, se propone una definición del desarrollo psicomotor como: un proceso continuo donde intervienen factores, biológicos, psíquicos, motrices y sociales donde el ser humano considerado como una unidad, logra expresarse corporal y verbalmente de manera autónoma desenvolviéndose eficazmente en el contexto donde se encuentra.

Factores que influyen en el desarrollo psicomotor.

Linares y Calderón (2008), plantean que “los factores del desarrollo psicomotor son aquellos elementos que actúan relacionándose entre sí”, se tienen los siguientes factores.

Factores biológicos. Son los factores donde hay una gran carga genética, presentándose una maduración nerviosa. Dentro de este aspecto nos referiremos al sistema nervioso como aspecto importante para tener en cuenta en el desarrollo psicomotor y que hoy en día es tratado por la neurociencia.

Según la referencia procedente de Muñoz (2003,pp.42-51) el sistema nervioso comprende dos estructura principales:

El Sistema Nervioso Central (SNC) y el Sistema Nervioso Periférico (SNP).

El Sistema Nervioso Central consta de la médula y el cerebro (encéfalo). La médula espinal es un gran haz de nervios situados en el hueco entre las vértebras que componen la espina dorsal. El cerebro humano es un órgano esponjoso, contiene varias estructuras especializadas: el tronco cerebral (tallo cerebral), compuesto por el puente, bulbo raquídeo y mesénfalo; el cerebelo (cerebro pequeño) y el cerebro (procéfalo), formado por el tálamo, el hipotálamo, el sistema límbico y la corteza cerebral.

El Sistema Nervioso Periférico está formado por dos tipos de nervios: “los sensoriales”, que llevan información del medio ambiente a través de los órganos corporales al cerebro, y “los motores”, que transmiten información del cerebro a los músculos y a las glándulas del cuerpo (camino motores). Lo forman dos sistemas. El piramidal que es el responsable de la transmisión de la información que controla movimientos voluntarios precisos y rápidos tales como los movimientos de manos y dedos; y el extrapiramidal que está relacionado con el refinamiento o con el acto de suavizar los movimientos musculares iniciados por el sistema piramidal.

El más básico de los componentes del sistema nervioso es la “neurona”, o célula nerviosa. En el ser humano se consideran en billones el número de células que conforman el sistema nervioso.

La mielinización (formación de la mielina 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 enorme crecimiento de las habilidades humanas durante los diez primeros años de la vida es paralelo al proceso de mielinización y al crecimiento de las dendritas durante este periodo y señala una importante relación entre el desarrollo del cerebro y las habilidades humanas, dentro de ellas las psicomotoras.

El desarrollo del cerebro es sumamente importante por constituir la base física de los procesos psíquicos. Las leyes céfalo-caudal y próximo distal que en el desarrollo actúan también sobre el cerebro. Así en un primer momento las partes más maduras del cerebro se sitúan entre el propio cerebro y la médula, lugar donde se controlan los reflejos, la corteza cerebral está poca desarrollada en el neonato. La progresiva maduración de las partes del cerebro siguiendo las leyes antes mencionadas va permitiendo al bebé un progresivo control voluntario de sus acciones. En este sentido, el proceso madurativo cerebral guarda una estrecha relación con el control de diferentes funciones: control postural, control motor, desarrollo del lenguaje, etc (Medina, Sánchez y García, 2012.p.8).

Factores ambientales o psicosociales. Son agentes donde el ser humano se relaciona con el mundo de los seres y objetos. Estos factores se dividen en primer lugar en estimulación que condiciona variaciones de lo normal y también causa alteraciones del desarrollo, el desarrollo específico de un niño está determinado por factores culturales que generan mayor estímulo en ciertos aspectos; en segundo lugar está la afectividad y el vínculo estos son imputables en el desarrollo equilibrado, en sus aspectos emocionales, sociales y laborales; en tercer lugar están las normas de crianza donde se desarrolla hábitos, interacción con cada miembro de la familia, grado de independencia y

autonomía y en cuarto lugar se considera las condiciones socioeconómicas y culturales que determinan en el niño modelos conductuales específicos, valores sociales y religiosos, determina así oportunidades de educación, estimulación y valores (Linares y Calderón, 2008).

Dimensiones del desarrollo psicomotor.

Haeussler & Marchant (2009) plantean las dimensiones como áreas básicas según el desarrollo psíquico infantil: motricidad, coordinación y lenguaje.

Motricidad. Planteada por Loli y Silva (2007) es considerada como “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones” (p.289). Según otra definición de motricidad expuesto por Haeussler & Marchant (2009.p.13), se refiere a que gran parte del mundo del niño está relacionado con movimiento; primero está ligado a los progresos de las nociones y de las capacidades fundamentales del niño y luego cuando pasa al control dominante de la inteligencia se exterioriza. Esta dimensión está relacionada al movimiento y control del cuerpo o partes del cuerpo.

En estudios de Piaget (citado por Fonseca, 1996.pp.45-46) se estableció que la motricidad interfiere en la inteligencia, ya que la inteligencia verbal o reflexiva reposa en una inteligencia sensorio motor o práctica. El movimiento constituye un sistema de esquemas de asimilación y organiza lo real a partir de estructuras espacio-temporales y causales. Las percepciones y los movimientos, al establecer relación con el medio exterior, elaboran la función simbólica que genera el lenguaje y éste último dará origen a la representación y al pensamiento. Piaget define a la motricidad mediante la explicación de las conductas que la conciben de un modo interrogativo en la construcción de esquemas sensorio motores, realzando su importancia en la formación de la imagen mental y en la representación de lo imaginario. Lo vivido integrado por el movimiento y por lo tanto introducido en el cuerpo del individuo refleja todo un equilibrio cinético con el medio. La inteligencia es el resultado de una cierta

experimentación motora integrada e interiorizada, que como proceso de adaptación es esencialmente movimiento.

Coordinación. Según Loli y Silva (2007.p.77) la coordinación del movimiento está dada por el óptimo trabajo y la interacción que se da entre el sistema nervioso central y la musculatura, en donde la armonía en los movimientos es eficaz, estética, rítmica y sincronizada

La coordinación visomotora se refiere a la manipulación de los objetos, la percepción visomotriz, la representación de la acción la imitación y la figuración gráfica. El mismo Piaget no dejó de destacar el papel fundamental de la manipulación y contacto con los objetos y de la representación en el desarrollo mental (Haeussler & Marchant,2009.p.14).

La coordinación visomotriz según Loli y Silva (2007) está dada por:

Las acciones orientadas al logro progresivo y paulatino de las coordinaciones: ojo-mano, ojo-pie, ojo-mano-pie, ojo-cuerpo, ojo-mano-sonido. En este contexto la coordinación visomotora cumple un rol de especial importancia, pues en ella se realiza la unión del campo visual con la motricidad fina de la mano, por la cual se busca las coordinaciones, habilidades y destrezas que necesitan y que constituyen pre requisitos para el aprendizaje de la lectoescritura y demás aprendizajes (p.78).

Lenguaje. “Es una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas” (Haeussler & Marchant,2009.p.14). Teniendo en cuenta esta definición entendemos la importancia del lenguaje como otra dimensión del desarrollo psicomotor desde una perspectiva semántica, comprensiva y pragmática de comunicación con los demás, considerando el lenguaje simbólico de la primera infancia.

El lenguaje considerado por Vygostky (citado por Cubero, 2005) “se convierte en el sistema de signos, privilegiado para el desarrollo psicológico humano” (p.86). El lenguaje media la relación con los otros y además la relación con uno mismo, siendo una función psicológica superior reguladora a la propia acción.

El Ministerio de Educación (2008) hace referencia al lenguaje como la capacidad innata del ser humano donde se utilizan sistemas de signos lingüísticos y no lingüísticos. El desarrollo del lenguaje es paulatino evolucionando de acuerdo a los estímulos que haya en el ambiente y según la edad de los niños. (p.27). El lenguaje va desarrollándose poco a poco y es importante el contexto donde se desenvuelve el niño.

Etapas del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida.

En la presente investigación se ha considerado el desarrollo psicomotor en los primeros siete años de vida por ser la etapa más importante en este proceso continuo y progresivo.

Según Piaget (citado por Yataco y Fuentes, 2008) las etapas del desarrollo son cuatro: etapa sensoriomotriz, etapa pre operacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales. En este estudio sólo haremos referencia a las dos primeras etapas, considerando también aportes de otros autores.

El niño en la etapa sensorio motriz. **“La etapa sensorio motriz, es aquel periodo donde los niños muestran una intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos”** (Yataco y Fuentes, 2008. p.71).

A continuación se presentarán datos más importantes de los niños en esta etapa, determinados por Isaac (2001).

En el recién nacido el tono muscular (es decir, el estado de contracción que posee el músculo en ese momento) es de flexión. El niño recién nacido permanece con sus brazos y piernas flectadas durante todo el día, incluso, si procedemos a estirar alguno de sus miembros, al soltar éstos volverán automáticamente a su estado de flexión. Con esto podemos ver que sus músculos "extensores", aquellos que le permitirán más adelante estirar sus extremidades, no se han fortalecido completamente aún. Si el niño da la impresión de sostener la cabeza al levantarlo y presenta las piernas extendidas y rígidas, nos podríamos encontrar frente a un cuadro de "hipertensión muscular". Si por el contrario, el niño presenta sus brazos y piernas flácidas y blandas permanentemente, se podría sospechar de un cuadro de "hipotonía muscular". El recién nacido presenta una serie de reacciones llamadas "reflejos primitivos"; estos reflejos permiten evaluar el desarrollo, y también llevan al niño a obtener ciertas conductas, ya sean de defensa o que originan patrones de movimientos que darán información sensorial. En este período, también comienzan a desarrollarse y agudizarse los otros sentidos, tacto, oído, visión, gusto, olfato, y a hacerse cada vez más conscientes. Al comenzar el segundo mes de vida el niño ya comienza a explorar sus propias sensaciones y movimientos, continúa el tono flexor en el niño, pero ya no tan marcado como en el mes anterior. Al colocarlo en posición boca abajo, el niño logra levantar su cabeza para girarla. El niño patalea y mueve los brazos con más fuerza y frecuencia. Le gusta que lo tomen, que le hagan cariño, que le hablen. Incluso aparece lo que se denomina "sonrisa social", cuando el niño sonríe como respuesta a la sonrisa de un adulto. Llegado a los 4 meses de edad, el niño al ser colocado boca abajo, levanta la cabeza en un ángulo de 45 grados con apoyo de los codos. Al sentar al niño desde la posición acostado, a los 4 meses será capaz de mantener su cabeza alineada hasta sentarse; y a los 5 meses ya será capaz de realizar un esfuerzo activo de flexión para sentarse. Esta fijación de la cabeza le permitirá el mantenimiento de la mirada, y la exploración visual de su medio ambiente. Esta información dispondrá al niño a iniciar el impulso de querer tomar algún objeto y del traslado, y lograr colocarse posteriormente en "cuatro patas" para gatear y alcanzar su objetivo.

También a los 4 meses se comienza a desarrollar la "prehensión" (capacidad de tomar objetos con las manos y dedos). Luego, al siguiente mes, ya será capaz de tomar el objeto con la palma de su mano flexionando los dedos todos juntos. Es aquí donde comienza la "etapa del suelo" donde el niño ejercitará su psicomotricidad en busca de sus objetivos. Intentará desplazarse y tomar objetos. Esto es fundamental en su desarrollo como experiencia motora, sensorial y de descubrimientos cognitivos.

A partir de esta edad el tono muscular de la espalda y cuello se hace mayor, por lo tanto le permitirá al niño llegar a la posición sentada y mantenerse así sin apoyo. Una vez sentados por sí solos, pueden avanzar en el desarrollo de la motricidad fina y manipulación de los objetos. Además aparece la capacidad de transferir objetos de una mano a la otra. A los 8 meses el niño gatea sin problema.

De los 9 a 12 meses el niño se prepara para adquirir la bipedestación y posteriormente la marcha. **De 1 a 2 años** los primeros pasos empiezan a aparecer cerca del año de edad, se dan con una amplia base de sustentación (piernas abiertas para dar mayor estabilidad) y los brazos abiertos y el cuerpo proyectado hacia delante, con pasos que se dan son cortos y muy rápidos. Cerca de los 2 años, el niño ya adquiere una mentalidad motriz, es decir, planifica mejor sus acciones, es capaz de subir y bajar escaleras, patear una pelota, girar al caminar. En la motricidad fina mejora la manipulación de los objetos, logrando hacer torres de 3 cubos, tomar la cuchara para comer, arrojar una pelota, y tomar el lápiz para hacer rayas sin intención (Isaac, 2001).

El niño en la etapa pre operacional. "La etapa pre operacional, es aquel periodo donde los niños tiene un pensamiento mágico y egocéntrico". El desarrollo psicomotor sigue siendo rápido y variado y por ello es necesario que el niño crezca en un ambiente motivador, adecuado de estímulos de movimiento y posibilidades de mayores aprendizajes para la acción (Yataco y Fuentes, 2008.p.71).

En esta etapa según Mayorca y Lino (2002) Se observa:

Un afán de movimientos y actividad que constituyen la base del aprendizaje. El lenguaje y la capacidad regulan las acciones motrices progresivamente ya que influye cada vez más sobre la conducta motriz. Las posibilidades del niño en esta etapa permiten su relación con el medio, y con ello el desarrollo de sensaciones, percepciones, atención, memoria y otros procesos psicológicos que formarán la base del potencial psicobiológico que sostendrán el desarrollo de sus capacidades en el futuro. En esta etapa las influencias del medio son de mucha importancia para el desarrollo de habilidades motrices para su capacidad de reacción motriz. Asimismo el juego le permite desarrollar el lenguaje, pensamiento y motricidad además de factores sociales y emocionales (pp.115-117).

Como se puede observar el niño ya se siente seguro al estar sobre sus pies, y tiene mayor control de la marcha. Puede correr y graduar la velocidad de la carrera, frenar, saltar a pies juntos caminar en puntillas y alternar pies al subir y bajar escalas. A los 5 años, su marcha y equilibrio están bien desarrollados. A los “3 años” ya hay un fino desarrollo de coordinación visomotora (coordinar la visión con los movimientos manuales), logra hacer torres de 10 cubos, tomar el lápiz, y arrojar la pelota con una dirección predeterminada. De a poco comienza a adquirir cada vez más precisión en sus movimientos, hace círculos y monigotes. A esta edad aparece el juego desordenado o de lucha que son juegos de gran actividad motórica con los que los niños aprenden nuevas formas de expresar y controlar la agresividad, como empujar, saltar, etc; estas actividades le permitirán medir su fuerza y probar hasta donde pueden llegar a jugar sin dañar al otro. Los niños que no tienen oportunidades para expresar este juego pueden tener dificultades posteriores para interpretar ciertas señales gestuales de la comunicación no verbal y para emplear adecuadamente la fuerza en las actividades lúdicas que implican contacto físico (López, Fuentes, Itziar, Ortiz, 2001.p.162).

A esta edad existe una preferencia lateral marcada, llegando a establecerse una lateralidad definitiva a los 7 años. La precisión y rapidez manual que adquiere

llegado a los 7 años (exactitud en los movimientos y coordinación, le permitirá aprender a escribir. Los progresos psicomotores y la coordinación dinámica van a permitir que los niños sean capaces de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, y que tengan, por lo tanto, una buena adaptación al medio social familiar y escolar. De lo contrario nos encontraremos con problemas de retraso en el aprendizaje, cuadros de hiperactividad e impulsividad, ansiedad, y trastornos de la atención que necesitarán apoyo externo para poder controlar, y así evitar posteriores dificultades de adaptación e integración escolar (Isaac, 2001).

En esta etapa los niños van adquiriendo nuevas formas de interacción y mayor competencia social en las interacciones con los compañeros, ya que su mundo social se amplía, algunos logros cognitivos como la capacidad de practicar la empatía y el lenguaje contribuyen a que los intercambios lúdicos sean cada vez más complejos y a que aprendan conductas sociales, pro sociales de ayuda y cooperación hacia los demás (López, et al, 2001.p.162).

Según Piaget (2008.pp.141-149) el niño desde en esta etapa es capaz de de atribuirles a las palabras significación adquiriendo sistemáticamente el lenguaje. El niño juega y va realizando los esquemas de acción nacidos en su contexto donde va comprendiendo los signos. Por ello el juego simbólico o juego de imaginación es importante en esta etapa donde llegará a tener una inteligencia pre conceptual y que se caracteriza por los preconceptos o participaciones y razonamiento pre conceptual, luego al finalizar este estadio tendrá un pensamiento intuitivo por medio de regulaciones intuitivas, análogas en el plano de representación, a lo que son las regulaciones perceptivas en el plano sensorio motor.

Podemos determinar con la información presentada los cambios de los niños y progreso que se debe promover en cuanto al desarrollo psicomotor, que es la base para la obtención de otras capacidades, habilidades y destrezas futuras; integrándose y desenvolviéndose sin dificultades en su vida diaria.

Trastorno psicomotor.

En la presente investigación se abordan dos perspectivas que son las más pertinentes para hacer referencia a la definición de trastorno psicomotor.

Según Bucher (citado por Mayorca y Lino, 2002) los trastornos traducen siempre una perturbación de conjunto particular de cada sujeto y para un momento dado. Aparecen como síntomas de un disfuncionamiento de conjunto y se pueden contemplar a nivel descriptivo, donde el conflicto se ve reflejado en el cuerpo, en la actividad, en los gestos y en la postura del niño (p.90). Podemos entender que los trastorno psicomotrices son más visibles evidenciándose en la actividad del niño siendo una preocupación tanto para él como para los que están a su alrededor sobre todo la familia y maestros.

De otro lado para Cobos (2006) el trastorno psicomotor es concebido:

Para indicar un retraso o alteración en lo que se considera el desarrollo psicomotor normal, ya sea en su totalidad o en uno de sus componentes que interfiere tanto en la actividad escolar como en la actividades cotidianas. Así puede existir un trastorno en la elaboración del esquema corporal en la dominación de la lateralidad, en el entorno o estructuración espacio-temporal o de un trastorno psicomotor generalizado. Se considera así también a algunos trastornos que se generan en las primeras etapas de desarrollo y que, sin que impliquen un daño neurológico, incluyen alguno o algunos de los elementos que conforman el balance psicomotor alterado, suponen una disfunción en la actividad motriz y repercuten en el aprendizaje escolar: la inestabilidad motriz, disgrafías, hábitos, descargas motrices y tics (pp.25-26).

