



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

**AUTORA:**

Huerta Flores, Nísbet Dalissa (orcid.org/0000-0003-4582-0523)

**ASESORAS:**

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

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**LIMA – PERÚ**

**2023**

## **DEDICATORIA**

A mi hija Natalia y a mi bebé corazón, que son mi motivo e inspiración para siempre salir adelante. A mi esposo Jorge por ser mi soporte durante todo este tiempo. A mis padres Rodrigo y Ramona y a mis hermanas por ayudarme en todo momento.

## **AGRADECIMIENTO**

A Jehová Dios por brindarme la salud diariamente. A la universidad Cesar Vallejo por tener docentes de prestigio que me han ayudado a comprender mejor el desarrollo de los niños. A la Dra. Gisella Socorro Flores Mejía y la Dra. July Blanca Rivera Zamudio por su apoyo y sus recomendaciones para poder culminar de manera satisfactoria mi trabajo de investigación. A mis niños del aula arcoíris por participar con alegría y mucho entusiasmo.

# DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

## Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023", cuyo autor es HUERTA FLORES NISBET DALISSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 26 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO DNI: 06093118 ORCID: 0000-0002-1558-7022	Firmado electrónicamente por: GFLORESME el 26- 07-2023 01:46:17

Código documento Trilce: TRI - 0619602



# DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

## Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, HUERTA FLORES NÍSBET DALISSA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
NÍSBET DALISSA HUERTA FLORES DNI: 48062844 ORCID: 0000-0003-4582-0523	Firmado electrónicamente por: NHUERTAF el 26-07- 2023 11:09:23

Código documento Trilce: TRI - 0619601



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	viii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT .....	x
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	14
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2 Variables y operacionalización.....	14
3.3 Población, muestra y muestreo .....	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5 Procedimientos:.....	18
3.6 Método de análisis de datos:.....	18
3.7 Aspectos éticos: .....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN .....	29
VI. CONCLUSIONES .....	35
VII. RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS .....	37
ANEXOS.....	46

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de niños de nivel inicial de turno tarde.	16
Tabla 2	Cantidad de estudiantes que conforman la investigación.	16
Tabla 3	Validez por juicio de expertos	17
Tabla 4	Estadística de confiabilidad KR-20	18
Tabla 5	Distribución de frecuencias de desarrollo psicomotor en el pretest y postest	19
Tabla 6	Distribución de frecuencias de la dimensión coordinación	20
Tabla 7	Distribución de frecuencias de la dimensión lenguaje	21
Tabla 8	Distribución de frecuencias de la dimensión motricidad	22
Tabla 9	Prueba de normalidad	23
Tabla 10	Contraste de hipótesis mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en desarrollo psicomotor	24
Tabla 11	Contraste de hipótesis mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en coordinación	25
Tabla 12	Contraste de hipótesis mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en lenguaje	26
Tabla 13	Contraste de hipótesis mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en motricidad	27

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Distribución porcentual de desarrollo psicomotor según niveles	19
Figura 2	Distribución de frecuencias de coordinación en el pretest y postest	20
Figura 3	Distribución de frecuencia de lenguaje en la fase de pretest y postest	21
Figura 4	Distribución de frecuencias de motricidad en la fase de pretest y postest	22

## RESUMEN

El presente acto investigativo se elaboró con el objetivo de establecer el efecto que tiene el programa me divierto moviéndome en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023. Esta investigación fue de tipo aplicada, empleando un enfoque cuantitativo y siendo su diseño pre experimental, para ello se empleó una muestra de 24 estudiantes de 4 años del II ciclo del nivel inicial, a esta muestra se les pudo aplicar el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) al observar las necesidades que tenían los estudiantes en ese ámbito.

Para esta investigación se realizó un programa que tuvo como base estrategias necesarias para poder mejorar y/o fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños y niñas. En cuanto a los resultados, durante los momentos de realizar el pretest y postest se realizó la prueba de Wilcoxon en el cual se obtuvo un resultado de un valor  $p=0.000$ , siendo este suficiente para poder argumentar que si hubo una mejora significativa al momento de realizar el programa me divierto moviéndome.

**Palabras clave:** desarrollo psicomotor, programa, estrategias.

## ABSTRACT

The following research study was elaborated to establish the effect the program I have fun when I move, would have to the psychomotor skill in 4 years old children from a public school, Lima 2023. This research study had a quantitative approach and an experimental design, to perform this study research, 24 students from 4 years old belonging to the second level of kindergarten participated. The psychomotor test (TEPSI) was applied after observing the students' need in this area.

To perform this research, different strategies were applied to reinforce and strengthen the psychomotor skill development in children. Moreover, before and after the pretest and posttest, a Wilcoxon test was applied. As a result, a  $P:0.000$  was obtained from the test, which was good enough to establish that there was a great deal of improvement after applying the I have fun when I move program.

**Keywords:** psychomotor development, program, strategies.

## I. INTRODUCCIÓN

Según UNICEF (2021) en su artículo publicado el 15 de marzo del 2021, manifiesta que debido al COVID-19 todos los hogares a nivel mundial se han visto impactados, ya que el progreso de actividades psicomotoras que realizaban con normalidad y que son importantes en la infancia, ha retrocedido y el cambio es muy notorio. Y es que, debido a la pandemia, según un documento redactado por el mismo fondo en el mes de abril del 2020, las escuelas estuvieron cerradas y claramente afectaron el aprendizaje de más del 73% de los estudiantes. (UNICEF, 2020).

Ante esto, el jefe de la sección política educativa de la UNESCO, Gwang-Chol Chang mencionó en una noticia redactada el 20 de abril del 2023, que el objetivo principal al reabrir las escuelas es que haya una valoración de las actividades en las cuales han adquirido un aprendizaje en los estudiantes durante el confinamiento, es así que se podrá garantizar el plan de estudios que se tiene para el presente año. (UNESCO, 2023).

En Perú, en una entrevista a la Dr. Cuya, jefa del servicio de medicina física y rehabilitación del hospital nacional Arzobispo Loayza, mencionó en una nota de prensa el 27 de enero del 2022, que debido a la escasa actividad psicomotriz que los niños han realizado durante la pandemia, se visto gran dificultad de aprendizaje psicomotor, a lo que agrega que es mejor que los niños realicen caminatas y puedan jugar libremente. (MINSAL, 2022). Hasta diciembre del año 2021, en una nota de prensa el 14 de febrero del 2022, mencionó que el 37,5% de colegios de nivel inicial iniciaron las clases post pandemia, siendo Lima con 16 colegios, es importante que los niños puedan jugar con sus pares para que puedan potenciar sus habilidades motoras a través del juego libre y el movimiento. (UNICEF, 2022).

La institución en la cual se ha centrado esta investigación, se ha identificado que en el aula de 4 años el 70% de los niños ingresan por primera vez a clases, los padres indican que sus hijos no estudiaron el año anterior porque en su mayoría las clases eran virtuales y no tenían tiempo de apoyarlos, otros mencionan que tenían temor a que se contagien por el COVID-19. En dicha aula se ha podido identificar que los menores tienen dificultad para realizar algunas actividades con su cuerpo, están en proceso de poder identificar las partes que lo conforman y muchos de ellos al hacer cierto tipo de actividades llegan a tener movimientos torpes.

Al observar imágenes y pedirles que expresen lo que visualizan, muchos evitan responder o hablan de otros temas que no son acorde a los que se están mencionando, sólo dicen su nombre y algunos de ellos permanecen en silencio cuando se les hace alguna pregunta, no mencionan el nombre de sus padres ya que tienden a llamarlos sólo como mamá y papá; no mencionan las características de los objetos que observan o que les llaman la atención y algunos niños no cogen correctamente el útil escritor.

El desarrollo psicomotor es primordial para el desarrollo general del niño, es por eso que este estudio tiene una relevancia social ya que el programa que se aplicará, está construido en base a actividades para mejorar las habilidades motrices y con ello los estudiantes podrán ser más autónomos, se relacionarán con otras personas y tendrán una buena salud física y mental. En cuanto a la relevancia profesional, contribuirá a que otros docentes puedan ejecutar actividades significativas que mejoren las habilidades motrices de los estudiantes a cargo y con ello hacer un efecto multiplicador.

Por lo anterior dicho, se llega a formular la siguiente pregunta del problema general: ¿De qué manera influye el programa me divierto moviéndome en los niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023? se considera los siguientes problemas específicos: ¿Cómo afecta el programa me divierto moviéndome en la coordinación, el lenguaje y la motricidad en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023?