Elementos del balance psicomotor.

Se presenta este aporte teniendo como base las determinaciones de Cobos (2006) ya que clarifica los elementos más específicos que la persona debe poseer en su óptimo desarrollo psicomotor, ya que mediante las investigaciones se observa que un número considerable de niños presentan

algún tipo de retraso o trastorno psicomotor, dificultades en la adquisición del aprendizaje de la lectura, escritura, cálculo, etc.; por ello es importante evaluar estos elementos que nos brinden información para poder intervenir con un plan de reeducación y evitar que estos problemas se agraven.

Estos elementos son los siguientes: esquema corporal, lateralidad, tono muscular, independencia motriz, coordinación, control respiratorio, equilibrio, estructuración espacial, estructuración temporal.

Esquema corporal. El conocimiento del cuerpo es muy importante y está relacionada con la representación simbólica que se tiene del mismo, desempeñando un papel trascendental las aportaciones del lenguaje. Para conocer el desarrollo que el niño posee sobre el esquema corporal es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: el conocimiento topológico de las diferentes partes tanto del propio cuerpo como del cuerpo del otro, La posibilidad de imitar modelos o realizar posturas siguiendo órdenes, la precisión con la que el niño es capaz de evaluar la dimensiones de su cuerpo y el conocimiento de derecha e izquierda sobre sí mismo y el medio (Cobos,2006.p.85).

Según Loli y Silva (2007) el esquema corporal es “la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición estática o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo” (p.64).

Lateralidad. Según Loli y Silva (2007) “está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro” (p.80).

A la hora de evaluar la lateralidad de un sujeto se debe tener en cuenta el factor social ya que por ejemplo los niños tienden a ser lateralizados a la derecha en aquellas actividades que resultan de un aprendizaje, por ello es necesario hacer una observación más sistemática en las que se recoja una y otro tipo de actividades (Cobos,2006.p.86).

Tono muscular. Es determinado como el grado de contracción que tiene en cada momento los músculos, está sujeto a controles voluntarios e involuntarios que demuestra el sujeto por ejemplo al estar tenso o relajado. A través de las experiencias el niño va regulando su propio tono adecuando con ello las acciones del objetivo perseguido y tendiendo cada vez mayor control sobre su propio cuerpo (Cobos,2006.p.86). Por otro lado el tono muscular expuesto por Loli y Silva (2007) es una función donde los músculos se mantienen, tanto en movimiento como en actitud de reposo, sin ocasionar un excesivo cansancio en la persona que realiza la acción (p.71).

Independencia motriz. Es la capacidad para controlar por separado cada segmento motor sin que entren en funcionamiento otros segmentos que no están implicados en la ejecución de la tarea. Por ejemplo, un niño tendrá independencia en sus dedos si cuando corta con unas tijeras no saca la lengua o contrae algún músculo de la cara (Cobos, 2006.p.90).

Coordinación. Es la capacidad de controlar conjuntamente los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja (Cobos,2006.p.92).

Control respiratorio. Tiene características similares a las del tono muscular, estando relacionado con la atención y emociones. Aprender a controlar la respiración implica darnos cuenta cómo respiramos y adecuar la forma en que lo hacemos.

Equilibrio. Es un aspecto que facilita tanto el control postural como la ejecución de los movimientos, está al igual que los otros componentes de mecanismos neurológicos y del control consciente (Cobos,2006.p.94).

Estructuración espacial. Está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. Orientarnos significa establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos para encontrar su camino. Se debe dominar las nociones de conservación, apreciación de las distancias,

reversibilidad, superficies, volúmenes, etc. por lo que se trata de un proceso que se va configurando de los procesos más elementales como posiciones: arriba, abajo, delante, detrás... hasta los más complejos: derecha, izquierda (Cobos,2006.p.97).

Estructuración temporal. Es un proceso por el cual está asociado a las acciones de tiempo. En el niño se dan unos ciclos y unas rutinas a las que se ve sometido desde el nacimiento: la hora de comer, de dormir, de ir al colegio, etc., Comienzan a configurarse los conceptos después, antes, mañana... En este aspecto se da conexiones mentales (Cobos,2006.p.98).

Psicomotricidad.

En el estudio hablar de desarrollo psicomotor implica también hablar de psicomotricidad ya que ha sido y es un intento de encontrar la globalidad del sujeto y como disciplina que ha evolucionado a lo largo de estos últimos años. Para Aucouturier (2004) la psicomotricidad:

Pertenece al ámbito psicológico y se refiere a la construcción del ser humano con relación al mundo que le rodea. Es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas, por ello la herramienta esencial es el juego donde el niño vivencie de manera libre. Aucouturier viene desarrollando estudios importantes y de gran utilidad en el campo de la práctica psicomotriz vivencial. Sus estudios los ha realizado en Europa en el Centro en Práctica Psicomotriz Tours y actualmente los sigue ampliando en diversos países, capacitando también a profesionales en este campo de la psicomotricidad. Dicho autor viene desarrollando su programa de psicomotricidad vivencial donde pretende que este sea un marco de referencia que permita a cada profesional la libertad para innovar y utilizar su propio estilo, en beneficio de los niños y niñas de diversas escuelas del mundo (pp.15-17).

Según Loli y Silva (2007) la psicomotricidad parte de la concepción del niño y de la niña como una unidad indivisible, orientándose a la formación del

ser total a través de la acción, promoviendo el desarrollo orgánico psicomotor. Es definida como la “educación del control mental sobre la expresión motora que abarca al ser total y se fundamenta en el trabajo corporal ligado a la organización del cerebro que se actualiza en la acción” (p.32). Se fundamenta en una visión unitaria considerando al cuerpo como unidad psico-afectivo-motriz, que piensa, siente, actúa simultáneamente y en continua interacción con el ambiente.

La psicomotricidad se basa en conceptos de orden científico y pedagógico en los que el cuerpo asume un rol de excepcional importancia y al que se le considera eje de relación con su mundo de los objetos y seres que los rodean mediante acciones dinámicas, funcionales y significativas. Se considera la educación del y por el movimiento, y las experiencias vividas por los niños y niñas, las mismas que les permiten alcanzar un nivel de desarrollo motriz que unido a un adecuado estado psicológico les sirve de soporte para los aprendizajes escolares a partir de sus propios saberes. Asimismo, la psicomotricidad les permite asimilar estas experiencias, favoreciendo la evolución de su esquema corporal y de su organización perceptiva, tan necesarios para los aprendizajes escolares (Loli y Silva, 2007).

La Psicomotricidad: Base para una educación para la vida.

La psicomotricidad prepara al niño y a la niña para la vida, al considerar actividades básicas que le proporcionan actividades significativas en cada una de las competencias, capacidades y actitudes. Permite prevenir, y proteger oportunamente anomalías que, de pasar desapercibidas, les ocasionarían frustraciones y dificultades en su desenvolvimiento. La detección oportuna permite prestar al niño y a la niña tanto en casos leves como en cuadros más severos como el retardo lento. La psicomotricidad considera la capacitación permanente del docente y padres de familia en el conocimiento del niño y la niña para que partiendo del juego hagan uso del movimiento y apoyen conjuntamente, desde el lugar que les compete, su desarrollo integral. Por ello la psicomotricidad desde el nivel inicial contribuye a enfrentar la aflictiva circunstancia nacional, pues, permite superar los caracteres negativos del

sistema tradicional ya que la educación integral requiere del desenvolvimiento armónico del educando (Loli y Silva, 2007).

La psicomotricidad está fundamentada en principios básicos de la pedagogía actual, que responde a las necesidades y posibilidades de los educandos en su interacción con el medio, favorece a los niños y niñas a corto, mediano y largo plazo a desarrollar actitudes básicas y adquirir valores que les permitan prepararlos para convertirse en personas capaces de construir un proyecto de vida presente y futura. (Loli y Silva, 2007).

En el marco de lo expuesto, incentiva a los niños y niñas a explorar, observar, experimentar, cuestionar, investigar, formular hipótesis, producir y crear nuevos enfoques y conocimientos para asegurarse un futuro mejor. En la edad de los aprendizajes escolares las vivencias de psicomotricidad ayuda a los niños y niñas a adquirir progresivamente una adecuada coordinación óculo manual, organización espacio-temporal, percepciones auditivas y visuales necesarias que les permitan la discriminación entre espacio y tiempo, las aptitudes que les permitan la memorización, evocación, simbolización, toma de decisiones en situaciones diversas. El interés y la alegría por lo que hacen es otro de los atributos de la psicomotricidad; dado que el uso del movimiento en todas sus formas y principalmente mediante el juego se desarrolla capacidades matemáticas al estimular las estructuras mentales de los niños y niñas, que, unidades al nivel de pensamiento lógico, les permiten establecer relaciones con el mundo de sí mismos el de los objetos y el de las personas para construir nuevos aprendizajes.

Por otro lado Aucouturier (2004) manifiesta que en las escuelas se debe de brindar al niño oportunidades para que se exprese y tenga un buen desarrollo, la escuela infantil es un lugar privilegiado para desarrollar la práctica educativa. Ayudar al niño a superar sus angustias, sus miedos y sentir placer en las acciones que haga es el papel que deben cumplir los adultos que acompañan al niño en su proceso.

La práctica psicomotriz educativa exige criterios para desarrollar con un solo objetivo común, abierto al niño que en los procesos de aprendizaje dejen un lugar importante a la acción, a la expresividad libre, a la actividad lúdica, a la emoción y a la palabra, así como a la atención sostenida y las potencialidades de cada niño en el grupo. Dichos criterios son los siguientes:

Los padres, son los aliados para llevar a cabo un proyecto educativo coherente, se les debe explicar sencillamente el interés de una práctica psicomotriz en beneficio de sus hijos y estar en constante comunicación con ellos.

El psicomotrista, debe ser competente acoger las emociones del niño, tener empatía, saber escuchar y comunicarse, tener un sentimiento positivo hacia el niño, tener propósitos en las sesiones, saber dar las orientaciones, brindarle seguridad al niño desde su mirada hasta el lenguaje que utiliza para comunicarse. *La sala*, debería ser un espacio específico y reservado para la práctica, donde los niños puedan evolucionar libremente, donde se sientan seguros.

Los materiales, deben ser atractivos, limpios, que les permitan a los niños poder manipularlos, explorarlos y utilizarlos para su placer (pizarra, armarios, cajas, caballetes, bloques de espuma, colchonetas, telas de colores, animalitos de juguetes, cuerdas, pelotas, palos de madera, cubos, instrumentos de percusión, hojas, colores; entre otros).

Las fases de la sesión, son secuencias vivenciales por los niños (fase de entrada, de expresividad motriz, de la historia, de la expresividad plástica y gráfica, salida). (pp.17-18).

Considerando el desarrollo de la psicomotricidad en el marco de los lineamientos del Diseño Curricular Nacional de Educación Inicial la práctica psicomotriz alienta el desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego. La escuela debe proveer un ambiente con elementos que les brinde oportunidades de expresión y creatividad a partir del cuerpo a través del cual va a estructurar su yo psicológico, fisiológico y social. Al vivenciar su cuerpo

mediante movimientos y sensaciones (sonido, gusto, vista, olor, tacto), el niño se acerca al conocimiento, es decir, él piensa actuando y así va construyendo sus aprendizajes. Por eso necesita explorar y vivir situaciones en su entorno que lo lleven a un reconocimiento de su propio cuerpo y al desarrollo de su autonomía en la medida que pueda tomar decisiones. El placer de actuar le permite construir una imagen positiva de sí mismo y desarrollar los recursos que posee (Ministerio de Educación, 2008).

Según el planteamiento de Lora y Flórez (1997) esta educación psicomotriz debe mantener el concepto dualista de cuerpo y espíritu sin ignorar las dimensiones biológicas, afectivas y relacional del hombre viéndolo a éste como una unidad indivisible que piensa, actúa, siente simultáneamente, nutriéndose de sus propias vivencias para alcanzar un desarrollo integral facilitando su adecuada comunicación con el mundo (p. 29).

Intervención Psicomotriz.

La intervención psicomotriz planteada por Bottini (2000.p.88) es:

Aquella actividad de mediación donde se aborda contenidos, teorías para la práctica de la psicomotricidad con intervención mediante espacio, tiempo, movimiento bajo la mirada del profesional competente para que la persona intervenida vaya evolucionando adquiriendo procesos y patrones adaptables de comportamiento. Para la intervención psicomotriz se debe considerar los elementos de contenido y trabajo que son: los juegos (elemento que promueve el desarrollo infantil en todos sus aspectos), los parámetros psicomotores (elementos a partir de los cuales pueden ser analizados la expresión de la actividad del niño desarrollada en la intervención psicomotriz), la observación (que nos proporciona información cualitativa y cuantitativa) y el diagnóstico psicomotor (prueba que pretenden evaluar el desarrollo psicomotor del niño en sus competencias motoras).

Rota (2002) psicólogo y psicomotricista realizó un artículo sobre la intervención psicomotriz donde hace reflexión sobre las fases como estrategia de intervención que acompaña y sostiene el proceso de maduración de una persona, reconociendo las etapas presimbólica y simbólica del primer periodo del niño. Asimismo según su experiencia hace referencia a la importancia de las técnicas, juegos psicomotrices que ayuden a los niños y niñas a su desarrollo psicomotriz y a afrontar diferentes situaciones que se le presenten en su vida diaria.

Tejedor (2002) maestra y psicomotricista que según el resultado de años de integración de trabajo de aula y de la práctica psicomotriz en el Colegio Público Herrera Oria de Madrid escribió un artículo sobre la práctica psicomotriz educativa y la relación de identidad en educación, donde describe la importancia de ayudar a los niños a formarse de manera global y equilibrada en los aspectos mentales, corporales y emocionales. También hace referencia sobre la labor del maestro y la actuación en la sala de psicomotricidad en la que se favorece la expresión y exteriorización de lo que es más profundo, afianzado en el niño su desarrollo psicomotor, su identidad y sus relaciones sociales sean más fluidas y satisfactorias.

Reconociendo la importancia de la intervención psicomotriz para ayudar al niño y niña en su adecuado desarrollo psicomotor se toma en cuenta la aplicación de un programa que ayude a este propósito.

Programa Juego coopero y aprendo.

En primer lugar hacemos referencia al concepto de programas del desarrollo psicomotor como aquellos que se consideran dentro de la educación psicomotriz donde se realizan diversas actividades que favorezcan en el niño su desarrollo neuro perceptivo motriz sobre el cual se sustentarán las bases de su futura escolaridad (Tasayco, 2002.p.7). Por otro lado De la Cruz y Mazaira (1994) manifiestan que los programas de esta naturaleza son un conjunto de actividades que se deben de dar desde la edad preescolar ya que es la etapa que corresponde a la estructuración perceptiva, procurando la expansión del

niño en el plano de la vivencia corporal global de modo que desemboque en una desenvolvatura en el ejercicio de la motricidad y coordinación, prolongada por la expresión verbal y gráfica y asegurar el paso al trabajo escolar, para evitar que el niño se encuentre con dificultades en la adquisición de los primeros saberes. Es trascendental que en las actividades como estrategias para promover el desarrollo psicomotor se de la actividad motriz lúdica para permitir al niño continuar con la organización de su imagen del cuerpo en el plano de lo vivenciado; asimismo se destaca los juegos y la función simbólica ya que la inteligencia sensoriomotriz se eleva a nivel de inteligencia operatoria. Desde los tres años se debe procurar con el trabajo psicomotor que pase de una experiencia vivenciada del cuerpo a una toma de conciencia global y segmentaria del cuerpo asociada a la verbalización. Para dicho fin se tiene que tener una evaluación al niño, los materiales a trabajar, el espacio, las áreas, las sesiones (pp.4-5).

Considerando aportes tanto nacionales como internacionales se pone en conocimiento el Programa “Juego coopero y aprendo” que es definido como el conjunto de instrucciones ordenadas que permiten realizar actividades de psicomotricidad, juego simbólico, expresión oral; con perspectiva constructivista para el desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, favoreciendo también en el niño la interacción social, participación, cooperación y aprendizaje.

En dicho programa se tiene perspectivas constructivistas considerando teorías de Piaget (juego simbólico) Vigotsky (trabajo cooperativo), Ausubel (aprendizaje significativo) y Aucouturier (práctica psicomotriz).

Enfoque teórico del programa.

Toda investigación y propuesta didáctica supone una visión psicopedagógica, en nuestro caso es el enfoque constructivista.

La corriente constructivista definida por Yataco y Santos (2008) es el paradigma o teoría psicopedagógica del conocimiento y el aprendizaje infantil, tiene sus principios en el desarrollo del ciclo vital de la especie humana. En este enfoque, al estudiante se le considera como el protagonista central del proceso educativo y al profesor como facilitador de conocimientos (p.55). Por lo expuesto anteriormente se puede decir que la corriente constructivista es aquel modelo o teoría contemporánea del conocimiento que se refiere a los procesos internos que le permite al sujeto aprender y considerarlo a éste como el principal actor de su propio aprendizaje, este enfoque demuestra pues su tendencia de ver a la persona de manera global y ya no ver al niño como un ser receptivo, al contrario se le considera un ser activo, donde pasa a ser el ser principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cubero (2005) plantea que el constructivismo tiene una fundamentación epistemológica. Dentro del marco del constructivismo psicológico y educativo es un proceso creativo, donde las personas son agentes activos. Conocer es algo individual en la que el conocimiento se transmite de unos individuos a otros generando un cambio. El conocimiento es la construcción conjunta que se realiza con ayuda de otras personas del contexto familiar, escolar, comunitario (pp1-12).

La idea de cambio que es el enfoque constructivista surge del trabajo de Piaget que tiene como idea básica que el conocimiento es elaborado por el propio sujeto que conoce (Yataco y Santos, 2008).

A continuación mencionaremos los aportes de tres teorías dentro del enfoque constructivista:

Piaget (citado por Cubero, 2005) plantea en su teoría genética que:

Las operaciones que realiza el individuo son lo que conoce y cómo se conoce, donde se da la adaptación del sujeto a su entorno. En el aprendizaje se dan dos procesos: la asimilación y la acomodación. El primero consiste en la

incorporación de información a los esquemas ya existentes en el sujeto. El segundo implica la transformación de los esquemas que se ajustan de este modo a la realidad, las nuevas situaciones y experiencias (pp.37-40).