En cuanto a la justificación teórica, se desarrolló la variable dependiente que es el desarrollo psicomotriz y con ella sus dimensiones que son: coordinación, lenguaje y motricidad, las cuales tienen la base teórica en Haeussler y Marchant; en cuanto a la justificación práctica, se observó falencias en el aspecto psicomotor de los niños y niñas de 4 años de edad es por eso que se realizó un programa bien conducido en el cual los niños se podrán beneficiar porque pudieron hacer actividades que ayudaron a mejorar sus destrezas motoras. Por último, en cuanto a la justificación metodológica, se pudo emplear el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) para los niños de 4 años, dicho instrumento cuenta con validez realizada por juicio de expertos y su confiabilidad es buena por lo que podrá ser empleado en futuras investigaciones con la misma necesidad.

En cuanto al objetivo general es: Establecer el efecto que tiene el programa me divierto moviéndome en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023. A su vez tiene 3 objetivos específicos los cuales son: Establecer el efecto que tiene el programa me divierto moviéndome en la coordinación, el lenguaje y la motricidad en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023.

Así mismo la hipótesis general es: El programa me divierto moviéndome mejora significativamente el desarrollo psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023. Además, tiene 3 hipótesis específicas: El programa me divierto moviéndome es significativo en la coordinación, el lenguaje y la motricidad en niños de 4 años de institución educativa pública, Lima 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Según la investigación de Chacaltana (2023) realizada en Lima, tuvo como propósito examinar cómo los juegos populares influyen en el desarrollo psicomotor. Su indagación fue tipo cuantitativa siendo su diseño pre experimental y participaron 24 estudiantes de 5 años de edad. Se usó la escala de psicomotricidad en preescolares; se tuvo como resultado que los juegos tradicionales que los niños realizaron, si llegaron a influir en su psicomotricidad, concluyendo que existe una diferencia notoria antes y después de aplicar dicho programa.

El propósito de Escuza et al. (2022) en su indagación fue evaluar el impacto de un programa al pretender evaluar la psicomotricidad con estudiantes de 5 años. Su estudio fue de tipo cuantitativo en la cual participaron 30 niños. Para ello realizaron un pre y post test de desarrollo psicomotor y pudieron notar que, después de aplicar dicho programa, tuvieron una mejora significativa en el ámbito psicomotor de los niños. Con esto llegaron a la conclusión de que el programa si llega a brindar, en los infantes que participaron de este estudio, un desarrollo motriz muy significativo

Quispe (2021) realizó un estudio sobre el desarrollo de la destreza manual mediante las tácticas lúdicas, fue de tipo cuantitativo de diseño pre experimental en el cual participaron en esta investigación 20 estudiantes con la edad de 5 años, para obtener esa información utilizó la ficha de observación. Su objetivo principal fue comprobar si las estrategias lúdicas tenían un impacto apreciable en el crecimiento de la motricidad. De manera concluyente, determinaron que las tácticas lúdicas tienen un efecto significativo en la motricidad fina con niños de 5 años.

Zárate (2021) realizó un estudio en el cual tuvo como objetivo examinar el impacto del programa EMOVICASA en relación a la motricidad gruesa de los niños de 4 años. Por otra parte, su investigación fue cuantitativa y utilizó un diseño preexperimental, con una muestra de 25 niños, realizó 15 sesiones de actividades de movimiento, con dicho programa, para luego hacer un post test. Concluyó que, si hay una relación adecuada entre el programa EMOVICASA y la psicomotricidad gruesa, ya que se pudo notar claramente las mejoras de sus capacidades psicomotoras.

Coronado (2018) en su investigación tuvo como objetivo realizar un programa llamado aprende moviéndote y aplicarlo con niños de 4 años de edad, de

esa manera determinar el impacto que tuvo aquel programa en los niños. Su investigación fue de tipo cuantitativa de diseño pre experimental, empleó 33 estudiantes y utilizó en ellos el test de desarrollo psicomotor. Finalmente, concluyó que dicho programa afecta significativamente el desarrollo de la psicomotricidad puesto que al usar un pre y un post test, la psicomotricidad en los niños mejoró en un 93.9%.

Ramos et al. (2022) en su estudio realizado en Brasil, tenían el propósito de analizar un programa de estimulación en base a la psicomotricidad infantil con 23 niños entre 3 a 5 años durante 19 semanas con actividades semanales de una hora cada uno, para esto se hizo una lista de verificación del desarrollo psicomotor durante tres momentos: inicial, intermedia y final. Concluyó que la aplicación de este programa fue beneficioso en todas las áreas que estuvieron ligadas, ya que los niños adquirieron habilidades psicomotoras que habían sido ejecutadas debido a el confinamiento por el COVID-19.

En España, en la investigación de Campos et al. (2021) su objetivo principal consistía en adquirir conocimiento acerca de la influencia que la danza y el juego tienen en el crecimiento integral del niño, especialmente en el desarrollo motriz fortaleciendo las capacidades físicas y la coordinación. Para ello participaron niños del segundo ciclo de educación inicial, los investigadores realizaron actividades de la danza flamenco y a su vez actividades que desarrollen la psicomotricidad. Después de realizar estas actividades, tuvieron como resultado que el baile que fue utilizado como un recurso contribuyó al desarrollo integral del niño. Por esta razón concluyeron que el juego interactivo y la danza del flamenco son acciones innovadoras que favorecen el desarrollo total de los niños.

En España, Gonzáles et al. (2021) en su investigación participaron 8 estudiantes de 4 años, emplearon el programa KITSUNE, que es un programa de estimulación temprana que permite trabajar las matemáticas manipulativas, la inteligencia emocional y la psicomotricidad. Tuvieron como objetivo describir y comprobar la efectividad del programa KITSUNE en las destrezas y capacidades de los estudiantes. Se tuvo como resultado que en el bloque de psicomotricidad los estudiantes mantuvieron el equilibrio, pero con alguna dificultad; sin embargo, pudieron concluir que el programa si favorece positivamente en los estudiantes en las matemáticas manipulativas, la inteligencia emocional y la psicomotricidad.

En Madrid según la investigación de Piña et al. (2020) participaron 20 estudiantes de 5 años de edad, tuvieron como objetivo principal ver el efecto que tiene un programa de educación física que incluye ejercicios moderados a vigorosos y su impacto en el progreso motor de menores en edad preescolar. Utilizaron el modelo pedagógico CATCH, emplearon 12 semanas de actividades y las sesiones las realizaban 3 veces por semana. Concluyó que este modelo pedagógico mejoró el desarrollo motor e integral en niños de preescolar;

En Ecuador, según la investigación de Sagñay (2019) participaron 30 niños y niñas con edad de 5 años, su investigación fue de tipo experimental con diseño pre experimental. Su propósito primordial fue investigar la efectividad de un programa para mejorar la escritura, empleó la técnica de la observación y para poder evaluar las actividades del programa empleó la lista de cotejo. Los resultados obtenidos, después de hacer el pre y post test, arrojaron que dicho programa mejoró notablemente la escritura en los niños luego a tener un nivel eficiente. Concluyendo así que al aplicar el programa psicomotricidad fina va ayudar de manera positiva a la escritura en niños de 5 años.

A continuación, se considera a las siguientes autoras como base para poder entender el significado de la psicomotricidad:

Haeussler y Marchant, mencionan que el movimiento está estrechamente vinculado a una gran parte del mundo del niño, es por eso que la psicomotricidad está compuesta por tres áreas que son indispensables para que haya un correcto desarrollo y de esa manera se pueda detectar algún riesgo en el desarrollo del infante, estas son: Coordinación, Lenguaje y Motricidad. (Haeussler y Marchant, 1995).

Teniendo en cuenta otros autores que definen la psicomotricidad, se halló que es una metodología multidisciplinar porque tiene como finalidad que el niño pueda tener un desarrollo armónico el cual se vale de la experiencia y la ejercitación, de esa manera tendrá conciencia de su propio cuerpo y en el lugar en el que se desenvuelve. Es por ello que las Asociaciones Españolas de Psicomotricidad o Psicomotricistas mencionaron que la psicomotricidad tiene una visión global ya que es una integración de interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices por lo que todo esto conlleva a que el ser humano construya una personalidad armónica a través de la psicomotricidad. (Pérez, 2005).

Es importante lo que menciona Cobos (2007), que la psicomotricidad llega a englobar al ser humano ya que llega a ser una unidad psicosomática y tiene una relación muy estrecha con su estructura somática, afectiva y cognitiva. Esto quiere decir que la psicomotricidad llega a entender al ser humano como un ser multidimensional porque tiene el fin de desarrollarse mediante movimientos consientes y voluntarios por lo que la persona tiene que conocer su propio cuerpo, el de las personas y el entorno en el que se encuentra. (Citado por Andreu, 2021).

La teoría del Jean Piaget sobre la psicomotricidad es que la inteligencia se forma a través de la maduración natural y espontánea del ser humano. Este paradigma está fundamentado en dos mecanismos básicos del desarrollo que son la asimilación y la acomodación. (Gil et al, 2019). La asimilación, es un proceso donde las personas adaptan nueva información a conceptos que ya tenía en su memoria, (por ejemplo, observar un pavo y decir que es un “pájaro”) y; acomodación, es el proceso mediante el cual se reestructuran conceptos preexistentes para incluir nueva información, (por ejemplo, saber que todos los animales peludos de 4 patas son perros, ver a un gato y decir que es un “perro”, cuando se da cuenta que es un gato peludo de 4 patas, se ha producido una acomodación). (Sanghvi, 2020).

Además, también señaló que el ser humano desde que es niño hasta el adulto joven pasa por distintas etapas que son: sensoriomotoras, preoperacionales, operacionales concretas y formales. Principalmente me basaré en la etapa sensoriomotora la cual comprende desde los 0 a los dos años y es que es en este periodo donde el infante es netamente explorador ya que experimenta todo su exterior empleando diferentes experiencias sensoriales y motoras. Durante la etapa preoperacional, que comprende la edad de los 2 hasta los 7 años, el niño comienza a dominar el lenguaje y con ello el egocentrismo el cual progresivamente irá eliminándose al momento tener contacto social. (Huang, 2021).

Para poder comprender el significado de cada dimensión las autoras base mencionan que la Coordinación visomotora: es sumamente importante para el desarrollo psíquico infantil, puesto que incluye la exploración de los objetos, una percepción viso motriz y una representación gráfica. (Haeussler y Marchant, 1995).

Wallon menciona que el niño con ayuda del medio y la maduración del sistema nervioso va a poder conocer y descubrir su propio cuerpo, al tener diferentes sensaciones kinestésicas y la observación de materiales que le llamen la atención producirá movimientos acordes a su necesidad. (Justo, 2014). Es por eso que el niño al descubrir el mundo mediante la exploración durante el segundo año de vida va a tener cierto equilibrio al caminar, llega a tener una coordinación de la mano de soporte y la de manipulación, empieza a repetir las palabras que escucha y ya teniendo casi 4 años va adquirir una conciencia de sí mismo, los movimientos que realizan son más fluidos. (Rigal, 2006).

Para que la motricidad sea adquirida es importante que la percepción, que es la adquisición de información que llega al cuerpo a través de los sentidos, y la propiocepción, que se refiere a la conciencia de una sobre su cuerpo en un espacio; se den en el cuerpo de manera continua ya que ambas son capaces de poder tener las condiciones necesarias para que el hombre tenga lugar al ensayo y error. La capacidad de tener un movimiento coordinado tiene que ver con la precisión de los dedos al momento de querer escribir, peinar o abotonarse una chompa, esto requiere un grado de movimiento coordinado. (Hill et al, 2018).

María Montessori manifiesta que el niño es el creador de su propio aprendizaje es por ello que el ambiente debe ser libre, con alegría y con actividades por realizar. Entonces el aprendizaje a través de ejercicios ayuda a que los infantes puedan tener un “entrenamiento” sensorial y de coordinación muscular; además, aprenden el orden, la independencia y la coordinación. (Bhat, 2021). El fin de que Montessori pueda emplear diversos materiales y en un ambiente preparado, es que los niños puedan tener una coordinación física la cual va a desarrollar las funciones ejecutivas las que permite al niño tenga un control sensoriomotor y la capacidad de tomar decisiones. Entonces la inteligencia guía el movimiento y el movimiento ayuda al desarrollo de la inteligencia. (Naguib, 2022).

Acorde a las autoras base, el lenguaje tiene muchas más funciones en el desarrollo del ser, ya que es uno de los medios por los cuales la persona se puede comunicar, dar a conocer sus emociones, necesidades, sentimientos y saberes, ya que está estrechamente ligado con la memoria el cual va a llevar a que haya una solución de algún problema. (Haeussler y Marchant, 1995).

Otro autor como Vygotsky menciona que los niños al momento de nacer tienen habilidades mentales, esto quiere decir la memoria y la percepción, pero en base a ellas aprenderá de acuerdo a la interacción que tiene con los demás. En el aspecto del lenguaje, este tiene dos funciones, habla interna y externa; antes de los dos años el niño emplea palabras socialmente (palabras que ha adquirido al momento de socializar) porque no tiene un lenguaje interno. Sin embargo, cuando el pensamiento y el lenguaje se conectan, llega a tener un lenguaje externo y el niño puede razonar para expresar sus ideas. (McLeod, 2023).

Para Skinner, el lenguaje es una conducta que se modela y se mantiene. (Meindl et al. 2018). Entonces es el niño quien recibe las reglas de su lengua materna ya que escucha lo que se dice en su entorno. Al nacer, el infante tiene todas las conexiones necesarias para poder tener un aprendizaje en cuanto al lenguaje ya que no se podría emplear si no existe una experiencia o un patrón. Esto se puede comparar con un interruptor de luz, dentro de la pared existen los circuitos necesarios para poder encenderla, de la misma manera pasa con el lenguaje demostrando que el cerebro es bueno detectando patrones. (Khalaf, 2020).

La memoria humana, ayuda al infante a adquirir y usar el lenguaje, es por eso que el ser humano durante el primer año de vida desarrolla la capacidad de hacer distinciones fonéticas y partir palabras, pero esto puede variar de acuerdo al ambiente social en el que el infante se encuentra y es que la sociedad al interactuar de manera verbal y no verbal también ayudan a que se pueda incrementar el lenguaje. Es por eso que mientras el niño domine las habilidades del lenguaje de manera temprana, tendrá un mejor conocimiento de este con el transcurso de su vivir diario. (Kidd et al, 2018).

¿Cómo se produce el lenguaje? Broca (médico) después de estudiar un cerebro que presentaba afasia pudo encontrar una herida en la parte media del lóbulo frontal izquierdo del paciente; esto dio una idea que la zona en la cual se produce el habla estaba situada en ese espacio del cerebro. Poco después Wernicke (neurólogo y psiquiatra), notó que no todos los déficits se ubicaban en esa zona, poco después observó que la circunvolución temporal superior posterior izquierda se encontraba la comprensión del lenguaje. Entonces según el modelo "Wernicke-Geschwind" los sonidos de las palabras llegan a pasar por las vías

auditivas a la corteza auditiva primaria y luego el área de Wernicke se encarga de poder darle significado a las palabras. (Nasios, 2019).

Entonces para que una persona pueda hablar, los significados de las palabras se envían desde el área de Wernicke a través del fascículo arqueado al área de Broca, donde se llegan a formar los fonemas para luego transmitirlos a la corteza motora. Y para que una palabra escrita lleve información al ser, para por la corteza visual primaria y luego al área de Wernicke. (Nasios, 2019). Por otro lado, se puede decir que los niños aprenden un idioma con más facilidad, aunque no se sepa cuando y porque esta capacidad disminuye, se puede llegar a la conclusión que el infante durante los primeros años de vida puede realizar la plasticidad en su cerebro y con ello generan mayores conexiones cerebrales. (Hartshorne et al, 2018).

En cuanto a la dimensión que es la motricidad, las autoras base llegan a la conclusión que la motricidad es la parte minuciosa de la integración recíproca del movimiento y el espacio, ya que para que el niño pueda ejercer un movimiento corporal tiene que existir una sensación y percepción, eso solamente lo puede recibir cuando está en constante exploración e interacción con el ambiente que le rodea. (Haeussler y Marchant, 1995).

Según Aucouturier (2004) el niño tiene la capacidad de descubrir que a partir de su propia experiencia y a través del movimiento libre que realiza con su cuerpo, obtiene habilidades motrices como por ejemplo el equilibrio. (Citado por Mas et al., 2015). Entonces se tiene que reconocer que el desarrollo psicomotor durante la primera infancia llega a ser la base del desarrollo mental, porque promueve un desarrollo intelectual, afectivo y social en el niño; reconociendo que es un ser único con diferentes necesidades e intereses. (Mas et al, 2018).