Piaget (2008) menciona que la “inteligencia sensoriomotriz constituye la práctica de los conceptos y de las relaciones”, por ello es importante que el niño experimente el juego simbólico. Para construir el pensamiento conceptual como lo define Piaget es necesario que el niño desarrolle la inteligencia sensoriomotriz, es decir el niño debe tener contacto con los objetos para que pueda coordinar entre sí percepciones sucesivas y movimientos reales. La inteligencia sensoriomotriz tienen a la satisfacción práctica, es decir al éxito de la acción (p.137). En esta definición se da gran valor al aspecto psicomotor como base para el desarrollo de la inteligencia considerando las experiencias motrices con personas y objetos del contexto inmediato del niño(a).

Entre otras contribuciones de Piaget como manifiesta Muñoz (2003) es el gran interés por destacar el papel de las acciones motrices que son el camino para el conocimiento, ya que la estructuración psicológica permite la adaptación del ser humano al mundo circundante. El niño con la manipulación de los diversos objetos va precisando sus movimientos y acomodándolos a su realidad (p.180). Es así que la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognoscitivas. El pensamiento es la acción sobre los objetos.

Para Piaget los intercambios sociales entre niños promueven mejor el desarrollo intelectual que aquellos que suceden entre niños y adultos debido a la diferencia de poder y asimetría. Sin embargo, a nuestro parecer, estas definiciones no son suficientes para compartir esa idea actualmente, ya que a partir de otras investigaciones como la de Vygostky creemos que todas las personas del entorno del niño ya sean adultos o iguales son agentes importantes en los procesos del desarrollo integral del niño.

De otro lado Vigotsky (citado por Cubero, 2005) en su teoría histórico-cultural determina que:

La dimensión social adquiere un carácter fundamental en la explicación de la naturaleza humana. Las personas modifican y crean sus propias condiciones de desarrollo. El desarrollo para Vigotsky es un proceso de cambio donde se generan nuevas formas y principios que entrarían en juego (biológico, fisiológico, maduración, factores sociales). Asimismo hace referencia de que “cualquier función” en el desarrollo cultural de niño o niña aparecen dos veces: primero en plano social y luego en el plano psicológico. Esta definición puede entenderse mejor si nos referimos a la interiorización que es la reconstrucción intrapsicológica de una operación interpsicológica gracias a las acciones con el entorno. Para el autor de esta teoría la participación de los niños en actividades culturales compartiendo con personas e instrumentos hace que piensen y actúen (pp.77-84).

Los maestros deben de trabajar en la zona de desarrollo próximo durante los procesos de enseñanza-aprendizaje donde la intervención del adulto es dinámica, no estática y donde se ayude a encontrar conexiones entre lo ya conocido y lo necesario para resolver nuevos problemas; por ello en el Programa propuesto tenemos en consideración para llevarlo a la práctica con la intervención para promover el desarrollo psicomotor. Otro aspecto trascendental de los aportes de Vygotsky es sobre el lenguaje determinado como el proceso cognitivo superior que cumple una clara función en la mejora del desarrollo cognitivo del alumno desde los primeros años de vida.

Para Vigotsky el lenguaje “es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo” (Meece, 2010.p.81). El lenguaje es base para el desarrollo intelectual y se va a dar en un ambiente social ya que media la relación con los otros y con uno mismo.

En la propuesta de la investigación desarrollamos el aprendizaje significativo planteado por Ausubel quien sostiene que el aprendizaje debe ser significativo de tal manera que se vincule y organice los aprendizajes nuevos en

función de los conocimientos previos que ya posee la persona (Yataco y Fuentes, 2008).

Por otro lado Cubero (2005), al referirse sobre la teoría del Aprendizaje Significativo menciona que este tipo de aprendizaje debe ser verbal, comprensivo, donde se solucionen problemas, se creen relaciones sustantivas (no arbitrarias) entre nuevos conocimientos de los que ya disponen los alumnos. Estas relaciones implican un cambio cualitativo en los conocimientos personales para nuevos significados. El aprendizaje significativo se puede producir no sólo por descubrimiento sino por recepción.

Según Cubero (2005) las “condiciones para el aprendizaje significativo” son:

- Contenidos de aprendizaje organizados, con lógica según las características de la materia.
- Conocimientos previos de los estudiantes.
- Materiales con significado lógico y significativo.
- Actitud del alumno, disposición para aprender.
- Motivación.

El aprendizaje significativo es la defensa a la experiencia directa del alumno para la obtención de aprendizaje comprensivo y con sentido, los aspectos sociales son considerados como fuente de estimulación y los maestros son considerados como facilitadores de aprendizaje (pp-120-121).

Estrategias metodológicas del programa.

La metodología del programa propuesto es activa-participativa con enfoque constructivista, donde el niño(a) sea partícipe y actor principal de su propio aprendizaje, mejorando su desarrollo psicomotor.

En el nivel inicial se debe tener en cuenta las estrategias como recursos que ayuden a los niños a desarrollar sus potencialidades considerándolos como una unidad. Es por ello que se es necesario desarrollar la educación a través de

su cuerpo haciendo uso del movimiento. Las actividades psicomotrices y las actividades recreativas crean en los niños condiciones que los llevan al conocimiento y buen uso de su esquema corporal, moviéndose con seguridad y un mejor control. Progresivamente harán un mejor uso de su cuerpo a través de coordinaciones cada vez más precisas. La utilización de estrategias deben de llevar al logro de competencias, capacidades y actitudes (Loli y Silva, 2007,pp.108-109).

Nuestro Diseño Curricular actual da orientaciones metodológicas donde la mejor estrategia como actividad lúdica es el “juego”, ya que los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad el juego es esencialmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el desarrollo de la motricidad,estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad (Ministerio de Educación, 2008,p.29).

El juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse” (Ministerio de Educación,2010. p.11). Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego que lo ayuda a aprender y crecer mejor. El juego proporciona un aprendizaje infantil, entre las cuales tenemos: practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar.

Para Aucouturier (2004) el niño necesita sentirse siempre seguro para encontrar en sí mismo los recursos simbólicos de acción y poderse situar frente a los periodos de angustia difíciles de asumir, especialmente de la angustia de ser destruido o abandonado. El niño para asegurarse ha de poder enlazar la angustia con el placer de la acción, con sus actividades lúdicas, por ello el jugar es un antídoto para la angustia: el niño se hace creador de su propia seguridad, lo que es necesario para la conquista de su identidad, de sus identificaciones y de su autonomía (p. 272).

El Ministerio de Educación (2010) en el Libro “la hora del juego libre en los sectores” considera los siguientes tipos de juego:

Juego motor, está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éstas puedan generar en el niño. Es recomendable que el niño realice este tipo de juego al aire libre donde encuentre el espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera.

Juego social, se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño. Estos juegos ayudan al niño a interactuar con otros a desarrollar el aspecto psicomotor y el desarrollo de habilidades sociales.

Juego cognitivo, pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Se necesita de la manipulación de objetos para poner a prueba la inteligencia del niño.

Juego simbólico, es la actividad lúdica donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance, establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de la vida. El juego simbólico es una manifestación del pensamiento y del lenguaje generando mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño que debe considerar la organización del espacio: donde los niños se desenvuelvan en la escuela, donde haya materiales significativos que puedan manipular y aprender, así mismo el tiempo de la actividades que se realice con los niños debe ser planificado, secuenciado y organizado (Ministerio de Educación,2008).

Las sesiones del Programa “Juego, coopero y aprendo” son activas participativas, se dará tres veces por semana y hacen una suma de 30 sesiones, con una duración de 45’ aproximadamente cada una de ellas, donde se integra las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad mediante las actividades de juegos psicomotrices, de juego simbólico y de expresión oral.

Para desarrollar el programa se necesita de un espacio físico destinado exclusivamente para ese fin y de los materiales adecuados.

Se ha seleccionado las competencias, capacidades, conocimientos y actitudes de las áreas de desarrollo según el Diseño Curricular Nacional del nivel inicial de la edad de tres años, determinando los respectivos logros e indicadores de aprendizaje.

Las fases planteadas en las sesiones son las siguientes: momento de la asamblea, momento de la expresividad motriz, momento de la relajación, momento de la expresividad plástica y momento de la verbalización.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Coordinación, Coger y manipular objetos para dibujar, construir torres con cubos, enhebrar, reconocer y copiar figuras geométricas, trasladar un vaso con agua, abotonar, desabotonar, ordenar tamaños.

Lenguaje, definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas, nombrar objetos, comprender preposiciones, razonar por analogías.

Motricidad, manejar su propio cuerpo a través de conductas como coger un objeto, saltar con un pie, caminar en puntas, pararse en un pie, caminar hacia adelante o atrás topando talón y punta.

Juegos psicomotrices, los niños desarrollan destrezas físicas y aprende a controlar sus movimientos, su coordinación, motricidad, a autodisciplinarse a través de la ejercitación libre, a afirmar su conciencia en sí mismo, a desarrollar el sentido de cooperación y colaboración, dando oportunidad para la integración progresiva a los grupos.

Los juegos simbólicos, los niños desarrollan su capacidad de lenguaje y expresión, adquieren confianza y seguridad, descubren sus posibilidades

motrices, sensitivas y expresivas y permite a los niños pasar del egocentrismo a actitudes más abiertas, estimulando su imaginación y colmando sus fantasías. ya que básicamente representan vivencias de su mundo.

Juegos de expresión oral, los niños y niñas pueden expresarse oralmente mencionando sus ideas, intereses, sentimientos, pensamientos, con fluidez y coherencia.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presenta los datos obtenidos en la presente investigación los cuales se han procesado a partir de las hipótesis y objetivos planteados que permitirán realizar una mejor explicación de la realidad estudiada. La siguiente información está relacionada a la interacción de las variables de estudio que demuestran la significatividad del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

Según el Objetivo General: Constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantani N° 291.

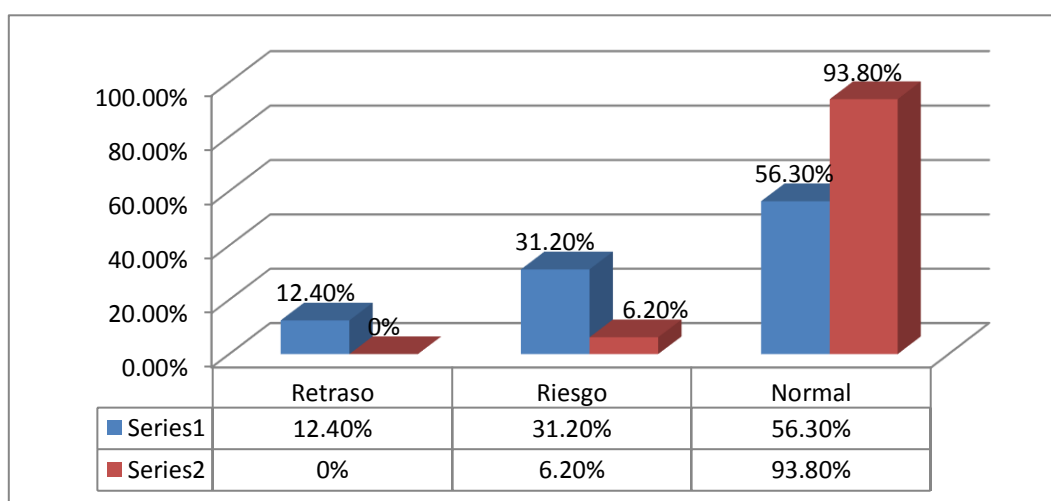
Tabla 2
Resultado general del desarrollo psicomotor según categorías en el pre y postest.

	Pretest	
Postest	N	N
Desarrollo Psicomotor		
Retraso	2(12.4%)	0(0%)
Riesgo	5(31.3%)	1(6.2%)
Normal	9(56.3%)	15(93.8%)
N		
=		
1		
6		

En la tabla destaca que el desarrollo psicomotor, en cuanto a la categoría de retraso en el pretest se encuentra en un 12.4%, mientras que en el post test disminuye a un 0%, en la categoría de riesgo se encuentra un 31.3% en el pretest, mientras que disminuye en el postest a un 6.2% y en la categoría normal se encuentra un 56.3% en el pretest aumentando a un 93.8% en el pos test.

Dichos resultados permiten afirmar que si hay diferencias significativas en el desarrollo psicomotor del grupo experimental después de la aplicación Programa “Juego, coopero y aprendo”.

Figura 1. Categorías del desarrollo psicomotor en el pretest y postest.



Al observar la figura se puede determinar el incremento del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E.I. de Amantani N° 291 al aumentar el porcentaje de categoría normal de un 56.3% a un 93.8%, disminuyendo la categoría de riesgo de un 31.35 a un 6.2%, así mismo disminuyendo la categoría de retraso de un 12.5% a un 0%.

Según el Objetivo Específicos N°1: Comprobar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantani N° 291 incrementan su coordinación, como dimensión del desarrollo psicomotor, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

Tabla 3
Resultado de la dimensión de coordinación en el pre y postest según categorías.

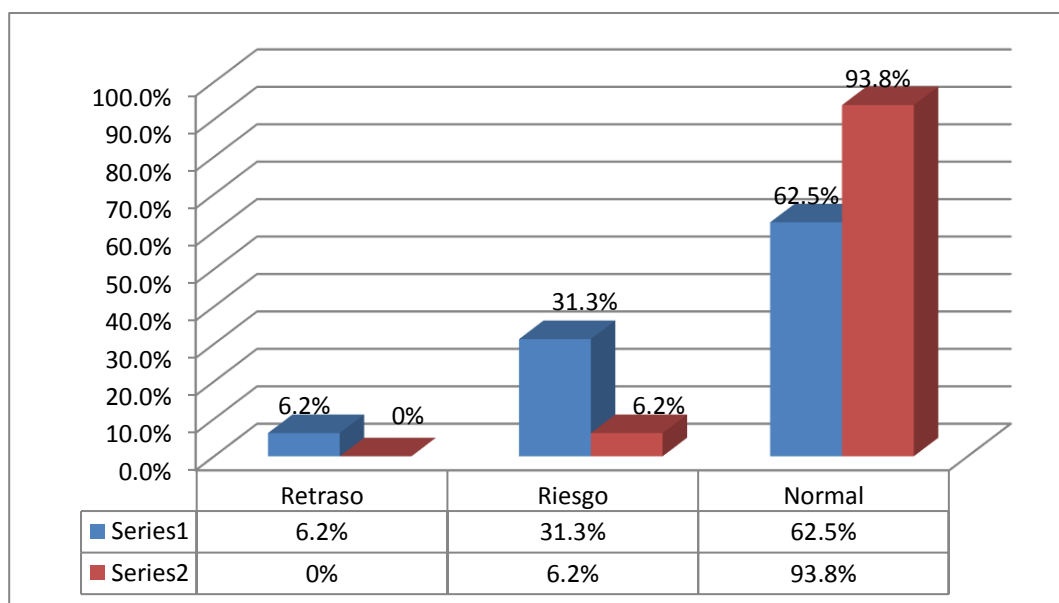
Desarrollo Psicomotor	Pretest		Postest	
	N		N	
Riesgo	5	(31.3%)	1	(6.2%)
Normal	10	(62.5%)	15	(93.8%)

N=16

En la tabla destaca que en relación a la dimensión de coordinación, en cuanto a la categoría de retraso se encuentra un 6.2% ,mientras que en el post test disminuye a un 0%, en la categoría de riesgo se encuentra un 31.3% en el pretest, mientras que disminuye en el postest a un 6.2% y en la categoría normal se encuentra un 62.3% en el pretest aumentando a un 93.8% en el pos test.

Dichos resultados permiten afirmar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementaron su coordinación como dimensión del desarrollo psicomotor, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

Figura 2. Categorías de la dimensión de coordinación del desarrollo psicomotor en el pretest y postest.



Al observar la figura se puede determinar el incremento de la dimensión de coordinación al aumentar el porcentaje de categoría normal de un 62.50% a un 93.80%.

Según el Objetivo Específicos N° 2: Comprobar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su lenguaje como dimensión del desarrollo psicomotor, después de la aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo".

Tabla 4

Resultado de la dimensión de lenguaje en el pre y postest.

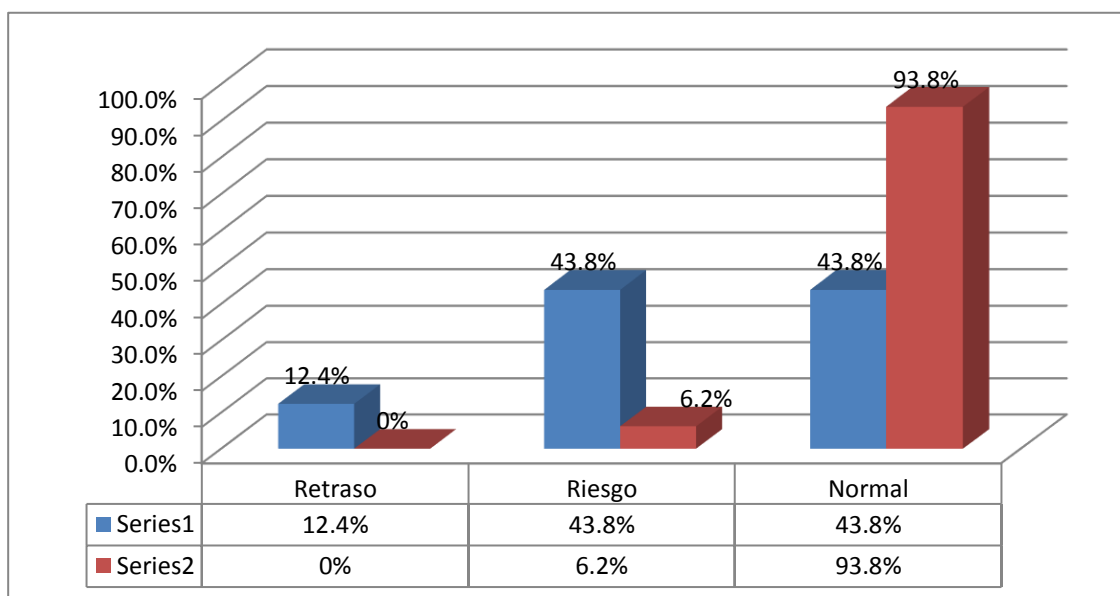
Dimensión de lenguaje	Pretest	Postest	Retraso	2(12.4%)
	N	N		
Riesgo	7(43.8%)	1(6.2%)		
Normal	7(43.8%)	15(93.8%)		

N=16

En la tabla destaca que en relación a la dimensión de lenguaje, en cuanto a la categoría de retraso se encuentra un 12.4%, mientras que en el post test disminuye a un 0%, en la categoría de riesgo se encuentra un 43.8% en el pretest, mientras que disminuye en el postest a un 6.2% y en la categoría normal se encuentra un 43.8% en el pretest aumentando a un 93% en el pos test.