Pikler menciona que el desarrollo motor es muy importante para que haya un correcto desarrollo general del niño. Ya que a medida que las habilidades motoras de un niño progresan, la calidad de su vida cambia. Es por ello que un desarrollo motor saludable conduce a un desarrollo psicológico saludable. Siendo pediatra, se pudo dar cuenta que los niños tienen la capacidad de desarrollar la motricidad gruesa por iniciativa propia y al hacerlo se sienten felices. (Ari, 2022). Además, dio a conocer la importancia de que el niño pueda recibir una atención

respetuosa, donde el juego es fundamental para su crecimiento y aprendizaje. (Muhammad, 2019).

Decroly menciona la importancia de respetar al niño y también a su personalidad, es por eso que propuso juegos educativos los cuales desarrollan el área motriz. (Gonzales, 2020). Da mucha importancia al juego visual, motor y auditivo. (Alonso et al, 2022). Entonces enfatiza que el juego, que se realiza en la educación, aporta a que se genere sensaciones las cuales brindarán un mayor aprendizaje motriz ya que las registra, las clasifica y luego las relaciona; entonces, si el niño realiza muchos movimientos obtendrá muchos saberes. (Sequeda y Bhórquez, 2020).

Y, ¿desde cuándo empiezan esos movimientos? Desde que el embrión se encuentra en el útero materno, aproximadamente a los 4 meses la madre llega a sentir dichos movimientos. Al nacer, estos movimientos continúan respondiendo a estímulos del medio ambiente en el que se encuentra. (Poca, 2011). El cerebro tiene la función de dirigir los movimientos voluntarios y es que el sistema nervioso central acoge la información a través del sistema nervioso periférico (el cual recoge información de los nervios, los ganglios nerviosos y terminaciones nerviosas, así como también de la información captada por los sensaciones y percepciones) de esa manera llega a enviar ordenes motoras al exterior del cuerpo. (Poirier, 2004).

Gracias a los avances tecnológicos se puede conocer que el proceso motor tiene vínculo con la memoria, la atención, la percepción y la capacidad de desarrollar los movimientos que el cuerpo realiza y es que gracias a los reflejos que hace un neonato realiza le va a permitir llegar a tener una interacción con el mundo. A medida que va creciendo y va madurando su sistema nervioso, los reflejos se eliminan haciendo que el bebé tenga una variedad de movimientos de coordinación motor que llegan a ser funcionales y eficaces. Porque desde que realiza las patadas en el vientre materno hasta que nace y crece, la motricidad se llega a desarrollar gracias al tono muscular, al equilibrio y a la coordinación; todo esto se da de forma que haya una organización en los circuitos neuronales. (Andreu, 2021).

Entonces la neurociencia ayuda a comprender el trabajo del cerebro, ¿Cómo lo hace?, ¿Qué cambios ocurren en el cerebro de los niños? Durante el tiempo de crecimiento que comprende de 0 a 6 años los cambios que tienen los infantes son más notorios y reflejan transformaciones cerebrales temporales o permanentes, a

esto se le llama la plasticidad cerebral. Los periodos críticos que tienen el niño se les podría llamar una ventana de tiempo en donde el efecto de la experiencia en el desarrollo del cerebro es tan profundo que puede cambiar los circuitos neuronales. Los circuitos neuronales son establecidos primeramente por la genética y se consolidan por la experiencia, es por eso que todo va a depender de las actividades que el infante realice después de nacer. (Bássoli, 2021).

Estudios de neurociencia muestran que existe una conexión entre la actividad física y el desarrollo del cerebro ya que tiene efectos positivos en las funciones cognitivas, incluida la mejora de la plasticidad cerebral en diferentes edades. (Bássoli, 2021). La actividad física que los infantes realizan a partir de los 8 meses contribuye a mejores resultados cognitivos en el lenguaje, la atención, la memoria y el desarrollo motor. (Zeng et al, 2017). Entonces, el movimiento, la comunicación corporal y gestual son primordiales para los infantes, ya que la enseñanza debe estar enfocada en los niños y sus necesidades. (Bássoli, 2021).

Después de emplear teorías necesarias para saber lo que conforma la psicomotricidad, es importante saber que las habilidades que los niños tienen son por los logros que desarrollan durante la primera infancia y la lactancia, ya que el realizar actividades de integración sensorial y motoras va a permitir que tengan una buena coordinación, sus huesos y músculos llegan a ser más fuertes, lo cual permite que puedan correr, subir escaleras, salten y con el transcurso del tiempo lo hagan cada vez mejor. Cabe mencionar que a los 4 años llegan a tener más control al parar, caminar y girar; también, tienen la capacidad de poder saltar de 61 a 84 cm, pueden bajar la escalera alternando los pies, pero con apoyo y pueden saltar con un pie de 4 a 6 pasos. (Papalia et al, 2009).

El desarrollo motor del infante va a desarrollarse de una manera adecuada teniendo como base fundamental dos leyes, las cuales son: céfalo-caudal y próximo distal. La primera, hace referencia a que el desarrollo empieza desde la cabeza y progresivamente ocurre una maduración que le permite desarrollar las partes inferiores del cuerpo, ejemplo: el bebé empieza a intentar levantar la cabeza, logrando después que se pueda sentar y finalmente gatear y caminar. En cuanto a la segunda ley, el desarrollo empieza desde la parte central del cuerpo (las partes que están más cercas al tronco) hacia las partes externas, ejemplo: el niño utiliza

los brazos, antes que pueda tener coordinación y control de los dedos. (García, 2021).

Entonces, los niños que están en la edad preescolar necesitan realizar actividades físicas, ya que los comportamientos sedentarios (ver tv, dormir, acostarse, etc.), influyen de manera negativa en los factores de sueño y en su vivir diario de manera general. Es por eso, que cuanto mayor es la frecuencia de la actividad física, menos tiempo se dedica al comportamiento sedentario y por ende hay menos oportunidades de que los niños se enfermen. (Ostrzyżek-Przeździecka, 2019). Esto quiere decir que el juego no es algo vacío ya que mejora la estructura y función del cerebro y promueve la función ejecutiva, lo que va a lograr que el niño se concentre e ignore las distracciones. (Yogman, 2018).

En relación a la teoría presentada de lo que compone al programa Me divierto moviéndome, se ha creado con el fin de poder mejorar la psicomotricidad de los niños y niñas. Ante esto, es necesario poder comprender y establecer un concepto adecuado en cuanto a la palabra programa, entendiéndolo como una serie de actividades que se van a realizar en un lugar, tiempo y los recursos que se van a emplear para poder obtener una meta, entonces el programa que se elige debe ser una solución ante una situación problemática. (Alderete, 2022).

Por otro lado, también se dice que un programa es un instrumento que tiene base teórico y práctico, las cuales van a guiar las actividades que se planteen, de esa manera se podrá atender e intervenir en las necesidades de los estudiantes en las cuales se ejecutará dicho programa. (Molina, 2007). Es por eso que el programa que se ejecutará en una institución educativa pública con niños de 4 años para mejorar su desarrollo psicomotor.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1 Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo cuantitativa ya que todo el estudio se presentó en base a la mediación numérica. Además, se comprobaron hipótesis las cuales pudieron observar al aplicar el programa y se obtuvieron los resultados mediante la estadística. (Sánchez et al, 2018). En cuanto al tipo de estudio, es de tipo aplicada, ya que lo que se busca es mejorar las habilidades motrices empleando el programa me divierto moviéndome. (Sánchez et al, 2018).

##### 3.1.2 Diseño de investigación

En cuanto al diseño de la investigación, es experimental y de diseño: pre experimental ya que se empleó una prueba de entrada y salida. (Hernández y Mendoza, 2018). Para el estudio es de tipo aplicativo, ya que en el estudio de Hernández y Mendoza (2018), el emplear un programa, en este caso me divierto moviéndome, pudo influir positivamente en la variable independiente, psicomotricidad.

A continuación, se presenta el siguiente diagrama:

G.E = 01 X 02

Donde:

GE= Grupo experimental

01= Mediación del test de entrada

X= Aplicación del programa

02= Mediación del test de salida

#### 3.2 Variables y operacionalización

**Variable independiente:** Programa me divierto moviéndome

- **Definición conceptual:** El presente programa tiene como base el poder mejorar el desarrollo psíquico de los estudiantes. Para ello, Rigal considera que los programas para mejorar las habilidades motoras deben estar elaborados por actividades que sean significativas para el

niño, de ese modo tendrá la capacidad de realizar diferentes movimientos para hacer diversas acciones. (Rigal, 2006).