Dichos resultados permiten afirmar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementaron su lenguaje como dimensión del desarrollo psicomotor, después de la aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo".

Figura 3. Categorías de la dimensión de lenguaje del desarrollo psicomotor en el pretest y postest.



Al observar la figura se puede determinar el incremento de la dimensión de lenguaje al aumentar el porcentaje de categoría normal de un 43.8% a un 93.8%.

Según el Objetivo Específicos N° 3: Comprobar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291 incrementan su motricidad como dimensión del desarrollo psicomotor, después de la aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo".

Tabla 5

Resultado de la dimensión de motricidad en el pre y postest.

	Pretest	Postest
Dimensión de motricidad	N	N
Retraso	1(6.2%)	0(0%)
Riesgo	12(75.%)	0(0%)
Normal	3(18.8%)	16(100%)

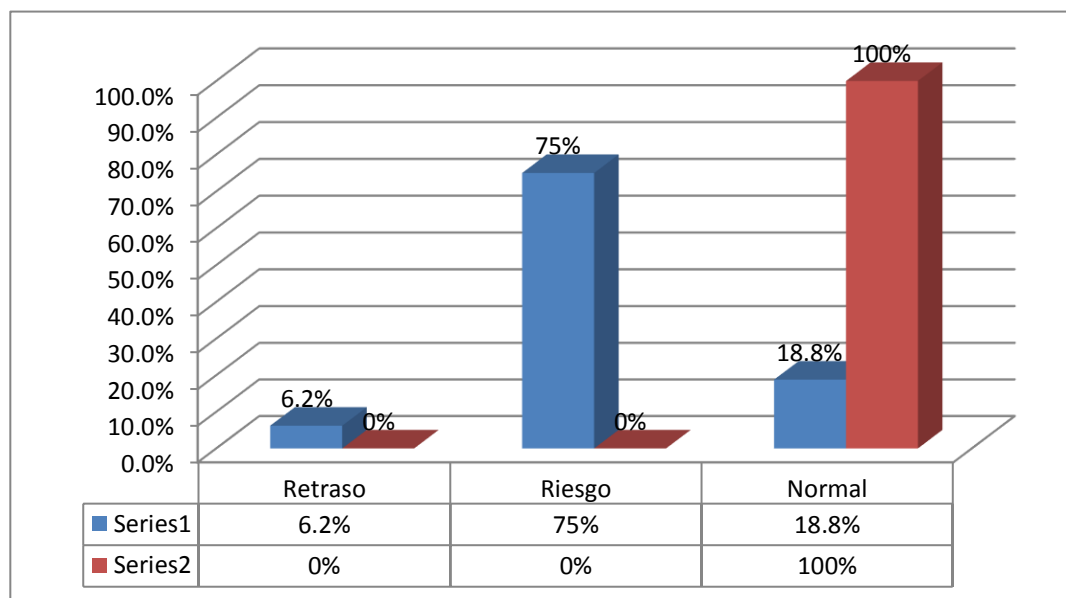
N=16

En la tabla destaca que en relación a la dimensión de motricidad, en cuanto a la categoría de retraso se encuentra un 6.2% , mientras que en el post test disminuye a un 0%, en la categoría de riesgo se encuentra un

75% en el pretest, mientras que disminuye en el postest a un 0% y en la categoría normal se encuentra un 18% en el pretest aumentando a un 100% en el pos test.

Dichos resultados permiten afirmar que los niños de 3 años de una I.E.I. de Amantani N° 291 incrementaron su motricidad como dimensión del desarrollo psicomotor, después de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

figura 4. Categorías de la dimensión de motricidad del desarrollo psicomotor en el pretest y postest.



Al observar la figura se puede determinar el incremento de la dimensión de motricidad al aumentar el porcentaje de categoría normal de un 18.8% a un 100%.

Para constatar la eficacia del “Programa Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E.I. de Amantani N° 291 y probar las hipótesis se realizó una prueba de normalidad para observar la distribución de los datos. A continuación se presenta la tabla con los resultados obtenidos en la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para el Pre test

del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

Tabla 6
Resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para el pre test del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones.

	Kolmogorov-Smirnov	
	Estadístico	Sig.
• Pre Test en la dimensión de coordinación	.133	.200*
• Pre Test en la dimensión de lenguaje	.114	.200*
• Pre Test en la dimensión Motricidad	.215	.046

A continuación se presenta la tabla con los resultados obtenidos en la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para el Post test del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

Tabla 7
Resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para el post test del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones.

	Kolmogorov-Smirnov	
	Estadístico	Sig.
Post Test en la dimensión de coordinación	.151	.200*
Post Test en la dimensión de lenguaje	.189	.128
Post Test en la dimensión	.191	.123

En las dos tablas se observa que no hay distribución normal en los datos, motivo por el cual se utilizó la Prueba no Paramétrica de Wilcoxon para el análisis de los resultados.

Tabla 8

Comparación de grupo en el pretest y postest

	Pretest-Postest				
	PreTest		PosTest		Z
	M	DE	M	DE	
Desarrollo	22.7	8.15	40.7	5.55	-3.520*
Psicomotor					
Coordinación	8.50	3.77	12.5	2.65	-3.553*
Lenguaje	9.81	4.77	18.1	3.14	-3.540*
Motricidad	4.44	1.36	10.0	1.18	-3.601*

*p<0.05

**< p<0.01

En resultados de la tabla, se observa que en los valores medios del postest del test de desarrollo psicomotor, 40.7 (5.55), difieren de los valores medios del pretest (antes de la aplicación del programa innovador) cuyos valores medios y desviación fueron 22.7 (8.15)

Para el resultado del desarrollo psicomotor luego de aplicar el Programa la prueba estadística arrojó un valor Z igual a -3520 y un nivel de significación $p < .05$, lo que permite afirmar la hipótesis general de la investigación, que si hay diferencias significativas en el desarrollo psicomotor del grupo experimental después de la aplicación Programa “Juego, coopero y aprendo”.

Para los resultados totales del pre y post test del grupo experimental en función a las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad se aprecia que:

En los valores medios del postest de la dimensión de coordinación, 12.5 (2.65), difieren de los valores medios del pretest (antes de la aplicación del Programa Innovador) cuyos valores medios y desviación fueron 8.50 (3.77). La prueba estadística arrojó un valor Z igual a -3.553y un nivel de significación $p < .05$. Estos resultados evidencian el notable incremento de los niños de 3 años en cuanto al desarrollo de la dimensión de coordinación, luego de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

En los valores medios del postest de la dimensión de lenguaje, 18.1 (3.14), difieren de los valores medios del pretest (antes de la aplicación del Programa Innovador) cuyos valores medios y desviación fueron 9.81 (4.77). La prueba estadística arrojó un valor Z igual a -3.540y un nivel de significación $p < .05$. Estos resultados evidencian el notable incremento de los niños de 3 años en cuanto al desarrollo de la dimensión de lenguaje, luego de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

En los valores medios del postest de la dimensión de motricidad, 10.0 (1.18), difieren de los valores medios del pretest (antes de la aplicación del

Programa Innovador) cuyos valores medios y desviación fueron 4.44 (1.36). La prueba estadística arrojó un valor Z igual a -3.601 y un nivel de significación $p < .05$. Estos resultados evidencian el notable incremento de los niños de 3 años en cuanto al desarrollo de la dimensión de motricidad, luego de la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo”.

DISCUSIÓN

Según los análisis estadísticos de los resultados obtenidos y referidos en la sección anterior, se puede aceptar la hipótesis general y específica enunciada, en el sentido que la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad para incrementar el desarrollo psicomotor en las dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad, en los niños de 3 años. Dicho hallazgo viene a confirmar estudios realizados en Chile por Haeussler & Marchant (2009), quienes señalan que existe relación entre las dimensiones para la madurez psicológica y motora del niño, referida a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la práctica en la vida cotidiana.

Al considerar los resultados en el pretest, el nivel alcanzado por los niños puede advertirse que el mayor riesgo se encuentra en la dimensión de motricidad, seguida de la dimensión lenguaje y finalmente la de coordinación. Probablemente esto se deba a falta de estimulación principalmente por parte de la familia. Dichos resultados se confirman en estudios realizados en Chile por Garrido y Alvarado (2007) al comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños de 1 a 5 años, desarrollando también un programa para promover el desarrollo psicomotor en niños de etapa preescolar. Asimismo estos resultados de la investigación reafirman otro estudio en Colombia, realizado por Franco (2005) quien encontró deficiencia en los niños de inicial en cuanto a sus habilidades motrices considerando integrar actividades que conlleven al desarrollo de habilidades motoras de manera holística en los niños preescolares, lo cual conduce a referir que existe la necesidad de generar técnicas, métodos y estrategias que ayuden al docente de dicho nivel a diseñar y evaluar actividades referidas con el desarrollo psicomotor del niño como lo hemos

realizado con nuestra investigación. Por último Navarro y Tiza (2001) también determinan la necesidad de ejecutar programas para el desarrollo de habilidades psicomotoras.

Dentro del factor ambiental vinculado al desarrollo psicomotor y específicamente el aspecto familiar, estudiado por Linares y Calderón (2008); en la presente investigación se encuentra que la mayoría de las familias son de tipo nuclear, con padres que tienen estudios hasta secundaria y, asimismo, la mayoría trabaja dejando a los niños al cuidado de familiares; siendo esta problemática uno de los factores principales del bajo nivel de desarrollo psicomotor que se encontraban los niños en el pre test. Este hallazgo difiere al de Jaimes (2006) quien al investigar en la ciudad de Arequipa a niños 3 a 5 años del nivel inicial, relacionó el desarrollo psicomotor netamente con el ambiente familiar en que se desenvuelven los niños, indicando que el desempeño del desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, es normal. Las familias de ese estudio se caracterizaban por ser afectivas, estimulantes y estables promoviendo así un buen desarrollo psicomotor en sus hijos.

Analizando el factor salud se encuentra mediante otras técnicas de evaluación del Programa, que un niño (6%de la muestra) presentó un trastorno de desarrollo psicomotor (displasia de cadera leve) y otros dos niños (12%de la muestra) mostraron inestabilidad motriz por falta de oportunidades y estimulación. Este resultado es vinculado con el estudio de Quispe (2007) quien encontró la prevalencia de los trastornos de desarrollo psicomotor sobresaliendo la enfermedad luxante de cadera en niños atendidos en un centro de salud del país.

En el post test los niños mostraron mejoras en el desarrollo psicomotor en las tres dimensiones. Esto se puede apreciar en las tablas 2, 3, 4, 5 y 8; reafirmando la importancia de ejecutar actividades significativas con perspectiva constructivista para el desarrollo psicomotor. Esto es aseverado por Cubero (2005) quien plantea que el constructivismo como fundamentación

epistemológica considera a las personas como agentes activos y el conocimiento es la construcción conjunta que se realiza con ayuda de otras personas del contexto familiar, escolar y comunitario, por otro lado es reafirmado por Oramas (2000) y Aucouturier (2004), que los niños logran desarrollar de manera óptima el aspecto psicomotor gracias a la práctica psicomotriz mediante la herramienta esencial “el juego”, considerando también el papel fundamental del docente capacitado en este tema.

En la presente investigación se ha encontrado resultados que se considerarían óptimos al comprobar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” entendiendo la importancia del desarrollo psicomotor en el buen desenvolvimiento del niño donde se exprese con su propio cuerpo y desarrollando otros procesos y habilidades más complejas como la lecto-escritura. Esta información se relaciona con estudios peruanos de Lora y Flores (1997) y Jiménez (2006) quienes creen trascendente el desarrollo psicomotor en el proceso de lecto-escritura ya que se encuentra a niños de primer grado de primaria con dificultades de control y que se alejan de lo adecuado a un niño de su edad, planteando asimismo un programa para dicho fin.

Por otro lado las limitaciones presentadas al comienzo del estudio es que existe deficiente información en las bibliotecas de la facultades de educación con relación a la temática del desarrollo psicomotor, asimismo no hay un instrumento validado en Perú que evalúe el desarrollo psicomotor en niños preescolares, el que se usa a nivel nacional es el TEPSI, autorizado por la OMS, para el cual todavía no se han establecido los índices de validez y confiabilidad estandarizado para el país.

En cuanto a la muestra estudiada, esta fue pequeña, por el carácter experimental del estudio, se hubiera querido contar con un grupo de control, pero por la poca demanda de los niños de 3 años en la I.E. solo se abrió en

el año una sola aula, siendo este hecho una limitación para mayor manipulación de las variables.

Para finalizar se hace referencia a los hallazgos, que se consideran son importantes para poder seguir utilizando diversas estrategias que conlleven a un mejor desarrollo psicomotor en los niños, se puede seguir innovando y planteando otras actividades como las del Programa, teniendo en cuenta la edad de los niños.

CONCLUSIONES

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291.

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E.I. de Amantaní N° 291, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

SUGERENCIAS

Que, los resultados de la presente investigación se difundan en el contexto educativo de la Región Puno a fin de ser conocidos, sobre todo por las maestras del nivel inicial.

Que, las autoridades den oportunidades a investigadores de este tema para la realización, ejecución de programas que promuevan un adecuado desarrollo psicomotor en los niños y niñas del nivel inicial.

Que las maestras de inicial apliquen las actividades propuestas del Programa como estrategias para promover el desarrollo psicomotor y puedan innovar otras, según la edad de los niños.

Que, se promueva de manera más continua la participación de los padres de familia orientándolos a la promoción del desarrollo psicomotor de sus hijos.

Que las personas interesadas en la investigación del tema tratado, revisen mayor información sobre las teorías constructivistas en relación al desarrollo psicomotor y la práctica psicomotriz planteada por Aucouturier.

Seguir investigando sobre el desarrollo psicomotor y su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas (estudios con muestras más amplias, estudios longitudinales, etc).

Que, se promuevan las investigaciones en el campo relacionándolas con variables demográficas, psicológicas, educativas, didácticas y tecnológicas.

Que, se realicen investigaciones en nuestro país para validar un Instrumento (test, baterías, fichas) para el desarrollo psicomotor en niños pre escolares.

Finalmente investigar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas asociados a otros procesos cognitivos a través de Programas Psicopedagógicos.

BIBLIOGRAFÍA

Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.

Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.

Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Pirámide.

Chara-Góngora, W. (2009). *Efectos del Programa de Psicomotricidad a través del ritmo de forma toril para desarrollar la integración rítmica en niños de 5 años*. Tesis no publicada de especialidad. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.

Cubero, R. (2005). *Perspectivas Constructivistas*. Barcelona: Graó.

De la Cruz, V & Mazaira, C. (1994). *Programa de Educación Psicomotriz (PEP)*. Madrid: TEA.

Fonseca, V.da. (1996). *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE
Franco, F. (2005). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial*.

Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia. Recuperado el 04 de Julio del 2011, en http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codarquivo=250

Garrido, K. & Alvarado, V. (2007). *Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfampanguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007*. Tesis de licenciatura. Universidad Austral de Chile.

Santiago de Chile, Chile. Recuperado el 28 de Junio del
2011, en
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2007/fmg241e/doc/fmg241e.pdf>

Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años(TEPSI)* Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).

Isaac, M. (2001). *Desarrollo psicomotor*. Recuperado el día 05 de abril del 2011, en http://cerilcl/p36_D_psicomotor.htm

Jaimes, J. (2006). *Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años*. Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.

Jimenez, E. (2006). *El desarrollo psicomotor en el proceso de lecto-escritura en los niños de primer grado de educación primaria del centro de experimentación pedagógica de la Universidad Nacional de Educación*. Tesis de licenciatura. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.

Levin, E. (2002). *La infancia en escena, constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Linares, N. & Calderón, S. (2008). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007*. Tesis de licenciatura no publicada. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.

Loli, G. & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño.

- López, F., Fuentes, J., Itziar, M. & Ortiz, M. (2001). *Desarrollo afectivo y social*. Barcelona: Pirámide
- López, V. & Aldama, B. (2002). Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil. *Aula de Innovación Educativa*, 115, 19-23.
- Lora, J. & Flórez, S. (1997). *De la vivencia corporal a la comunicación oral y escrita*. Lima: Bruño.
- Mayorca, P. & Lino, A. (2002). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación.
- Medina, A., Sánchez, A & García, M (2012). Desarrollo físico, motor y perceptivo. En: USIL Facultad de Educación. *Programa para el Desarrollo Físico y Motor*. p.8
- Meece, J. (2010). Teoría del desarrollo cognoscitivo de Vygostsky. En: USIL Facultad de Educación. *Psicología del Desarrollo en la Infancia*.p.81.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: El autor.
- Monroy, K. & Peña, C. (2005). *Descripción del Desarrollo Psicomotor y Procesamiento Sensorial en niños con Déficit Atencional con Hiperactividad pertenecientes a comunas del área Norte de la Región Metropolitana*. Tesis de Licenciatura. Universidad de Chile. Santiago de Chile, Chile. Recuperado el 05 de Julio del 2011 en http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2005/monroy_m/sources/monroy_m.pdf
- Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Bogotá: Kinesis.

Navarro, R. & Tiza, D. (2001). *Efectos del Programa Nuevo Amanecer para el desarrollo de habilidades psicomotrices del niño a través de la disciplina de la danza folclórica*. Tesis de especialidad no publicada. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.

Oramas, L.(2000).*Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años* .Tesis de licenciatura. Universidad Metropolitana. Escuela de Educación. Venezuela. Recuperado el 24 de Junio del 2011, en <http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140O73P4.pdf>.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura. (2007).

Bases Sólidas: Atención Y Educación en la Primera Infancia. Recuperado el 27 de Junio del 2011, en <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/efareport/reports/2007-early-childhood/>

Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.