- **Definición operacional:** El programa me divierto moviéndome se realizó a través de doce sesiones que fueron programadas y ejecutadas en el aula de 4 años, durante 12 clases. Se realizaron actividades en las cuales se pudo trabajar el desarrollo psicomotor.

**Variable dependiente:** Desarrollo psicomotor

- **Definición conceptual:** Según las autoras base Haeussler y Marchant (1995), es el desarrollo psíquico del niño el cual está relacionado con el movimiento; es por eso que está compuesto por tres áreas las cuales son: coordinación, lenguaje y motricidad.
- **Definición operacional:** El desarrollo psicomotor será evaluado con la prueba llamada Test de Desarrollo Psicomotor – TEPSI realizado por Haeussler y Marchant (1995) el cual tiene tres dimensiones, coordinación, lenguaje y motricidad. La valoración de los ítems es de 0 cuando no se realiza de manera correcta la premisa y 1 cuando si realiza.
- **Indicadores:**  
En la dimensión de coordinación, lenguaje y motricidad: (Ver anexo 3)  
**Escala de medición:** Ordinal.

### 3.3 Población, muestra y muestreo

- 3.3.1 **Población:** Según Sánchez et al (2018), es el conjunto de individuos que comparten ciertas características, pueden ser estudiados y por ende serán parte de la hipótesis. Para este estudio se empleó una población de 91 niños del nivel inicial de una escuela pública de lima.

**Tabla 1***Población de niños de nivel inicial de turno tarde.*

<b>Población</b>			
<b>Edad</b>	<b>Aulas</b>	<b>Turno</b>	<b>Estudiantes</b>
4 años	Aula Sol	Tarde	25
5 años	Aula Estrella	Tarde	22
4 años	Aula Arcoíris	Tarde	24
3 años	Aula Luna	Tarde	20
TOTAL			91

- **Criterios de inclusión:** se consideró a los niños y niñas de 4 años que estuvieron matriculados en el año 2023, además que cuenten con el consentimiento informado y firmado por los padres de familia.

**Criterios de exclusión:** estudiantes que no estén matriculados o que estén diagnosticados con TEA.

**3.3.2 Muestra:** Según Sánchez et al (2018), considera a la muestra como un grupo de personas que se han extraído de la población mediante un muestreo no probabilístico. Para esta investigación se obtuvo una muestra de 24 estudiantes la cual fue seleccionada por el tipo no probabilístico.

**Tabla 2***Cantidad de estudiantes que conforman la investigación.*

<b>Estudiantes</b>	
Niños	12
Niñas	12
TOTAL	24

**3.3.3 Muestreo:** Según Noreña (2020), menciona que es el proceso en el cual se puede seleccionar algunas personas de la población para que la pueda representar. Y Según Sánchez et al (2018), el muestreo

no probabilístico está relacionado a la elección del investigador. Es por ello, esta investigación fue no probabilístico por conveniencia.

**3.3.4 Unidad de análisis:** En esta investigación se consideró a un estudiante de 4 años del aula arcoíris.

**3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:** Técnica llega a ser un instrumento que se emplea para que un método pueda funcionar. (Sánchez et al,2018). Es por ello que para esta investigación se empleó la técnica de la encuesta.

En cuanto al instrumento, es la herramienta que se utiliza para poder medir las variables. (Sánchez et al, 2018). Para esta investigación se utilizará el test de desarrollo psicomotor TEPSI, elaborado por Haeussler y Marchant que tiene tres dimensiones las cuales son: motricidad, lenguaje y coordinación.

### **Validez**

El término validez, se refiere a la efectividad que tiene un método o una técnica utilizada para medir. (Sánchez et al, 2018).

La validez de este test de desarrollo psicomotor (TEPSI) para esta investigación fue a través de juicio de expertos.

### **Tabla 3**

*Validez por juicio de expertos*

<b>N°</b>	<b>Expertos</b>	<b>Grado / condición</b>	<b>Evaluación</b>
<b>1</b>	Flores Mejía Gisella Socorro	Doctora	Aplicable
<b>2</b>	Palomino Tarazona María Rosario	Doctora	Aplicable
<b>3</b>	Malaver Sandoval Johana Analy	Magister	Aplicable

*Fuente:* Elaboración propia

### **Confiabilidad**

Según Medina y Verdejo (2020), el término confiabilidad hace referencia a la precisión de las puntuaciones que se obtiene a través de un instrumento. Se realizó la prueba de confiabilidad de Kuder Richardson arrojando el resultado de 0,73, demostrando así que el test se llega a considerar buena para poder aplicarlo con niños de 4 años.

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

KR-20	N° de preguntas
0,73	52

- 3.5 Procedimientos:** Para poder recoger los datos de esta investigación, en primer lugar, se tuvo que gestionar el permiso necesario a la institución educativa en donde se aplicó. En consecuencia, se tuvo que dar conocimiento a los padres de los niños, en una reunión, y se les mencionó la importancia de poder realizar este estudio, con el fin de obtener su consentimiento ya que sus hijos formaron parte de esta investigación. Por otro lado, se tuvo que realizar un juicio de expertos para poder emplear el instrumento TEPSI con los niños y niñas de 4 años. Finalmente, se tuvo que programar las fechas necesarias para ejecutar el programa.
- 3.6 Método de análisis de datos:** En este estudio se realizó un vaciado de los resultados obtenidos del test aplicado antes y después del programa ejecutado, para poder analizar e interpretar esos resultados se utilizó el software de estadística SPSS. Se realizó una prueba de normalidad en la cual se tuvo como resultado un valor de 0, lo cual indica que fue necesario emplear la prueba de signos de Wilcoxon.
- 3.7 Aspectos éticos:** Para la presente investigación se empleó el formato APA séptima edición ya que de esa manera se logra tener uniformidad y claridad, eso va a facilitar una comprensión para los lectores y pueda ser reconocida y aceptada por la comunidad científica y académica.
- Por otro lado, este estudio cuenta con referencias las cuales se encuentran debidamente vinculadas con los artículos y revistas científicas empleadas. Esto ayuda a que los lectores de esta investigación puedan verificar y replicar la información obtenida, además con esto se respeta los derechos de propiedad intelectual de los otros autores y de esa manera evitar el plagio.

## IV. RESULTADOS

### Resultados descriptivos

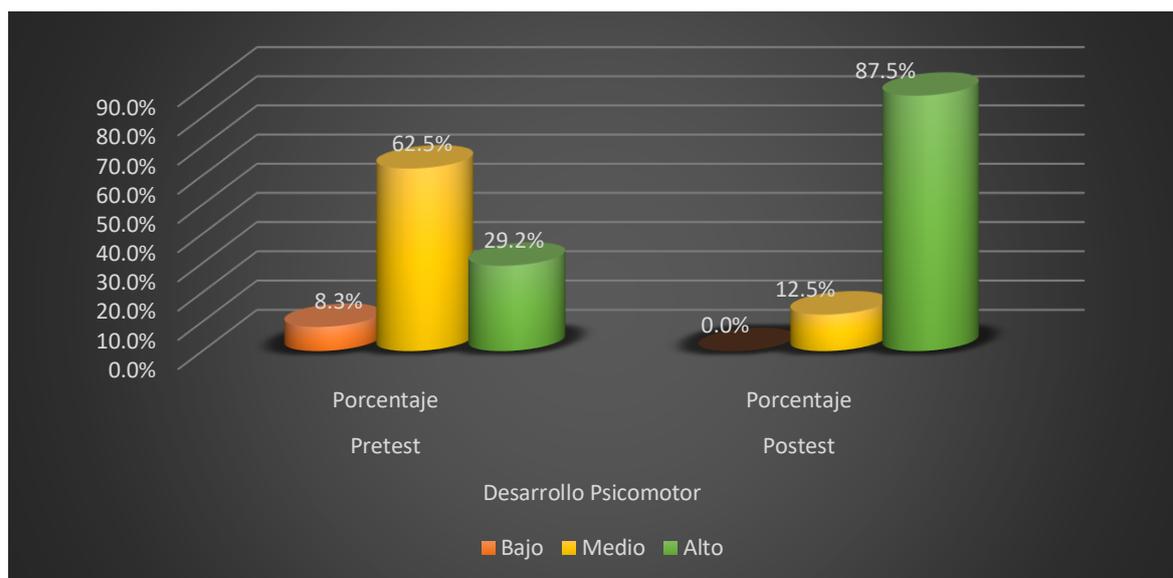
**Tabla 5**

*Distribución de frecuencias de desarrollo psicomotor en el pretest y postest*

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	8.3%	0	0.0%
Medio	15	62.5%	3	12.5%
Alto	7	29.2%	21	87.5%
Total	24	100.0%	24	100.0

**Figura 1**

Distribución porcentual de desarrollo psicomotor según niveles



De los elementos colocados anteriormente, se observa que en la etapa del pretest un 62.5% de los escolares se concentraron en el nivel medio, mientras tanto, un 29.2% se ubicaron en el nivel alto. En cambio, un 8.3% se colocaron en el nivel bajo.