Quispe, M. (2007). *Prevalencia de los trastornos del desarrollo psicomotor en menores de 3 años del servicio de medicina de rehabilitación hospital San Juan de Lurigancho 2005-2006*. Tesis de especialidad no publicada. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.

Rota, J. (2002). La intervención psicomotriz: una forma de acompañar la construcción de la identidad de la persona. *Aula de Innovación Educativa*, 109, 14-17.

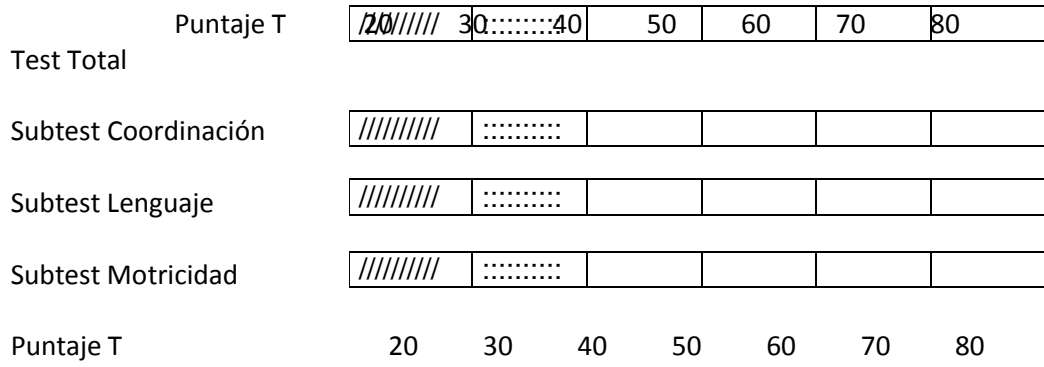
Sánchez, H. & Reyes, C. (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.

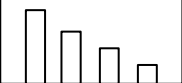
- Silva, M. (2011). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao*. Tesis de maestría no publicada. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.
- Tasayco, W. (2002). *Nuevo Manual práctico de educación psicomotriz y motricidad*. Lima: JC Distribuidora.
- Tejedor, P. (2002). La intervención psicomotriz educativa y la relación de identidad en educación. *Aula de Innovación Educativa*, 109, 18-20.
- Yataco, L & Fuentes, S. (2008). *Base teóricas contemporáneas del aprendizaje*. Lima: JC Distribuidora.

Anexos

Perfil TEPSI

Retraso Riesgo Normalidad



I. SUBTEST DE COORDINACIÓN	
___ 1C	TRASLADA AGUA DE UN VASO A OTRO SIN DERRAMAR (Dos vasos)
___ 2C	CONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBOS COMO MODELO
___ 3C	CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MÁS CUBOS (Doce cubos)
___ 4C	DESABOTONA (Estuche)
___ 5C	ABOTONA (Estuche)
___ 6C	ENHEBRA AGUJA (Aguja de lana; hilo)
___ 7C	DESATA CORDONES (Tablero c/ cordón)
___ 8C	COPIA UNA LÍNEA RECTA (Lám. 1; lápiz; reverso hoja reg.)
___ 9C	COPIA UN CÍRCULO (Lám. 2; lápiz; reverso hoja reg.)
___ 10C	COPIA UNA CRUZ (Lám. 3; lápiz; reverso hoja reg.)
___ 11C	COPIA UN TRIÁNGULO (Lám. 4; lápiz; reverso hoja reg.)
___ 12C	COPIA UN CUADRADO (Lám. 5; lápiz; reverso hoja reg.)
___ 13C	DIBUJA 9 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz reverso de la hoja reg.)
___ 14C	DIBUJA 6 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz reverso de la hoja reg.)
___ 15C	DIBUJA 3 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz reverso de la hoja reg.)
___ 16C	ORDENA POR TAMAÑO (Tablero; barritas)
	TOTAL SUBTEST COORDINACIÓN: PB 

II. SUBTEST LENGUAJE	
___ 1L	RECONOCE GRANDE Y CHICO (Lám. 6) GRANDE CHICO
___ 2L	RECONOCE MÁS Y MENOS (Lám. 7) MÁS MENOS
___ 3L	NOMBRA ANIMALES (Lám. 8) GATO.....PERRO.....CHANCHO.....PATO..... PALOMA.....OVEJATORTUGA.....GALLINA.....
___ 4L	NOMBRA OBJETOS (Lám. 5) PARAGUASVELA..... ESCOBA..... TETERA..... ZAPATOS..... RELOJ..... SERRUCHO..... TAZA
___ 5L	RECONOCE LARGO Y CORTO (Lám. 1) LARGO ___ CORTO ___
___ 6L	VERBALIZA ACCIONES (Lám. 11) CORTANDO..... SALTANDO..... PLANCHANDO..... COMIENDO
___ 7L	CONOCE LA UTILIDAD DE OBJETOS CUCHARA..... LÁPIZ..... JABÓN..... ESCOBA..... CAMA..... TIJERA.....
___ 8L	DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (Bolsas con arena y esponja) PESADO _____ LIVIANO _____
___ 9L	VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO NOMBRE..... APELLIDO.....
___ 10L	IDENTIFICA SU SEXO.....
___ 11L	CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES PAPÁ..... MAMÁ.....
___ 12L	DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS HAMBRE..... CANSADO..... FRÍO.....
___ 13L	COMPRENDE PREPOSICIONES (Lápiz) DETRÁS _____ SOBRE _____ BAJO _____
___ 14L	RAZONA POR ANALOGÍAS COMPUESTAS HIELO..... RATÓN..... MAMÁ.....
___ 15L	NOMBRA COLORES (Papel lustre azul, amarillo, rojo) AZUL AMARILLO..... ROJO.....
___ 16L	SEÑALA COLORES (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AMARILLO..... AZUL..... ROJO.....
___ 17L	NOMBRA FIGURAS GEOMÉTRICAS (Lám. 12) l..... n..... s.....
___ 18L	SEÑALA FIGURAS GEOMÉTRICAS (Lám. 12) n..... s..... l.....
___ 19L	DESCRIBE ESCENAS (Láms. 13 y 14) 13.....

14.....
___ 20L	RECONOCE ABSURDOS (Lám.14)
___ 21L	USA PLURALES (Lám. 16)
___ 22L	RECONOCE ANTES Y DESPUÉS (Lám. 17) ANTES..... DESPUÉS.....
___ 23L	DEFINE PALABRAS MANZANA..... PELOTA..... ZAPATO..... ABRIGO.....
___ 24L	NOMBRA CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS (Pelota; globo inflado; bolsa arena) PELOTA..... GLOBO.....BOLSA.....
_____	TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB

III. SUBTEST MOTRICIDAD	
___ 1L	SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR
___ 2L	CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA (Vaso lleno de agua)
___ 3L	LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA (Pelota)
___ 4L	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG. O MÁS
___ 5L	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MÁS
___ 6L	SE PARA EN UN PIE 1 SEG. O MÁS
___ 7L	CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MÁS PASOS
___ 8L	SALTA 20 CMS CON LOS PIES JUNTOS (HOJA RE.)
___ 9L	SALTA EN UN PIE TRES O MÁS VECES SIN APOYO
___ 10L	COGE UNA PELOTA (Pelota)
___ 11L	CAMINA HACIA DELANTE TOPANDO TALÓN Y PUNTA
___ 12L	CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALÓN
_____	TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB

13.	Comprendo el cuento y dramatizo								
14.	Haciendo pasitos de ballet								
15.	Jugando con papitos								
16.	Carreras con saquitos de arena								
17.	Jugando al futbol-gol								
18.	Jugando y equilibrándonos								
19.	Juego-cuento								
20.	Animales saltarines								
21.	Queriéndonos entre amigos								
22.	Jugando trasladando agua.								
23.	Arre caballito								
24.	Colaborando poniendo las cosas en su lugar								
25.	Enhebrando y haciendo un collar para mamá								
26.	Jugamos a los titiriteros								
27.	Jugamos con muchas pelotas								
28.	Saltando saltando								
29.	El auto de papá								
30.	Jugamos al circo								

NOMBRE DEL EXPERTO

FIRMA

FECHA

ANEXO C

FORMATO PARA EL JUICIO DE EXPERTOS PARA LOS OBJETIVOS DEL PROGRAMA “JUEGO, COOPERO Y APRENDO”

Por favor, en el casillero correspondiente marque si está usted de acuerdo con la formulación de los objetivos del programa teniendo en consideración su pertinencia, relevancia y corrección gramatical. En el caso de no estar de acuerdo, por favor anote en el casillero correspondiente las razones que hacen que esté en desacuerdo. Mucho se le agradecerá, que en el casillero correspondiente ofrezca las sugerencias del caso para salvar o mejorar.

Nº DE OBJETIVOS	OBJETIVOS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CORRECCION GRAMATICAL		OBSERVACION	SUGERENCIAS
		ACUER.	DESAC.	ACUER.	DESAC.	ACUER.	DESAC.		
1.	Determinar las características del desarrollo de los niños de 3 años.								
2.	Proporcionar a los niños y niñas diversas experiencias que le permitan vivenciar de manera significativa.								
3.	Favorecer e incrementar la evolución y maduración del niño en el desarrollo psicomotor.								
4.	Estimular y favorecer el desarrollo de estructuras psicomotoras, cognitivas y afectivas.								

NOMBRE DEL
EXPERTO

FIRMA

FECHA

ANEXO D

PROGRAMA "JUEGO, COOPERO Y APRENDO"



**PROGRAMA PARA EL DESARROLLO
PSICOMOTOR DE NIÑOS DE 3 AÑOS**

INTRODUCCIÓN

Es evidente que para el desarrollo complejo del ser humano se hace necesario un adecuado desarrollo psicomotor en los niños y niñas, lo que debería iniciarse en los primeros años de vida.

Muchos niños no reciben la adecuada atención en el aspecto psicomotor y muchas veces no se tiene una idea de su connotación, hay que resaltar que la poca preocupación conlleva a dejarlo de lado algo tan global. El docente juega un papel importante; por ello debería conocer todo el avance científico referente al desarrollo psicomotor de los niños del nivel inicial, si los docentes se preocuparan más por este aspecto del desarrollo podrían estimular otros aspectos como el cognitivo y afectivo.

(Loli y Silva, 2006).

Toda esta situación, exige como partícipe de la Educación Inicial Peruana, determinar y proponer como una solución, la elaboración y aplicación del Programa Juego, coopero y aprendo.

Dicho programa ha sido elaborado para incrementar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, siendo un aporte para que los docentes u otros profesionales que trabajan con niños puedan tener un modelo de trabajo con distintas actividades.

La propuesta del programa tiene una perspectiva constructivista con aportes de Piaget, Ausubel, Vigostky y Aucouturier que busca contribuir al incremento del desarrollo psicomotor de los niños con bajo nivel o retraso.

Para demostrar la validez del programa se pretende evaluar con el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI), teniendo en cuenta las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

El Programa está estructurado de manera clara describiendo el trabajo experimental que se realizará en una I.E.I. de Amantani N° 291 con alumnos de 3 años de edad.

CONCEPTO DE PROGRAMA “JUEGO, COOPERO Y APRENDO”

Conjunto de instrucciones ordenadas que permiten realizar actividades de psicomotricidad, juego simbólico, expresión oral con perspectiva constructivista para el desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, favoreciendo también en el niño la interacción social participación, cooperación y aprendizaje significativo.

OBJETIVOS

Determinar las características del desarrollo de los niños de 3 años.

Proporcionar a los niños y niñas diversas experiencias que le permitan

vivenciar de manera significativa diversos aprendizajes.

Favorecer e incrementar la evolución y maduración del desarrollo psicomotor en el niño.

Estimular y favorecer el desarrollo de estructuras psicomotoras, cognitivas y afectivas.

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS.

DESARROLLO NEUROLÓGICO	Equilibrio dinámico durante la marcha y la carrera. Salta con dos pies. Va potencializando la coordinación. Estructuras espaciales y temporales.
DESARROLLO COGNOSITIVO	Período Pre operacional. Pensamiento simbólico. Egocentrismo. No separa su yo del medio que lo rodea. Dificultad de tener en cuenta el punto de vista del otro. Artificialismo (ultra-cosas).Atribuye a seres extraños el origen de algunos acontecimientos.
DESARROLLO DEL LENGUAJE	Comprende relaciones entre acontecimientos y las expresa lingüísticamente. Progresiva utilización de pronombres personales, preposiciones y adverbios. Coordinación de frases mediante conjunciones. Ordenan los acontecimientos y lo reflejan en sus frases. Va adquiriendo las oraciones de relativo y las completativas. -Tiempos verbales: pasado (verbos y adverbios), futuro (planes de acción inmediata). Presta más acción al significado que a la forma de las emisiones orales.
DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO	Capta expresiones emocionales de los otros. Le gusta jugar solo y con otros niños. Puede ser dócil y rebelde. Posee una conducta más sociable.
	"Crisis de independencia". Afianzamiento del yo. Aparecen conflictos en su identificación con el adulto. Asume las diferencias sexuales. Juego simbólico.
PSICOMOTRICIDAD	Soltura, espontaneidad y armonía de sus movimientos. Control de partida y llegada del dibujo. Acelera y modera la marcha a voluntad. Empieza a poder detenerse. Hace la pinza correctamente. Empieza a manifestar predominancia de un lado sobre otro. Inhibe mejor los movimientos involuntarios. Desarrolla la independencia segmentaria

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<p>Aparecen entre los 36 y 42 meses los artículos "el" y "la". Progresivamente, se introducen "unos" y "los". Los pronombres personales "le", "la", "os", "me", "te", "nos" y "se" comienzan a producirse. Siguen las preposiciones de lugar: en, sobre, debajo, cerca de. El infinitivo presente aparece "yo no quiero comer". Se utiliza el presente de indicativo "el bebé duerme". Aparición de los auxiliares "ser" y "tener". Producción de subordinadas relativas y completivas con omisión del pronombre relativo o de la conjunción de subordinación "mamá dice que debes venir".</p>
INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<p>Hacia los 36 meses: comprender y producir preguntas utilizando: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿A quién? ¿ Dónde? Hacia los 48 meses: comprender y producir frases negativas, integrando la negación en el cuerpo de la frase, por ejemplo: "nene no ha dormido".</p>
JUEGOS	<p>No busca la aprobación del adulto. Utiliza al adulto en caso de necesidad. Establece reglas de manera regular en los juegos. Actividad hábil y espontánea.</p> <p>Representa roles sociales, como por ejemplo: vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a, etc. Le da importancia a la ropa y al maquillaje. Realiza onomatopeyas, como por ejemplo: pollito (pio, pio...), pato (cua-cua), gato (miau), etc.</p>
HABITOS DE VIDA DIARIA	<ul style="list-style-type: none"> - Avisa cuando tiene ganas de miccionar o defecar durante el día. - Necesita poca ayuda para lavarse manos y cara. - Con ayuda del adulto se lava los dientes. - Se desnuda con poca ayuda del adulto. - Utiliza cubiertos. - Utiliza vaso o taza. - Tiene una hora establecida para ir a dormir. - Juega solo durante 15 minutos aproximadamente. - Recoge los juguetes con ayuda. - Sube escaleras, poniendo un pie en cada escalón.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA.

Los contenidos se consideran como los fundamentos por medio de los cuales pretendemos alcanzar los objetivos propuestos. Por lo tanto, estructuramos los distintos contenidos en torno a las necesidades, dinámica del grupo y tratamiento del caso. Los contenidos trabajados son los siguientes:

Con respecto al Diagnóstico y evaluación, se emplea los siguientes instrumentos: Test de Desarrollo Psicomotor.

Es un test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en su décima edición, cuyas autoras son Haeussler, M. y Marchant, T. (2009) .

El TEPSI es de fácil administración y corrección, utiliza pocos materiales y de

bajo costo. Permite detectar normalidad, riesgos o retrasos en el desarrollo psicomotor, mide tres áreas básicas del desarrollo infantil: coordinación, lenguaje y motricidad. Es aplicable a niños de 2 a 5 años de edad, teniendo cada edad su escala respectiva. El TEPSI se utiliza tanto antes como después de la aplicación del programa.

Entrevista a los padres de familia.

Es una técnica que consiste fundamentalmente en un espacio de comunicación interpersonal entre el entrevistador y el entrevistado.

Las entrevistas a PP.FF. se realiza en el diagnóstico, en la aplicación y término del programa, está orientada a tener un mejor conocimiento del niño y niña sobre datos que los padres pueden dar, así como otros temas importantes para el estudio.

Asimismo se tiene en cuenta que los padres son nuestros aliados para la aplicación del programa, es necesario brindarles la información pertinente para que ellos también promuevan un mejor desarrollo psicomotor en sus hijos

Ficha Única de Matrícula.

La Ficha Única de Matrícula es un documento trascendental para conocer los datos personales, familiares, de salud del niño y niña; es por ello que su llenado es muy útil en nuestro programa, determinando así información necesaria para la comprensión del problema investigado.

Con respecto a la ejecución del Programa se realizarán diversas actividades con metodología constructivista, de trabajo cooperativo y participativo.

Juegos psicomotrices.

Como parte del programa es trascendental las actividades sicomotrices, ya que el niño (a) aparte de desarrollar destrezas físicas aprende también a controlar sus movimientos, a autodisciplinarse a través de la ejercitación libre, a afirmar su conciencia en sí mismo, a desarrollar el sentido de cooperación y colaboración, dando oportunidad a la integración progresiva a los grupos, ayudando todo lo mencionado anteriormente al incremento del desarrollo psicomotor y a la vez va obteniendo por la propia experiencia aprendizajes significativos.

Se enfatiza en los juegos psicomotrices las dimensiones de coordinación, movimiento y lenguaje.

Juegos simbólicos.

Son los juegos de la imaginación por excelencia. Con estos juegos los niños desarrollan su capacidad de comunicación y expresión, adquieren confianza y seguridad, descubren sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas y

permite a los niños pasar del egocentrismo a actitudes más abiertas, estimulando su imaginación y colmando sus fantasías.

A través del juego simbólico, el niño descubre cosas del entorno social donde se encuentra. El juego simbólico le permite formar parte de una historia, le invita a crear, imaginar y descubrir. Con el juego simbólico permitimos que el niño guiado por el educador desarrolle una serie de actividades que le permitan estimular las diferentes áreas madurativas; verbal, numérica, atención-concentración, memoria, perceptiva manipulativa, motora e inteligencia emocional.

Así mismo facilita la caracterización de diferentes personajes y asumir el rol que en la sociedad ocupa cada uno de ellos como puede ser médico, profesor/a, peluquero/a etc. El juego simbólico es reducir el mundo de los adultos a los niños, todo a través del juego.

Juegos de expresión oral

Son aquellas actividades lúdicas en las cuales los niños y niñas pueden expresarse oralmente mencionando sus ideas, intereses, sentimientos, pensamientos, etc de manera clara.

En la sociedad actual se dan muchas situaciones que requieren un nivel de Expresión oral .Por lo tanto en la escuela se debe trabajar la expresión oral; no se trata de enseñar a hablar desde cero, ya que mínimamente ya saben hacerlo, lo que conviene trabajar en clase son las demás situaciones con las que se van a encontrar (comunicaciones de ámbito social, hablar en grupo, las nuevas tecnologías, las exposiciones individuales, las canciones, etc.).

Matriz de las sesiones que se relacionan con las dimensiones de: coordinación,

Programa	Dimensiones	Sesiones
Juego	Coordinación y motricidad	integradas
Coopero	Coordinación y motricidad	
Aprendo	Lenguaje	

lenguaje y motricidad.

Cabe destacar que en las sesiones se integra las dimensiones como las áreas de Diseño Curricular Nacional.

PROPUESTA METODOLÓGICA DEL PROGRAMA.

Las sesiones del Programa “Juego, coopero y aprendo” son activas participativas, se dará tres veces por semana y hacen una suma de 30 sesiones, con una duración de 45’ aproximadamente cada una de ellas, donde se integra las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

Para desarrollar el programa se necesita de un espacio físico destinado exclusivamente para ese fin y de los materiales adecuados.

Se ha seleccionado las competencias, capacidades, conocimientos y actitudes de las áreas de desarrollo según el Diseño Curricular Nacional del nivel inicial de la edad de tres años, determinando los respectivos logros de aprendizaje.

Las sesiones del programa tienen una perspectiva constructivista, con aportes de Aucouturier. Las fases planteadas en las sesiones son las siguientes:

Momento de la Asamblea: En este momento el docente agrupa a los niños y niñas en un mismo espacio, con el fin de saludarlos, contarles una historia, recordar normas, entre otras cosas; es un momento para compartir en grupo en la cual los niños dan sus opiniones expresándose de manera adecuada.

Momento de la Expresividad Motriz: los niños reconocen el espacio, acuden hacia los juegos de su preferencia o dicen que podemos jugar con los materiales presentados, utilizando su cuerpo según las posibilidades de movimiento. Realizan la actividad guiada o espontánea según la planificación, teniendo en cuenta que sea una experiencia vivencial; asimismo en este momento se favorece la relación de pares utilizando el movimiento corporal; después de terminar este momento se les invita a dejar todo ordenado.

Momento de la relajación: es el momento donde se propicia la tranquilidad y el reposo en un espacio acogedor para que el cuerpo se reestructure y se normalice la respiración.

Momento de la expresividad plástica: se invita al grupo a pasar al otro espacio de trabajo donde realizan construcciones o dibujos según sus experiencias motrices.

Momento de la Verbalización: es el momento en el cual se realiza un diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividades vividas en la sesión, expresan sus estados de ánimo y sentimientos. Este momento se realiza con el fin de cerrar la experiencia vivida. Si los niños representaron a través del dibujo, el modelado o la construcción, pueden utilizar este momento para compartir su trabajo con todo el grupo. El docente se despide utilizando una canción, un cuento u otra estrategia. Rodríguez, (1996), citado por Oramas (2000).

A continuación se presenta el cuadro de diversificación curricular para el programa.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS y ACTITUDES.

AREA	COMPETENCIA	ORGANIZADOR	CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	ACTITUDES
P.S.	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<p>Reconoce, explora, nombra y utiliza las partes gruesas de su cuerpo.</p> <p>Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.</p> <p>Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.</p> <p>Demuestra creciente coordinación de brazos y piernas al desplazarse, caminar, rodar, correr, saltar en dos pies.</p> <p>Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación viso motriz: óculo manual, óculo podal: lanzar objetos, patear pelota, rasgar papel, pintar con crayolas gruesas, enhebrar cuentas grandes, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Se muestra autónomo en sus acciones y sus movimientos ☺ Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales. ☺ Aprecia y cuida su cuerpo, Disfruta de sus logros.

	Se identifica como niño o niña, reconociendo y valorando sus características físicas y afectivas, respetando las diferencias.	CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMÍA	Se reconoce como niña o niño identificando sus características corporales. Reconoce su derecho a ser llamado por su nombre y a ser escuchado.	☺ Manifiesta placer o malestar ante determinadas situaciones que lo afectan en su interacción con los demás.
	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándolos como parte de un grupo social.	DESARROLLO DE LAS RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	Identifica a los miembros de su familia y sus roles.	☺ Acepta con agrado la ayuda y protección de la familia y otros adultos en diversas situaciones.
MAT	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute.	NÚMERO Y RELACIONES	Identifica y relaciona objetos en función de características perceptuales: color, forma, tamaño, consistencia (duro, blando). Construye y compara colecciones de objetos de distintas cantidades utilizando cuantificadores (muchos, pocos).	☺ Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.
	Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas. Realiza cálculos de medición utilizando medidas arbitrarias y resolviendo situaciones en su vida cotidiana	GEOMETRÍA Y MEDICIÓN	Establece relaciones de ubicación: delante de y detrás de. Compara la longitud (largo y corto) al medir diferentes objetos utilizando medidas arbitrarias.	☺ Muestra iniciativa al explorar el espacio. ☺ Demuestra libertad al realizar desplazamientos. ☺ Disfruta descubriendo en objetos diferentes formas.
COM	Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas, y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.	EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL	Utiliza palabras nuevas para nombrar de manera sencilla características de objetos y seres vivos y comunicar sus necesidades deseos e intereses.	☺ Demuestra interés frente a las situaciones comunicativas (cuando le preguntan o responde preguntas).

	Comprende e interpreta mensajes de diferentes imágenes y textos verbales de su entorno, expresando con claridad y espontaneidad sus ideas.	COMPRENSIÓN DE TEXTOS	Nombra imágenes de ilustraciones: dibujos, fotografías, pinturas, ceramios, tejidos, etc. Y describe algunas de sus características.	☺ Demuestra interés por comunicar y mostrar sus producciones.
	Produce textos, empleando trazos, grafismos, o formas convencionales (letras) de escritura de manera libre y espontánea con sentido de lo quiere comunicar.	PRODUCCIÓN DE TEXTOS	Utiliza la lengua escrita como un medio de comunicación e información, haciendo diferentes signos y grafías según sus posibilidades	☺ Disfruta la producción libre y espontánea de trazos, signos y grafías.
	Expresa espontáneamente y con placer, sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje plástico, dramático o musical que le permite mayor creación e innovación.	EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA	<p>Expresión y apreciación corporal Realiza diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular.</p> <p>Expresión y apreciación plástica Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica. Expresión y apreciación musical Utiliza su cuerpo, la voz, y el gesto para realizar actividades musicales. Expresión y apreciación dramática Desarrolla a través de la participación en dramatizaciones, la expresividad y creatividad favoreciendo el descubrimiento de su imagen personal.</p>	<p>☺ Manifiesta estados de ánimo mediante diferentes expresiones artísticas, expresando su agrado o desagrado.</p> <p>☺ Muestra disposición para aprender el orden y mantener la limpieza.</p> <p>☺ Disfruta de la libertad al cantar, bailar, tocar instrumentos, dramatizar, y expresar mediante las artes plásticas su mundo interior.</p>
C Y A	Reconoce y valora la vida de las personas, las plantas y animales, la características generales de su medio ambiente, demostrando interés por su cuidado y conservación.	SERES VIVIENTES, MUNDO FÍSICO Y CONSERVACIÓN DEL AMBIENTE	Identifica a los seres vivos de su ambiente natural: animales y plantas.	☺ Manifiesta interés por las plantas y animales de su entorno.

Se presenta las sesiones integrando los juegos sicomotrices, juegos simbólicos y de expresión oral para incrementar el desarrollo psicomotor en las dimensiones de: coordinación, lenguaje y motricidad.

Nº DE SESIÓN	1
NOMBRE DE SESION	Mi cuerpo es valioso
OBJETIVOS	Identificar en sí mismo y en los demás las partes del cuerpo: cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas. Reconocer si es niño o niña. Cuidar su cuerpo en la vida diaria.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Jugamos con los niños que pase el rey donde al quedarse alguien adentro dice si es niño o niña.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> se les presenta a la marioneta de Mickey mouse, se les pregunta ¿Quién es? ¿Qué es? ¿Podrá mover su cuerpo?, responden según sus saberes.</p> <p>Los niños juegan con la marioneta, tocándose la parte del cuerpo que se les va mencionando. ¿Cuántas cabezas tenemos? ¿Cuántos brazos? Se acarician con los ojos cerrados la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas.</p> <p>Luego se unen por parejas poniéndose frente a frente y tocan la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas del compañero,</p> <p>Los mismos niños van mencionando que otra parte del cuerpo pueden tocarse, así mismo mencionan cómo cuidamos nuestro cuerpo que es tan valioso.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> dibujan libremente su cuerpo.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Localiza en sí mismo y en los demás las partes gruesas de su cuerpo.</p> <p>COM. Dibuja libremente y según sus posibilidades su cuerpo mencionando si es niño o niña.</p> <p>C.A. Se asea y alimenta cuidando su cuerpo en la vida diaria.</p>
MATERIALES Y	Marioneta de Mickey mouse Hojas bond crayolas, plumones, colores, etc.

CANCIÓN Que pase el rey

Que pase el rey que ha de
pasar Que un niño o niña



Nº DE SESIÓN	2
NOMBRE DE SESION	El Muñeco
OBJETIVOS	Alcanzar expresarse corporalmente. Coordina su cuerpo en diferentes posiciones. Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> se les presenta a los niños una caja ¿Qué habrá? Sacan los muñecos que hay dentro. ¿Cuántos muñecos hay?</p> <p>Juegan libremente con los muñecos representando un papel según sus saberes (papá, mamá, hermano).</p> <p>Luego los niños por afinidad se forman en parejas. Uno es el niño y otro hace de muñeco de trapo. Primero, el niño hace mover al “muñeco” como él quiere. El niño que hace de muñeco debe estar totalmente relajado. Finalmente el muñeco cobra vida se identifica con el niño, le sigue por todas partes imitándole. Se intercambian el personaje de muñeco.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Dibujan la actividad o modelan libremente con plastilina a un muñeco, mencionando sus partes.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo se organizaron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Participa de manera activa expresándose corporalmente.</p> <p>P.S. Coordina las partes de su cuerpo al jugar con su compañero.</p> <p>COM. Juega simbólicamente en la actividad psicomotriz.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Caja, muñecos, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas, colchonetas.</p>

Nº DE SESIÓN	3
NOMBRE DE SESION	Abotonando y desabotonando
OBJETIVOS	Tener precisión y eficacia en la coordinación visomotriz Presentar coordinación visomotriz al abotonar y desabotonar.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la canción "Tengo tres botones" acompañado de expresión corporal. Se les pregunta ¿qué dice la canción? ¿Cuántos botones hay en la chompa?</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños juegan en la sala. Se les brinda un nuevo material que es el estuche para abotonar y desabotonar, el cual lo manipulan y descubren lo que pueden hacer.</p> <p>Luego los niños muestran sus chompas (con botones grandes) que han traído de casa y mencionan características principales, se las colocan abotonándose y desabotonándose.</p> <p>Luego hacemos concursos por parejas ¿quién abotona y desabotona la chompa a su compañero? Ambos niños participan.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración (inhalan y exhalan).</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> se les entrega botones y libremente forman figuras.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre el juego realizado, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Con quién, jugaste? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Abotona y desabotona de manera adecuada, demostrando coordinación visomotriz.</p> <p>COM. Nombra de manera sencilla características de objetos y comunica sus necesidades deseos e intereses.</p> <p>MAT. Relaciona objetos en función de características perceptuales</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Estuche para abotonar y desabotonar, chompas con botones grandes, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas.</p> <p>Colchonetas.</p>

CANCIÓN

Tengo tres botones
Tengo tres botones, nes,
nes, nes en mi chompa, a, a, a,
y me pongo yo,
o, o, o para
abrigarme, e, e, e.

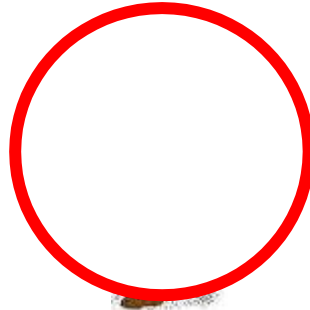


Nº DE SESIÓN	4
NOMBRE DE SESION	Mi casita tiene forma de círculo
OBJETIVOS	Participar en forma grupal utilizando su cuerpo y respetando reglas. Identificar el círculo como figura geométrica. Representar acciones simbólicas de manera espontánea.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Entonamos la canción “mi cuerpo yo lo muevo”</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> esta actividad se realiza en el patio, dibujando en el piso con tizas tantos círculos como alumnos haya. Se realizará actividades de caminar, correr y saltar, hacer ronda. La maestra se pondrá a un costado haciendo que los niños contesten a las preguntas ¿Qué figuras ven pintada en el piso? ¿Podrían ir por los caminos que ven entre los círculos? Contestan y van realizando las acciones ¿Cómo han ido? ¿Pisaron las líneas? ¿Empujaron a sus compañeros o se chocaron con ellos? ¿En qué otra forma podremos ir? Repetir estas acciones hasta que se haya cumplido con las indicaciones. Cada niño(a) tendrá su casita que viene hacer el círculo que escogen voluntariamente en cual realizarán actividades de entrar, salir, caminar, saltar, hacer acciones simbólicas que hacen en su casa (desayunar, bañarse, jugar, dormir, etc).</p> <p><u>Momento de relajación:</u> con el sonido lento de los toc toc los niños se echan en su casita cerrando los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Elaboran un círculo, utilizando el material que desean.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Realiza juegos motrices, respetando las normas. MAT. Menciona la figura geométrica: el círculo. COM. Elabora un círculo con la técnica deseada.
MATERIALES Y RECURSOS	Materiales permanentes del aula. Tizas de colores, hojas bond, crayolas, plumones, témperas. Toc toc.

CANCIÓN

Mi cuerpo yo lo muevo

Mi cuerpo, mi cuerpo yo lo
muevo, lo balanceo, lo
balanceo, y hago ruido, ~~marido~~ los
ruido, golpe ~~los~~ bien
pies tatata las manos tam

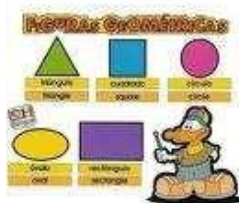


Nº DE SESIÓN	5
NOMBRE DE SESION	Formando figuras
OBJETIVOS	Explorar sus posibilidades de movimiento. Vivenciar el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural. Identificar y relacionar objetos en función de características perceptuales: color, forma, tamaño.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Se motiva con la canción "toma la ficha". Mencionan el nombre de la figura geométrica de la ficha y el color.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> se les presenta a los niños figuras geométricas grandes de 1 metro y medio (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo), mencionan sus nombres y color.</p> <p>Se forma grupos y a cada grupo se le da una figura.</p> <p>Se juega a colocarse según las indicaciones: Dentro de la figura, fuera de la figura.</p> <p>Caminan en puntitas por el contorno de la figura, saltan, corren, gatean.</p> <p>Se colocan alrededor de la figura y luego la levantan y la sacan se quedan ellos para que observan que con sus cuerpo también pueden formar figuras.</p> <p>Se le entrega a cada niño fichas de diversas formas y libremente crean figuras (ejemplos, tren, casa, barco, etc).</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños realizan movimientos suaves según el movimiento de una figura geométrica hecha de papel, van relajándose, sentándose, hasta que queden echados.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> reciben figuras geométricas de papel y realizan libremente su expresión.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Se desplaza por el espacio demostrando coordinación.</p> <p>MAT. Menciona correctamente el nombre de figuras geométricas(círculo, cuadrado, triángulo).</p> <p>MAT. Forma figuras utilizando las fichas lógicas.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Figuras geométricas grandes hechas de cartón o corrospum.</p> <p>Fichas lógicas de colores y formas.</p> <p>Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.</p>

Canción Toma la ficha

Toma la ficha qué figura es
Toma la ficha en qué mano
está Toma la ficha, toma la
ficha

en qué mano está.(bis)



Nº DE SESIÓN	6
NOMBRE DE SESION	Agrupaciones de Animales
OBJETIVOS	Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo. Realizar diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular. Identificar a algunos animales.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños se desplazan libremente por el espacio como si fueran animales (saltando, reptando, en cuadrupedia, etc). Los diferentes animales son escogidos libremente por los alumnos, o bien, de acuerdo con las sugerencias del profesor.</p> <p>A la indicación nombrando un determinado animal y mostrando su imagen los niños se reúnen por grupos y se dirigen a sus casitas establecidas indicadas con iconos. Se les va mencionando para que se ubiquen delante de, detrás de.</p> <p>Los niños realizan sonidos onomatopéyicos de cada animal.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en el piso y escuchan sonidos onomatopéyicos de pajaritos, realizan inspiración y expiración.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> utilizando materiales gráficos realizan su experiencia vivida.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S: Se desplaza por el espacio, imitando a un animal.</p> <p>P.S.: Se ubica: delante de y detrás de.</p> <p>COM: Nombra imágenes de ilustraciones y describe algunas de sus características.</p> <p>C.A.: Menciona nombres de animales.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Dibujos, íconos, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas</p>