En la etapa de postest, se halló que el 87.5% de los niños se posicionaron en el nivel alto, en tanto el 12.5% se ubicaron en el nivel medio. En cambio, no se registraron niños en el nivel bajo.

Por tanto, el cambio producido en el desarrollo psicomotor, se debe al plan de intervención que se aplicó entre los estudiantes.

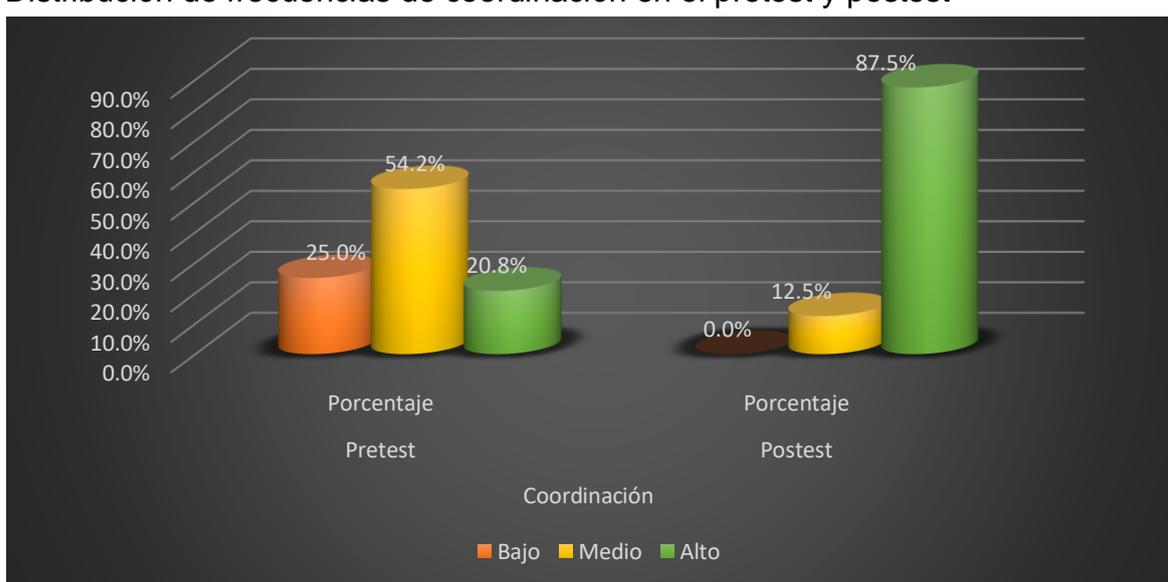
**Tabla 6**

*Distribución de frecuencias de la dimensión coordinación*

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	25.0%	0	0.0%
Medio	13	54.2%	3	12.5%
Alto	5	20.8%	21	87.5%
Total	24	100.0%	24	100.0

**Figura 2**

Distribución de frecuencias de coordinación en el pretest y postest



De la tabla y figura adjunta, se puede observar que en la etapa de pretest un 54.2% de los niños se concentraron en el nivel medio, mientras que, un 20.8% se ubicaron en el nivel alto. Sin embargo, un 25.0% se colocaron en el nivel bajo.

En el periodo de postest, se detectó que un 87.5% de los niños se ubicaron en el nivel alto, en tanto un 12.5% se ubicaron en el nivel medio. Por otro lado, no se registraron niños en el nivel bajo.

Por ende, el cambio producido entre una fase y otra en relación a coordinación puede deberse a la aplicación del programa entre los estudiantes.

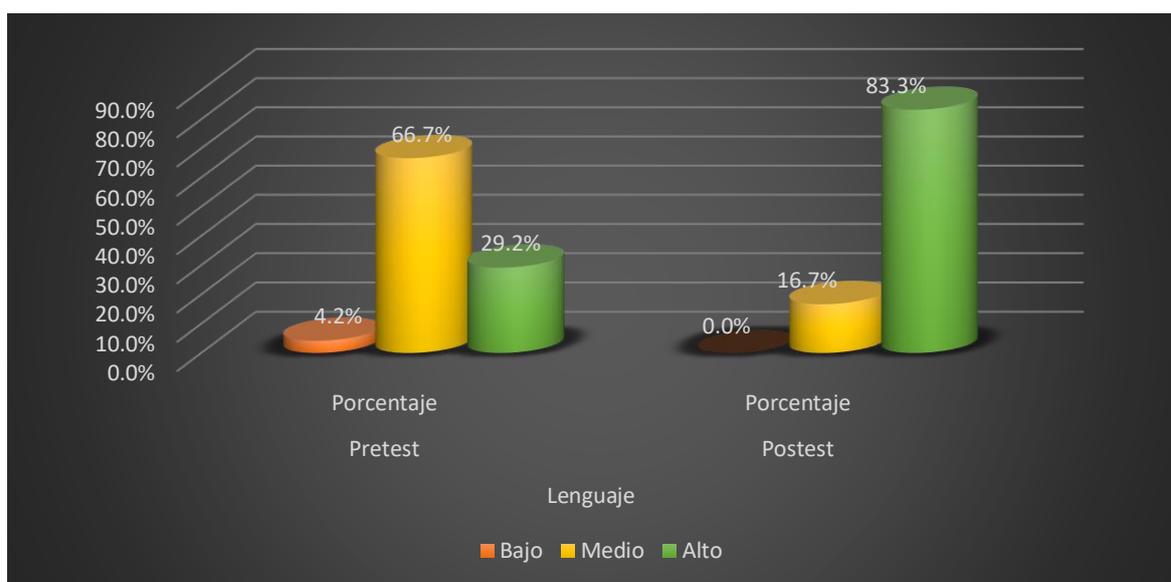
**Tabla 7**

*Distribución de frecuencias de la dimensión lenguaje*

Nivel	Pretest Lenguaje		Postest Lenguaje	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	4.2%	0	0.0%
Medio	16	66.7%	4	16.7%
Alto	7	29.2%	20	83.3%
Total	24	100.0%	24	100.0

**Figura 3**

Distribución de frecuencia de lenguaje en la fase de pretest y postest



De la tabla y figura adjunta, se encontró en la fase de pretest que un 66.7% de los niños se refugiaron en el nivel medio, en tanto que, un 29.2% se situaron en el nivel alto. No obstante, un 4.2% permanecieron en el nivel bajo.

En la parte del postest, se encontró que un 83.3% de los niños se ubicaron en la categoría alto, en tanto un 16.7% siguieron en el nivel medio. Sin embargo, no se registraron niños en el nivel bajo.

En resumen, el cambio producido en el lenguaje, se debe al plan de intervención que se aplicó entre los estudiantes.

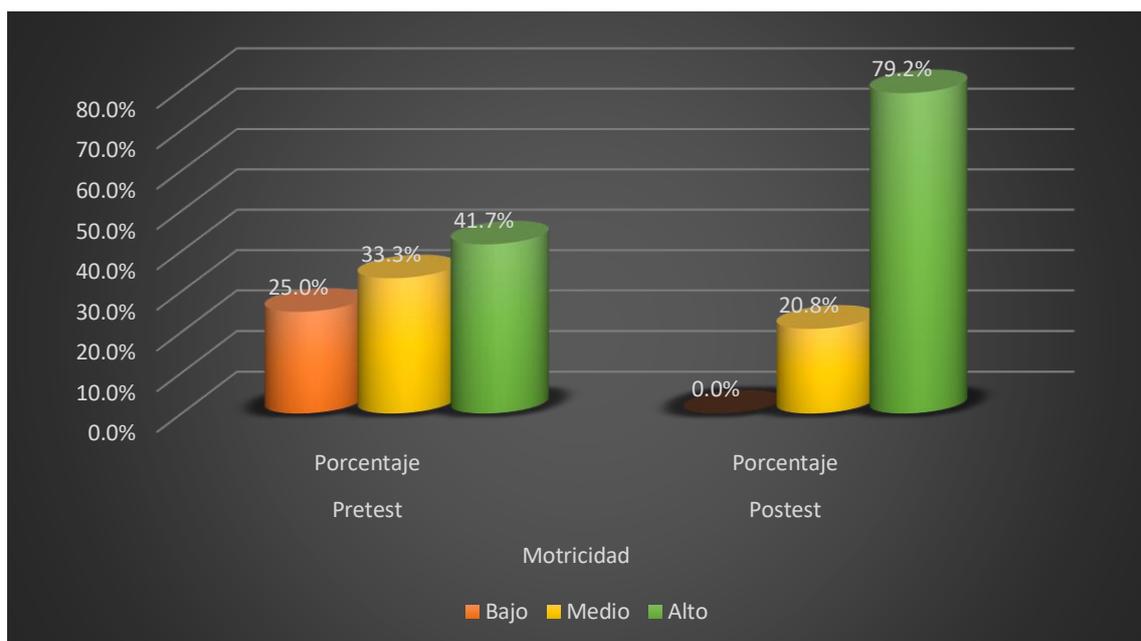
**Tabla 8**

*Distribución de frecuencias de la dimensión motricidad*

Nivel	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	25.0%	0	0.0%
Medio	8	33.3%	5	20.8%
Alto	10	41.7%	19	79.2%
Total	24	100.0%	24	100.0