Nº DE SESIÓN	7
NOMBRE DE SESION	Los gusanitos encantados
OBJETIVOS	Realizar diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular. Utilizar su cuerpo, la voz, y el gesto para realizar actividades musicales. Identificar a los seres vivos de su ambiente natural: animales y plantas.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo y se organiza estableciendo las normas de juego, los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños observan en una planta un gusano, se les pregunta ¿qué animal es? ¿De qué color es? ¿Cómo se mueve? ¿Ustedes podrán imitar al gusano? Contestan según sus saberes.</p> <p>Los niños mediante una canción del gusanito son distribuidos por el espacio.</p> <p>Bailan y luego reptan al son de la canción como gusanitos encantados. Cuando para la canción, “vuelven al cesto indicado” y se quedan quietos. Luego los gusanitos van encontrando los objetos que se les va mencionando.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> con el sonido lento de los toc toc los niños se echan en el espacio los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción de gusano utilizando papel, plastilina, o realizan un dibujo (libre).</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el dialogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Repta por el espacio de manera coordinada. COM. Canta y bailan por el espacio de manera coordinada. C.A. Menciona claramente a animales y plantas.
MATERIALES Y	Materiales permanentes del aula. Planta, gusano, diversos objetos, , papel seda, plastilina, toc toc

Canción el gusanito
Un gusanito va por el
caminito, va por el
caminito un lido
gusanito, va a buscar
manzana para comer
(bis)



Nº DE SESIÓN	8
NOMBRE DE SESION	Día y Noche
OBJETIVOS	Demostrar coordinación de brazos y piernas al desplazarse, caminar, rodar, correr, saltar en dos pies. Nombrar imágenes de ilustraciones: dibujos, fotografías,
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la poesía soy un niñoito.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> La maestra tiene un sol y una luna grandes hecho con cartulina los niños mencionan qué es y qué acciones hacen si es día o noche. Los niños están libremente en el espacio. La maestra se pasea alzando alternadamente el sol y la luna. Cuando levanta la luna, es de noche y ellos deben correr haciendo el mínimo ruido posible. Cuando alza el sol, es de día y, entonces deberán correr haciendo el máximo posible con los pies. Las actividades se varían: caminar, saltar, gatear, rodar.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en el piso, se imaginan que es de noche y que están en su cama durmiendo, se encuentran en reposo relajándose.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Participa grupalmente identificando actividades rápidas y ruidosas; lentas y silenciosas.</p> <p>P.S. Participa en actividades psicomotrices de manera activa.</p> <p>COM. Menciona las actividades que hace en el día y en la noche.</p> <p>COM. Repite la poesía de la sesión.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Figuras de sol y luna, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas</p>

Poesía: Soy un niño**Soy un niño**

Que me gusta
jugar De día y
de noche Y en
todo lugar



Nº DE SESIÓN	9
NOMBRE DE SESION	anipulando objetos de colores
OBJETIVOS	Demostrar precisión y eficacia en la coordinación visomotriz: óculo manual Manipular objetos reconociendo colores primarios. Comparar colecciones utilizando cuantificadores
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños juegan con los objetos y juguetes del aula.</p> <p>Luego reuniéndolos dialogamos sobre los colores que pudieron encontrar en los objetos dan respuestas según sus saberes.</p> <p>Luego se les entrega pelotas de colores primarios dispersas por el aula o patio y se les pide a los niños y niñas que las escojan y agrupen colocándolas en las cajas según el color que corresponda.</p> <p>Jugamos a lanzar pelotas un niño agarra la caja y otro niño va lanzando. ¿Cuántas pelotas pudo meter a la caja? ¿De qué colores?</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta y se pasan la pelota por diferentes partes de su cuerpo, quedando luego en reposo, respirando profundamente.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> se les entrega a los niños medias de colores y algodón para que puedan elaborar una pelota del color que desean.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Manipula objetos demostrando coordinación visomotriz.</p> <p>P.S. Demuestra adecuada motricidad al lanzar pelotas dentro de una caja.</p> <p>MAT. Menciona cuantificadores: muchos o pocos según la cantidad de pelotas que encajó.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Diversos objetos de colores, pelotas de colores, medias de colores y algodón.</p>



Nº DE SESIÓN	10
NOMBRE DE SESION	Creando nuestro robot
OBJETIVOS	Utilizar de manera coordinada diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica. Identificar y relacionar objetos en función de características perceptuales: color, forma, tamaño, Expresarse oral y corporalmente.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños juegan en el aula, construyendo diversas torres con playgos. Mostrándoles un robot de juguete jugamos a imitarlo. Movemos las partes del cuerpo. Se les dice que utilizando cualquier material del aula crearán un robot, comparten material, se ayudan entre sí. Le ponen nombre a su robot. Los niños comparan su robot diferenciando forma, tamaño, colores,</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta y jugamos que al robot se le acabaron las pilas y ya no puede moverse, se relajan y sienten sus respiración</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Construye de manera libre torres y robot.</p> <p>MAT. Menciona color, forma, tamaño de objetos realizados.</p> <p>COM. Realiza imitaciones de manera espontánea moviendo partes de su cuerpo.</p> <p>COM. Describe sus creaciones.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Materiales permanentes del aula, playgos.</p> <p>Robot de juguete, hojas bond, crayolas, plastilina</p> <p>Colchoneta.</p>



Nº DE SESIÓN	11
NOMBRE DE SESION	Jugando con los objetos de diversos tamaños
OBJETIVOS	Reconocer tamaños de manera correcta. Demostrar coordinación visomotriz Socializarse y respetarse entre compañeros
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Jugamos a formar un trencito del niño más grande al más pequeño, se afianza los términos de tamaño (grande-pequeño)</p> <p>Se forma grupos de niños grandes y pequeños y ellos diferencian sus tamaños, luego se les entrega por grupos palitos de globos, telas, juguetes, pelotas, hojas de planta de diferentes tamaños. A la indicación los grupos ordenan los palitos del más grande al más pequeño y viceversa, intercambian los materiales por grupos. Luego se hace un trabajo individual, cada niño recibe una cajita con palitos de diferentes tamaños para que los ordene según la indicación dada.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> Con el sonido del tambor los niños se van echando en el piso sintiéndose cómodos, respiran y se relajan.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica (modelado de palitos grandes y pequeños).</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy ¿Cómo lo hicieron? ¿les gustó la actividad?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	MAT. Ordena los palitos del más grande al más pequeño. P.S. Coordina ojo- mano al ordenar los materiales de diversos tamaños. P.S. Juega con sus compañeros de manera respetuosa.
MATERIALES Y RECURSOS	Materiales permanentes del aula. palitos de globos, telas, juguetes, pelotas, hojas de planta de diferentes tamaños , una cajita para cada niño, hojas bond, crayolas, plumones, témperas

Nº DE SESIÓN	12
NOMBRE DE SESION	Jugando a imitar acciones
OBJETIVOS	Imitar algunas acciones de la vida diaria. Expresar oralmente sus saberes y deseos.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños juegan en el aula libremente.</p> <p>Se motiva la actividad mostrándoles una caja y preguntándoles ¿Qué habrá? ¿Para qué servirá? Niños voluntarios sacan los objetos (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama del sector hogar, tijera, etc.). Se les pregunta por cada uno de ellos ¿Cómo se llama? ¿Para qué sirve? ¿Dónde lo utilizamos? ¿Cómo los utilizamos? ¿De qué tamaño son? Responden según saberes.</p> <p>Luego jugamos a imitar acciones que se realizan utilizando los objetos antes mencionados.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> Los niños se imaginan que tienen una vela y la soplan despacio, luego la apagan y luego realizan respiraciones profundas.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica (dibujo, pintura o modelado) según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	COM. Imita acciones de la vida diaria (aseo, alimentación, estudio, etc). COM. Menciona objetos y su utilidad. P.S. Coordina sus movimientos en un determinado espacio.
MATERIALES Y RECURSOS	Materiales permanentes de la sala. Caja, cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera, hojas bond, crayolas, plumones, témperas



Nº DE SESIÓN	13
NOMBRE DE SESION	Comprendo el cuento y dramatizo
OBJETIVOS	Incrementar el lenguaje comprensivo y expresivo. Dramatiza el cuento comprendido.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños juegan en el aula libremente.</p> <p>Para esta actividad los niños guardan los juguetes que utilizaron y se necesita que estén ordenados y atentos.</p> <p>Se les muestra figuras del cuento para que mencionen sus nombres, luego, se les relata con ayuda de un pictograma el cuento "Ricitos de oro" donde los niños participan y responden preguntas.</p> <p>Luego los niños reproducen oralmente el cuento con sus propias palabras.</p> <p>Jugamos al teatro donde se representará el cuento. Los niños voluntariamente escogen el personaje para dramatizar; utilizando diferentes vestimentas, máscaras, utensilios.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica (dibujo) según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó el cuento? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	COM. Responde preguntas sobre el cuento escuchado. COM. Dramatiza un personaje del cuento escogido libremente.
MATERIALES Y RECURSOS	Materiales permanentes del aula. Figuras, pictograma en papelote del cuento, vestimentas, máscaras, utensilios, hojas bond, crayolas, plumones, témperas

N° DE SESIÓN	14
NOMBRE DE SESION	Haciendo pasitos de ballet
OBJETIVOS	Realizar diversos movimientos con su cuerpo, demostrando coordinación y motricidad. Bailar siguiendo la melodía.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establece las normas de la sesión, los niños participan de la canción "Mi cuerpo se está moviendo".</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas realizan libremente ejercicios en la barra.</p> <p>Acompañados de música clásica se realiza la sesión de una manera didáctica. Primero utilizamos las barras haciendo ejercicios de juntar y separar los talones en primera y sexta posición, demiplié (como sentadillas), relevé (parados en puntas de pies estirándose hacia arriba). Luego jugamos imitando a los animalitos haciendo pasitos de ballet, como pingüinos, flamencos, mariposas, conejo, gatitos.</p> <p>Los niños durante la actividad: caminan de manera normal, caminan en puntas, caminan hacia adelante, hacia atrás chocando talón, puntas, se paran en un pie, saltan.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños escuchando una música suave se echan en la colchoneta, cierran sus ojos, respiran y logran la relajación.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	COM. Imita coordinadamente movimientos. P.S. Realiza pasos de ballet demostrando motricidad. COM. Baila siguiendo la melodía y utilizando todo su cuerpo.
MATERIALES Y RECURSOS	Materiales permanentes de la sala. Radio, CD, barras o apoyo, hojas bond, crayolas, plumones, témperas

Nº DE SESIÓN	15
NOMBRE DE SESION	Jugando con papitos
OBJETIVOS	Expresarse oral y corporalmente de manera espontánea. Establecer lazos de afectividad con sus padres. Participar en las actividades psicomotrices de manera activa.
TIEMPO	1 hora
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo (padres, niños). Nos ponemos en círculo y entonamos la canción "Nos saludamos" dialogamos sobre nuestro encuentro de hoy y acordamos normas.</p> <p>Jugamos a la telaraña donde cada niño cogiendo el ovillo de lana se presenta dando su nombre y apellido y presentando a sus padres, luego cogiendo una punta de la lana, lanza el ovillo a otro compañero y así sucesivamente. (Los padres antes de que su hijo entrega el ovillo a otro compañero le dice "te amo hijo" y le hace una barra).</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños son motivados presentándoles los materiales que son láminas de diversas acciones y las describen espontáneamente. Luego se forma grupos por afinidad entre padres e hijos y dramatizan acciones de la vida cotidiana, las cuales otros grupos tiene que adivinar (juego de charadas).</p> <p>Luego los padres y los niños gatean, caminan, saltan por el espacio y jugamos al "puente" donde los padres forman una fila colocándose en posición de gateo para que los niños gateando pasen por debajo como si fuera un puente.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> padres y niños se echan en las colchonetas y escuchando una música clásica suave cierran sus ojos, sienten su respiración logrando relajarse.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> los padres hacen papelógrafos, dando sus opiniones sobre su experiencia y los niños decoran con dibujos o grafías).</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños y padres sobre la actividad de la sesión, exponen sus ideas finales. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>COM. Verbaliza acciones de la vida cotidiana.</p> <p>COM. Menciona sus datos personales y nombres de los padres. P.S. Dramatiza acciones espontáneamente. P.S. Participa activamente en ejercicios psicomotrices.</p> <p>P.S. Colabora para realizar creaciones utilizando material de su entorno.</p>

MATERIALES Y RECURSOS	Ovillo de lana. láminas de diversas acciones . materiales de expresión plástica(plastilina, papeles de colores, periódicos, maderas ,cartón. goma, crayolas, tijeras, telas, papelotes, plumones, etc), colchonetas.
-----------------------	--



Canción nos saludamos

Con una mano nos saludamos pero con una no nos ven, con las dos manos nos saludamos y hacemos ruido con los pies.

Nos agachamos y saludamos, pero agachados no nos ven, mejor nos levantamos y saludamos y ahora si nos pueden



Nº DE SESIÓN	16
NOMBRE DE SESION	Carreras con saquitos de arena
OBJETIVOS	Camina al menos 5 m. apoyado sobre los talones sosteniendo saquitos de arena. Gatear siguiendo un camino establecido. Se expresa verbalmente dando sus opiniones.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> en el patio los niños son reunidos, observan los materiales y se les pregunta ¿Qué ven? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Podremos utilizarlo trabajando con nuestro cuerpo?, responden según sus saberes.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños juegan a tocarse los talones, de pie con los piernas juntas despegar los talones al suelo, golpean el suelo con los talones “talonazos”, caminar en línea recta de manera normal y solo con talones, caminan sobre los talones con: el saquito encima de un hombro, encima de la cabeza, entre la piernas, llevándolo con una y dos manos.</p> <p>Se realiza el juego de la carrera donde todos los niños se sitúan en la línea de salida, se colocan un saco en la cabeza y sujetando con las dos manos avanzan al sonido del silbato hasta la señal. Campeón el primero en llegar.se trabaja por grupos (se va variando las indicaciones: se ponen el saquito entre las rodillas y saltan, gatean con el saquito en la espalda).</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Camina al menos 5 m. apoyado sobre los talones sosteniendo saquitos de arena.</p> <p>P.S. Gatea demostrando coordinación y motricidad.</p> <p>COM. Dialoga coherentemente sobre la actividad.</p>
MATERIALES Y	Saquitos de arena, cinta masking tape, silbato. hojas bond, crayolas, plumones, témperas

Nº DE SESIÓN	17
NOMBRE DE SESION	Jugando al futbol-gol
OBJETIVOS	<p>Demostrar creciente motricidad y coordinación.</p> <p>Interactuar con sus compañeros de manera armónica.</p>
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> esta actividad se realiza en el patio, se le presenta una caja con pelotas y los arcos, mencionan los nombres del material de trabajo y mencionan para qué sirven.</p> <p>Se les pregunta ¿Qué pueden jugar? ¿Cómo lo pueden hacer? Responden según sus saberes previos.</p> <p>La primera actividad psicomotriz es trabajar individualmente, cada niño y niña hace rodar la pelota con un pie y con el otro (observamos su dominancia lateral), dan patadas a la pelota con la punta del pie derecho e izquierdo contando hasta cinco con la orientación de la maestra.</p> <p>El juego futbol gol se empieza con un niño o niña voluntaria que es portero y los demás tratarán de meterle goles lanzando la pelota hacia delante con la pierna muy estirada, cambiar de portero cada vez que a éste le metan un gol.</p> <p>Luego se forman dos equipos de niños y niñas y se utilizan los arcos para que metan goles y jueguen a fútbol., con la orientación debida.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica modelando una pelota y su arco y juegan (coordinación visomotriz).</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Patea una pelota con uno y otro pie a un objetivo determinado.</p> <p>P.S. Juega respetando su turno y a sus compañeros.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	Pelotas y los arcos

Nº DE SESIÓN	18
NOMBRE DE SESION	Jugando y equilibrándonos
OBJETIVOS	Realizar diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular. Reconocer longitud largo-corto en objetos. Reconocer objetos pesados o livianos.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Cada niño y niña dispondrá de una cuerda. La cogen y mencionan si es liviana, pesada, suave, áspera; larga o corta, color.</p> <p>Estiran la cuerda, limpian el piso como si fuera un plomero.</p> <p>Pisan la cuerda con: los dedos, talones, plantas.</p> <p>Ellos mismos colocan la cuerda en línea recta y luego en curva y pasan por encima: caminado despacio y rápido, caminando topando punta y talón.</p> <p>Se realiza el juego conejo en peligro donde: se marca con tiza en el suelo un círculo grande, un niño o niña será el conejo y se colocará dentro del círculo.</p> <p>Los demás niños se colocan en el borde del círculo con sus serpientes (cuerdas) tratando de tocar zigzagueando los pies del conejo.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños parados estiran sus brazos, luego se sientan y finalmente se echan inspirando y exhalando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> realizan con plastilina u otro material cuerdas de distintos tamaños.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Camina y corren sobre las cuerdas.</p> <p>MAT. Menciona longitud largo-corto en objetos.</p> <p>MAT. Menciona en objetos si son pesados o livianos.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	Cuerdas, plastilina, papeles, telas.