**Figura 4**

Distribución de frecuencias de motricidad en la fase de pretest y posttest



De acuerdo con lo colocado de manera adjunta, se identificó en la fase de pretest que un 41.7% de los niños estaban en el nivel alto, en tanto que, un 33.3% se mantuvieron en el nivel medio. No obstante, un 25.0% se perfilaron en el nivel bajo.

En la etapa de postest, se localizó que un 79.2% de los niños se posicionaron en el nivel alto, en tanto un 20.8% siguieron en el nivel medio. Sin embargo, no se registraron niños en el nivel bajo.

En resumen, el cambio producido en la motricidad, se debe al plan de intervención que se aplicó entre los estudiantes.

Seguidamente, se pudo realizar la prueba de normalidad para la variable de desarrollo psicomotor en las dos fases de la investigación. Esta prueba parte de una hipótesis nula en el que se asume la normalidad de los datos, es decir, una distribución paramétrica. Para evaluar este supuesto, se estableció un valor de significancia de  $p > .05$ , lo que implica aceptar el supuesto establecido. En caso contrario, rechazar la hipótesis alterna. Asimismo, si la muestra ( $n < 50$ ) se aplica la prueba de Shapiro-Wilk, en caso contrario, corresponde Kolmogorv-Smirnov.

**Tabla 9**  
*Prueba de normalidad*

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Desarrollo psicomotor Pretest	,752	24	,000
Desarrollo psicomotor Postest	,393	24	,000

En la tabla 9 se encontraron estadísticos para el desarrollo psicomotor en el pretest (0,752,  $p = .000$ ) y en el postest (0,392;  $p = .000$ ). En ambos casos, el valor  $p < .05$ . Esto implica que los datos se originan de una distribución no paramétrica. Y, como a demás, el diseño es de tipo preexperimental, fue necesario considerar la Prueba de los signos de Wilcoxon para dos muestras relacionadas.

### **Prueba de contraste**

Hipótesis general

H<sub>0</sub>: El programa me divierto moviéndome no mejora significativamente el desarrollo psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023.

H<sub>i</sub>: El programa me divierte moviéndome mejora significativamente el desarrollo psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023.

**Tabla 10**

*Contraste de hipótesis mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en desarrollo psicomotor*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
	2 <sup>a</sup>	8,50	17,00
Desarrollo Psicomotor POSTEST - Desarrollo Psicomotor.PRETEST	16 <sup>b</sup>	9,63	154,00
	6 <sup>c</sup>		
	24		

a. Desarrollo psicomotor POSTEST < Desarrollo psicomotor PRETEST

b. Desarrollo psicomotor POSTEST > Desarrollo psicomotor PRETEST

c. Desarrollo psicomotor POSTEST = Desarrollo psicomotor PRETEST

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Desarrollo Psicomotor Postest - Desarrollo Psicomotor Pretest
Z	-3,258 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	0.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla mostrada se puede observar que se evaluaron a 24 niños, de los cuales hubo 16 en rangos positivos, asimismo, se produjeron 6 empates y se obtuvo 2 en rangos negativos, respectivamente. De igual manera, se halló que la categoría promedia obtenida fue de 9.63, como resultado de dividir la suma de rangos (154.00) y el número de rangos positivos (16).

Se rechaza la hipótesis nula y se determina que hay pruebas suficientes para sostener que hubo una mejora entre una etapa y la otra porque la tabla también revela que el valor  $Z = -3.258 < -1.96$  (95.0%), lo que significa que se observan diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las etapas pretest y postest, al obtenerse un valor  $p = 0.000 < 0.05$ .

Hipótesis específica

Hipótesis específica 1

H<sub>0</sub>: El programa me divierto moviéndome no es significativo en la coordinación en niños de 4 años de institución educativa pública, Lima 2023.

H<sub>i</sub>: El programa me divierto moviéndome es significativo en la coordinación en niños de 4 años de institución educativa pública, Lima 2023.

### Tabla 11

*Contraste de hipótesis mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en coordinación*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Coordinación POSTEST – Coordinación PRETEST	Rangos positivos	17 <sup>b</sup>	9,00	153,00
	Empates	7 <sup>c</sup>		
	Total	24		

a. Coordinación POSTEST < Coordinación PRETEST

b. Coordinación POSTEST > Coordinación PRETEST

c. Coordinación POSTEST = Coordinación PRETEST

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Coordinación Postest -Coordinación Pretest
Z	-3,787 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se analizaron las puntuaciones de 24 niños de 4 años, de los cuales hubo 17 en rangos positivos, asimismo, se produjeron 7 empates y no se obtuvo rangos negativos, respectivamente. De la misma forma, se detectó que el rango promedio obtenido fue de 9.00, como resultado de dividir la suma de rangos (153.00) y el número de rangos positivos (17).

Se rechaza la hipótesis nula y se determina que existe suficiente evidencia para sugerir que el programa me divierto moviéndome es significativo en la coordinación en niños de 4 años de edad de una institución educativa pública, Lima 2023, como

lo muestra el valor Z de la tabla =  $-3.787 < -1.96$  (95.0%), el cual muestra diferencias muy notorias entre los puntajes categóricos durante las etapas pretest y postest, al obtenerse un valor  $p=0.001 < 0.05$ .

#### Hipótesis específica 2

H<sub>0</sub>: El programa me divierte moviéndome no es significativo en el lenguaje en niños de 4 años de institución educativa pública, Lima 2023.

H<sub>i</sub>: El programa me divierte moviéndome es significativo en el lenguaje en niños de 4 años de institución educativa pública, Lima 2023.

**Tabla 12**

*Contraste de hipótesis mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en lenguaje*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Lenguaje POSTEST – Lenguaje PRETEST	Rangos positivos	13 <sup>b</sup>	7,00	91,00
	Empates	11 <sup>c</sup>		
	Total	24		

a. Lenguaje POSTEST < Lenguaje PRETEST

b. Lenguaje POSTEST > Lenguaje PRETEST

c. Lenguaje POSTEST = Lenguaje PRETEST

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Lenguaje Postest -Lenguaje Pretest
Z	-3,500 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se observa los resultados de 24 niños y niñas de 4 años, de los cuales hubo 13 en rangos positivos, asimismo, se produjeron 11 empates y no se obtuvo rangos negativos, respectivamente. Igualmente, se encontró que el rango promedio obtenido fue de 7.00, como resultado de dividir la suma de rangos (91.00) y el número de rangos positivos (13).

Se rechaza la hipótesis nula y se determina que existe evidencia suficiente para demostrar que el programa me divierto moviéndome es significativo en lenguaje en niños de 4 años de edad de una institución educativa pública, Lima 2023. Asimismo, la tabla muestra que el valor  $Z = -3.500 < -1.96$  (95.0%), lo que significa que existen discrepancias significativas entre los puntajes categóricos al obtener resultados en las fases pretest y postest, obteniéndose un valor  $p = 0.001 < 0.05$

Hipótesis específica 3

H<sub>0</sub>: El programa me divierto moviéndome no es significativo en la motricidad en niños de 4 años de institución educativa pública, Lima 2023.

H<sub>i</sub>: El programa me divierto moviéndome es significativo en la motricidad en niños de 4 años de institución educativa pública, Lima 2023.