Nº DE SESIÓN	19
NOMBRE DE SESION	Juego-cuento
OBJETIVOS	Expresarse corporal y oralmente. Desplazarse en cuadrúpeda en un espacio de hasta 3 metros.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños juegan en el aula. Se realiza un camino en el piso con cinta masking tape y se les pregunta a los niños ¿Qué podremos hacer por el camino? Dan sus ideas y se realiza actividades según opiniones.</p> <p>Los niños en columnas y como gatitos pasan por el camino en posición de gateo (apoyando rodillas y manos), como oso (posición cuadrúpeda apoyando manos y plantas de los pies).</p> <p>Se realiza el juego – cuento donde: un grupo de niños hacen de perros y otro de gatos (se les pone vinchas con orejitas). Cada uno de ellos ha de estar muy atentos ya que cuando la maestra diga la palabra perro todo el grupo que represente dicho animal ladrará y cuando se diga gato el grupo del mismo maullará.</p> <p>Luego se le va relatando el cuento” los amigos perros y gatos” donde los niños van participando.</p> <p>Hay un grupo de gatos haciendo un retrato, cuando de repente se oye un ruido sorprendente. Es una familia de perros que hasta allí han llegado y ladrando y ladrando asustan a la familia de gatos.</p> <p>La mamá gata saluda a la mamá perra y ambas se dan un abrazo y así acuerdan hacer una fiesta donde ambas familias bailan y se divierten, llegando a tener una bonita amistad.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños con el sonido lento del triángulo se echan en el piso buscando una posición cómoda, sienten su respiración y se relajan.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica (dibujo, pintura, modelado) según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el dialogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	COM. Participa en la dramatización de un cuento expresándose corporal y oralmente. P.S. Realiza el gateo apoyando rodillas y manos; plantas de pies y manos en un espacio de 3 metros.
MATERIALES Y RECURSOS	Cinta masking tape, vinchas con orejitas de cada animal, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas. Triángulo

Nº DE SESIÓN	20
NOMBRE DE SESION	Animales saltarines
OBJETIVOS	Reconocer características de objetos y animales de manera clara. Saltar con dos y un pie sin apoyo.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños juegan en el aula. Se les presenta a los niños los aros se les pregunta ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Cómo los podemos utilizar? Responden según saberes previos. Cogen un aro cada uno y juegan libremente.</p> <p>Luego se realiza el juego animales saltarines: se distribuye los aros por el suelo (uno por niño), ellos se colocarán dentro del aro. La maestra les enseña la figura de un animal, dicen su nombre, algún característica e imitan como salta.</p> <p>La maestra va diciendo: Saltamos como las ranas y no nos saldrán canas; saltamos como el canguro acariciando nuestra pancita; la pulga a pesar de ser tan diminuta va muy deprisa la muy astuta; la pata Renata salta con una pata. Los niños hacen estas acciones dentro y fuera del aro.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> con el sonido lento de la flauta los niños se echan en el piso cerrando los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el dialogo con los niños sobre la actividad de la sesión Y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	C.A. Menciona características de objetos y animales de manera clara. P.S. Salta con dos y un pie sin apoyo.
MATERIALES Y RECURSOS	Aros, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas. toc toc

Nº DE SESIÓN	21
NOMBRE DE SESION	Queriéndonos entre amigos
OBJETIVOS	Relacionarse con su grupo escolar con respeto y amor. Se expresa corporalmente en situaciones afectivas.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños son motivados con el poema "La amistad".</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños juegan en el aula, guardan los juguetes y entonamos la canción de Barney "Te quiero"</p> <p>Con los niños y niñas se forma un cuadrado, la maestra empieza el juego diciendo a un niño de su derecha "esto es un abrazo" y le da uno, el niño tiene que preguntar ¿un qué? Y la maestra le dice otra vez un abrazo y le vuelve a dar ; luego el niño le dice al que está a su derecha lo mismo y así entre todos. Luego los mismos niños cambian: una caricia, una sonrisa, la mano, un beso, etc.</p> <p>Luego por parejas saltan abrazándose, caminan entrelazando sus brazos,</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños con el sonido lento del triángulo se echan en el piso buscando una posición cómoda, sienten su respiración y se relajan.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica dibujando a sus amigos.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión Y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gusta tener amigos?¿Cómo se sienten con sus amigos? ¿Respetan sus amigos?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Juega con sus compañeros respetándose.</p> <p>P.S. Se expresa corporalmente en situaciones afectivas (da la mano, un abrazo, una caricia, una sonrisa, un beso en la mejilla).</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Hojas bond, crayolas, plumones.</p> <p>Colchoneta</p>

Poema: la amistad.

La amistad
Hace que la
vida Llena
de alegría

Tenga un encanto especial

Nº DE SESIÓN	22
NOMBRE DE SESION	Jugando trasladando agua.
OBJETIVOS	Expresarse oralmente dando sus opiniones. Participar activamente en el juego psicomotriz.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños son motivados presentándoles los materiales: botellas plásticas, vasos descartables transparentes, témperas de colores primarios. Se les pregunta ¿Qué observan? ¿Para qué sirven? ¿De qué color son? ¿Qué podremos hacer con todos estos materiales? Responden según intereses y saberes.</p> <p>Se le orienta para darle color al agua de las botellas, mezclarán con las témperas de cada color. Así tendremos botellas de agua roja, azul y amarillo. Luego se forma tres grupos según cada color. Se les orienta para el juego.</p> <p>El juego consiste en que cada grupo formados en columnas trasladará de un extremo a otro vaso de agua vaciándola en la botella según el color. (cada participante llevará un vaso). Ganará el grupo que termine más rápido, llenado la botella.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> con una canción lenta, los niños se echan en el piso cerrando los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión Y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	COM. Da sus opiniones libremente en el diálogo P.S. Traslada agua de un vaso a un balde. P.S. Cumple los acuerdos de trabajo en grupo.
MATERIALES Y RECURSOS	Botellas, vasos descartables transparentes, témperas de colores primarios Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.

Nº DE SESIÓN	23
NOMBRE DE SESION	Arre caballito
OBJETIVOS	Expresarse libremente en los diálogos cotidianos. Realizar desplazamientos por el espacio de manera coordinada.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Entonamos la canción “Arre caballito” Se les pregunta ¿De quién habla la canción? ¿Qué es un caballo? ¿Cómo hace el caballo? ¿Dónde podemos encontrar un caballo? Dan sus ideas.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños son motivados presentándoles los materiales: caballitos de plásticos, bolsas de tela rellenas de arena y algodón (pesadas y livianas) ¿Qué será? Dan características de los objetos.</p> <p>¿Cómo podemos jugar? Los niños libremente dan sus ideas y niños voluntarios muestran lo que podemos jugar.</p> <p>Jugamos según los aportes que dieron los niños libremente.</p> <p>También hacemos carreras de caballitos, carreras cargando las bolsas pesadas y livianas pasando el camino (una tabla larga). Acompañamos la carrera con el sonido de la pandereta para que sigan el ritmo.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>MAT. Menciona características de objetos y animales.</p> <p>MAT. Nombra objetos pesados y livianos.</p> <p>P.S. Se desplaza por el espacio haciendo carreras de caballitos o cargando bolsitas livianas y pesadas.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Caballitos de plásticos.</p> <p>Bolsas de tela rellenas de arena y algodón (pesadas y livianas).</p> <p>Tabla larga.</p>

Canción arre caballito.

Arre caballito,
vamos muy de
prisa
y así llegaremos a la región Callao
arre, arre, arre
que llegamos tarde hip, hip, hip,
arre arre que ya se llegó.

Nº DE SESIÓN	24
NOMBRE DE SESION	Colaborando poniendo las cosas en su lugar
OBJETIVOS	Colaborar ordenando el aula. Mencionar los absurdos. Demostrar coordinación al manipular objetos.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños observan un papelógrafo del poema "Todo en su sitio", participan expresándose verbalmente e imitando.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños entran al aula de psicomotricidad y encuentran todo desordenado las cosas fuera de su lugar y papeles tirados en el piso. ¿Qué pasó? ¿Los zapatos deben estar en la caja de pelotas? ¿Las cosas están en su lugar? ¿Esta´ limpio? ¿Así podremos jugar? ¿Qué podemos hacer para que el aula esté ordenada? ¿Podemos colaborar? Dan sus ideas.</p> <p>Cada niño escoge que sector quiere arreglar y se forman grupos de trabajo donde ordenan o limpian el aula, mencionando cómo lo van hacer y que van a necesitar. Así colaboran grupalmente con el orden y limpieza del aula. Se les pregunta ¿ahora que todo está en su sitio podemos jugar?</p> <p>Los niños juegan libremente tendiendo experiencia directas con los objetos y compañeros y propio cuerpo.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> descansan en el piso, cierran sus ojos, respiran relajándose.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión sobre lo importante que es el orden y la limpieza, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S .Ordena el aula, teniendo acuerdos entre compañeros.</p> <p>P.S. Demuestra coordinación al manipular objetos.</p> <p>COM. Menciona los absurdos.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Papelógrafo con el poema</p> <p>Materiales del aula y otros.</p> <p>Materiales de expresión gráfico plástica.</p>

Poema todo en su

sitio Las flores en la
maceta, Los pollitos
en el corral, Los peces
en el agua, Los
barcos en el mar.
El padre trabajando,
La madre en el hogar,
Los niños en la
escuela,
ya todo en su sitio, ya todo en su lugar.

Nº DE SESIÓN	25
NOMBRE DE SESION	Enhebrando y haciendo un collar para mamá
OBJETIVOS	Demostrar coordinación fina al enhebrar las cuentas. Expresarse oralmente de manera espontánea.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños son motivados con el trabalenguas "Poquito a poquito" presentado en pictograma.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños son motivados presentándoles los materiales: cuentas grandes de colores y cordón cola de rata. Se les pregunta ¿Qué son? ¿De qué colores? ¿Qué forman tienen? Dan sus ideas según sus saberes previos. Mencionamos correctamente el nombre de los materiales y se les pregunta ¿Qué podemos hacer con las cuentas y el cordón? Los niños libremente dan sus ideas y las apuntamos en la pizarra. Primero se realiza las actividades que los niños mencionaron. Luego se les pregunta ¿creen que también podemos hacer un collar para mamá utilizando las cuentas y el cordón? Responden libremente. Los niños enhebran las cuentas al cordón utilizando los colores que desean, cuentan, mencionan los colores que utilizaron y amarramos. Se les brinda papel de regalo y envuelven libremente el regalito que le hicieron a mamá. Crean una frase que le dirán a mamá para darle su regalito, lo escribimos en un papelote y lo practican.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> Los niños se imaginan que tienen una vela y la soplan despacio, luego la apagan y luego realizan respiraciones profundas.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el dialogo con los niños sobre la actividad de la sesión y lo importante de la gratitud a la mamá. verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Enhebra las cuentas coordinadamente. COM. Dialoga espontáneamente dando sus ideas y manifestando sus sentimientos a mamá.
MATERIALES Y RECURSOS	Pictograma del trabalenguas. Cuentas grandes de colores. Cordón cola de rata. Papel de regalo. Papelote, plumones.

TRABALENGUAS "Poquito a poquito"

Poquito a poquito
Pepito y Paquito
empaquetan bolitas
en este paquete.



Nº DE SESIÓN	26
NOMBRE DE SESION	Jugamos a los titiriteros
OBJETIVOS	Describir una lámina. Expresarse oralmente al participar haciendo una función de títeres.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños son motivados con la canción “Los titiriteros”</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños observan una lámina y la describen ¿Quiénes serán? ¿Qué están haciendo? ¿Qué tienen en sus manos? Los niños dan sus respuestas según saberes. Se les muestra figuras de animales (chancho, gato, perro, pato, paloma, oveja, tortuga, gallina, pez), mencionan sus nombres y sonido onomatopéyico. ¿Quieren jugar a ser titiriteros? Entonces manos a la obra los niños descubren materiales de las cajas y seleccionan los que desean usar para hacer títeres de animales. Se les orienta para la creación de títeres, trabajan según el animalito que decidieron hacer. Luego sacamos nuestro teatrín y se forma grupos. Los niños libremente usando su propio y espontáneo lenguaje salen a realizar una función de títeres con un tema que ellos elijan.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos, respira, y se relajan.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	COM. Describe una lámina de manera correcta. COM. Participa con agrado en la función de títeres
MATERIALES Y RECURSOS	Lámina, figuras de animales, cajas, títeres, teatrín Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.

Canción “Los titiriteros”

Somos los titiriteros
que pasan titiritando
con sus títeres
títeres, títeres,
títeres
y su teatrín, y su teatrín.



Nº DE SESIÓN	27
NOMBRE DE SESION	Jugamos con muchas pelotas
OBJETIVOS	Demostrar precisión y eficacia en la coordinación viso motriz: óculo manual, óculo podal. Mencionar correctamente tamaños en objetos.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños son motivados con la canción "La pelota"</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> se les presenta a los niños los materiales: cajas con globos inflados de diferentes tamaños y periódicos. Se les pregunta ¿Qué hay dentro de las cajas? ¿De qué colores? ¿Las cajas son del mismo tamaño?</p> <p>Observan y completan las oraciones: los globos pequeños están en la caja..., los globos grandes están en la caja..., en la caja mediana están los...</p> <p>Se les pregunta ¿Con los globos y periódico podremos formar unas pelotas? ¿Cómo? Dan sus ideas y se les orienta para que puedan forrar los globos con el papel periódico, luego embalamos y cada niño tendrá su propia pelota del tamaño que escogió.</p> <p>¿Qué podemos jugar con las pelotas? Los niños y niñas dan sus ideas. Jugamos todo lo que cada niño menciona espontáneamente.</p> <p>También hacemos malabares con las pelotas, por parejas lanzan encajando las pelotas en la caja que corresponda, lanzan haciendo que la pelotas den rebotes, lo hacen con una u otra mano observando su dominancia lateral. Hacen el conteo de pelotas o rebotes.</p> <p>Patean la pelota llevándola por caminos establecidos en el piso.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta y se pasan la pelota por diferentes partes de su cuerpo, quedando luego en reposo, respirando profundamente.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada, usando el material que deseen.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Lanza con las dos manos, con una u otra mano pelotas a un objetivo determinado.</p> <p>P.S. Patea pelotas llevándola por caminos establecidos en el piso</p> <p>MAT. Menciona correctamente tamaños en objetos.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Cajas de diversos tamaños: grande, mediana, pequeña.</p> <p>Globos, periódicos, cinta de embalaje.</p> <p>Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.</p>

Canción "La pelota"



La pelota
Bota y
rebota
Vuelve a
rebotar Con ella
juego Sin
descansar

Nº DE SESIÓN	28
NOMBRE DE SESION	Saltando saltando
OBJETIVOS	<p>Mostrar coordinación de brazos y piernas al saltar en dos pies. Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos. Expresarse libremente de manera oral.</p>
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la canción "Brinca"</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados presentándoles los materiales: tablas de madera en forma rectangular de colores básicos. Se les pregunta ¿Qué observan? ¿Para qué sirven? ¿De qué color son? ¿Qué podremos hacer? Responden según intereses y saberes.</p> <p>Se hacen las actividades que los niños mencionaron.</p> <p>También se les orienta para que salten por encima de las tablas, lo pueden hacer con dos o un pie. Cuentan por cuántas tablas pasaron.</p> <p>Jugamos a saltar como canguritos haciendo un laberinto con las tablas de colores.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración, van escuchando una música clásica suave.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Salta con los dos pies juntos el obstáculo de 20 cms .de ancho.</p> <p>P.S. Salta con uno u otro pie.</p> <p>P.S. Se desplaza por el laberinto demostrando coordinación y motricidad.</p> <p>COM. Manifiesta sus ideas y opiniones de manera espontánea.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Tablas de madera en forma rectangular de colores básicos.</p> <p>Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.</p>

Canción "Brinca"

Este niño brinca,
de aquí para allá,
su maestra lo

mira,

¡Que contenta está!

~~Un sequi, un sequi, un sequi, sequi,~~

sequi.



Nº DE SESIÓN	29
NOMBRE DE SESION	El auto de papá
OBJETIVOS	Explorar sus posibilidades de movimiento. Identificar forma de objetos. Interactuar con sus compañeros de manera armónica.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Cantamos "El auto de papá", expresándonos corporalmente.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños son motivados presentándoles los materiales: todos los niños reciben aros pequeños para simular timones del auto. ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? Jugamos a manejar un auto cantando y haciendo los movimientos que se va indicando (dar saltos en los baches, agacharse por el túnel, curvar, parar, arrancar, etc.).</p> <p>Luego los niños hacen rodar los aros hacia un objetivo determinado.</p> <p>Caminan con el aro en la mano y lo lanzan hacia arriba cuando se oiga la pandereta.</p> <p>Cuentan: uno, dos, tres al decir "pum" botan el aro una vez.</p> <p>Luego trabajan en parejas cogiendo los dos compañeros extremos del aro frente a frente y caminan y saltan haciendo carreras con otras parejas.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se imaginan que llegaron a casa y se van a dormir, cierran sus ojos y realizan respiraciones profundas..</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada utilizando el material que deseen.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>MAT. Menciona forma de objetos.</p> <p>P.S. Se desplaza de manera coordinada realizando diversos movimientos.</p> <p>P.S. Juega con sus compañeros respetando al normas.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	Aros de plástico. Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.

Canción: El auto de papá
 En el auto de papá
 Nos iremos a pasear
 Vamos de paseo, ti,ti,ti
 En un auto feo ti, ti,ti
 Pero no me importa ti, ti,ti
 Porque llevo torta...



Nº DE SESIÓN	30
NOMBRE DE SESION	Jugamos al circo
OBJETIVOS	Expresarse espontáneamente en juegos libres. Jugar simbólicamente demostrando creatividad. Demostrar control de su cuerpo en las diferentes actividades que realiza.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños y niñas son motivados viendo un video corto del circo. ¿Qué vieron? ¿Qué les gustó? ¿Ustedes alguna vez han ido al circo? ¿Qué había?</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> El juego consiste en que se forme grupos según los intereses de los niños. Lo que quieren ser: malabaristas, payasos, muñecos (as), perritos bailarines, equilibristas. bailarinas de ula,ula. Jugamos a la “función del circo” donde cada grupo presenta lo que sabe hacer. Por grupos hacen su presentación libremente usando materiales del aula y acompañados de música:Malabaristas(pelotas),payasos (pintura, corbatas, pelotas), muñecos (as), (vestimenta), perritos bailarines, (colita, ula ula), equilibristas (cuerdas) bailarinas de ula,ula.(ula, ula, vestimenta). Se hace el conteo de artistas de cada grupo, se les aplaude por su participación.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada con los materiales que deseen.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión Y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	COM. Se expresa espontáneamente en juegos libres. COM. Representa a un personaje de manera creativa. P.S. Demuestra coordinación en la actividad psicomotriz.
MATERIALES Y RECURSOS	Video Pelotas Pintura, corbatas, pelotas Vestimenta Ula ula Cuerdas Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.

Se ubica en diferentes direcciones: hacia delante, hacia atrás y hacia un lado, al desplazarse en el																			
Forma figuras utilizando las fichas lógicas.																			
Menciona color, forma, tamaño de objetos realizados.																			
Menciona cuantificadores: muchos o pocos según la cantidad de pelotas que encajó.																			
Ordena los palitos del más grande al más pequeño.																			
Menciona longitud largo-corto en objetos.																			
Menciona en objetos si son pesados o livianos.																			
Menciona características de objetos y animales.																			
Nombra objetos pesados y livianos																			
Menciona correctamente tamaños en objetos.																			
Menciona forma de objetos.																			
PROGRESO																			
ÁREA: CIENCIA Y AMBIENTE																			
Se asea y alimenta cuidando su cuerpo en la vida diaria.																			
Menciona nombres de animales.																			
Menciona características de objetos y animales de manera clara.																			
Menciona claramente a animales y plantas.																			
PROGRESO																			

Los indicadores son evaluados según las sesiones programadas.