**Tabla 13**

*Contraste de hipótesis mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en motricidad*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Motricidad POSTEST – Motricidad PRETEST	Rangos negativos	2 <sup>a</sup>	5,00	10,00
	Rangos positivos	12 <sup>b</sup>	7,92	95,00
	Empates	10 <sup>c</sup>		
	Total	24		

a. Motricidad POSTEST < Motricidad PRETEST

b. Motricidad POSTEST > Motricidad PRETEST

c. Motricidad POSTEST = Motricidad PRETEST

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Motricidad Postest -Motricidad Pretest
Z	-2,765 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	.006

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se observa los resultados de 24 niños y niñas de 4 años, de los cuales hubo 12 en rangos positivos, asimismo, se produjeron 10 empates y no se obtuvo rangos negativos, respectivamente. Asimismo, se encontró que el rango promedio

obtenido fue de 7.92, como resultado de dividir la suma de rangos (95.00) y el número de rangos positivos (12).

Se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe evidencia suficiente que indica que el programa me divierto moviéndome es significativo en las habilidades motrices en niños de 4 años de edad de una institución educativa pública, Lima 2023. Asimismo, en la tabla se observa que el valor  $Z = -2.765 < -1.96$  (95.0%), que muestra diferencias significativas entre los puntajes categóricos durante las fases pretest y posttest, obteniendo un valor  $p = 0.006 < 0.05$ .

## **V. DISCUSIÓN**

En este apartado se hizo necesario evaluar los resultados a la luz de otros antecedentes en torno al desarrollo psicomotor y sus componentes en estudiantes de 4 años. De acuerdo con la disposición institucional de MINSA (1995), se optó por utilizar el test TEPSI cuyo uso está dispuesto en las diversas dependencias de salud con la finalidad de realizar evaluaciones de psicomotricidad en niños. El propósito de la medida, fue saber en qué nivel de desarrollo psicomotor está el niño. Por ejemplo, en el ámbito de la coordinación el subtest permite conocer si los niños manipulan objetos, dibujan o, en su defecto, logran enhebrar agujas, copiar figuras geométricas, entre otras actividades complementarias que requieren necesariamente de coordinación, producir movimientos con su cuerpo, asociando algunas partes de aquel para el logro de ciertas actividades.

Por ello, es importante señalar el basamento teórico en torno de la psicomotricidad. Particularmente, correspondió a Piaget y Vygotsky enfocarse en este tema ligándose con el aprendizaje. En el caso de Piaget, le permitió identificar etapas en el desarrollo de los niños. Mientras que, Vygotsky se enfocó en su teoría sociocultural para explicar las diversas acciones y su realización, a partir de la socialización, por medio de la interacción, permitiendo ampliar el horizonte de conocimientos en los niños a través de la acción, es decir, el movimiento, siguiendo una dinámica compleja. Fue así, como los estudios fueron confirmando que el niño tiene en el juego una importante fuente de aprendizajes en los que interactúa con los demás, permitiéndole asimilar, a partir de su propia experiencia, nuevas cosas de aprendizaje en el terreno práctico a través del juego.

De modo que, el desarrollo psicomotor no solo tiene que ver con el movimiento típico de los seres humanos inherente a su propia naturaleza. Sino que es fruto de las diversas interacciones que desarrolla la persona, en los diversos contextos, destacando, sin embargo, el paulatino desarrollo neurocognitivo de los niños acorde con la actividad corporal del organismo, desarrollada a través de la manipulación de los objetos que le rodea y construyendo nuevas acciones a partir del juego y, apropiándose en dicho proceso, de saberes por medio del lenguaje, posibilitando además el desarrollo psicomotor. Por ello, hacer una evaluación

cognitiva y psicomotriz en los niños permite detectar y prevenir posibles alteraciones en el neurodesarrollo.

A partir de lo señalado, con respecto a la hipótesis general, se encontró en los niños de 4 años en la fase de pretest el predominio del nivel medio (69.5%) y en el alto (29.2%), al ser evaluados con el TEPSI. Sin embargo, después de plantearse el programa me divierto moviéndome, a través del desarrollo de diversas rutinas enfocadas en el movimiento psicomotor y el lenguaje, se procedió a calificar a los estudiantes y, en esta ocasión, se alcanzó en el nivel alto (87.5%) y un descenso en el nivel medio (12.5%). Cambio que se constató con el hallazgo de una W de Wilcoxon, mediante un valor ( $Z = -3.258 < -1.96$ ;  $p = .001 < .01$ ), lo que permite colegir una mejora en el desarrollo psicomotor debido a las actividades centradas en la coordinación, estímulo progresivo del lenguaje y, sobre todo, expresividad corporal para alentar la motricidad. Este hallazgo concuerda con el estudio de Chacaltana (2023) quien analizó el estímulo de los juegos antiguos en el desarrollo sistemático de la psicomotricidad, demostrando luego de efectuar la intervención una diferencia notoria antes y después de aplicar el programa. Sin embargo, el punto común que existe entre estos resultados es el empleo de los juegos como una expresión de movimientos orientado a producir nuevos aprendizajes. En efecto, esta mirada la desarrolló en profundidad Piaget en su teoría del juego, donde el movimiento y la expresión espontánea de los niños es importante, además de gratificantes (Henrics, 2020; Malik & Marwaha, 2022).

Por otro lado, bajo una perspectiva paramétrica y con el mismo diseño preexperimental, Escuza et al. (2022) encontraron, después de aplicar su programa y evaluar la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años un cambio significativo, lo que atribuye al programa, al lograr que los estudiantes en un 100.0% se situarán en el nivel de normalidad, mientras que en la fase de pretest solo el 10% estaba en dicho nivel y un 50% en condición de riesgo y el 40% restante en retraso. Este cambio producido a merced del programa, se fundamenta en la afirmación de De Ocariz et al. (2017) al sostener que los programas que tienen como soporte estrategias basadas en el juego y el movimiento permiten el desarrollo psicomotor.

En esta misma línea, cabe mencionar la coincidencia con el trabajo de Coronado (2018) en cuya investigación realizó un programa llamado aprende

moviéndote y fue aplicado a un grupo de niños, de esa manera determinó el efecto que produjo el programa en ellos. De este modo, su investigación tuvo un cauce cuantitativo con diseño pre experimental y empleó 33 estudiantes y les aplicó el test de desarrollo psicomotor. Finalmente, concluyó que dicho programa generó una variación significativa en el desarrollo de la psicomotricidad con una mejora de un 93.9% y se constató con el hallazgo de un valor  $Z = -4.865$ ;  $p = .000$ . Al producirse esta situación, el argumento que surge es que los cambios producidos, pueden deberse como señala Wallon (1979) al ritmo continuo de desarrollo del infante a través de diversas actividades abiertas, sobre todo, aquellas que estimulan su desenvolvimiento espontáneo que se torna complejo conforme crecen los niños, particularmente en lo referente al nexo entre lo psíquico y motriz, permitiendo que se establezcan entre ambos una unidad de tipo funcional que le va a consentir adoptar medidas adecuadas cuando se produzca la interrelación con las personas y su entorno.

En lo que concierne a la hipótesis específica 1 referido al programa me divierto moviéndome en la Motricidad en la coordinación de niños de 4 años en el ámbito educacional, se encontró que inicialmente un 54.2% se hallaban posicionados en el nivel medio, mientras que un 20.8% se ubicaron en el alto y un 25.0% en el bajo. Pero, luego de la intervención. En la fase final se encontró que un 87.5% de los estudiantes estaban en el nivel alto y, un 12.5% quedaron en el medio. Resultado que se validó con la obtención de un valor  $Z = -3.787$ ,  $p = .000$ . Razón por la cual, todo hace prever se deba a la intervención desarrollada con rutinas de coordinación. De manera que, este hallazgo coincide con el presentado por Coronado (2018) en cuyo estudio encontró en lo referente a coordinación un valor  $Z = -4.894$ ,  $p = .000$ , resultado que se justifica porque en la fase de pretest un 90.9% de los niños se hallaban en el nivel de retraso; otro 9.10% en riesgo. Posteriormente, en la fase de postest se obtuvo un 90.9% en el nivel normal y 6.10% en el nivel retraso, confirmando la efectividad del programa denominado aprende moviéndote.

De igual forma, cabe mencionar el estudio de Campos et al. (2021) realizado en España, el cual consistió en adquirir conocimiento acerca de la influencia que la danza y el juego tienen en el crecimiento integral del niño, especialmente en el

desarrollo motriz fortaleciendo las capacidades físicas y la coordinación. Para ello participaron niños del segundo ciclo de educación infantil, los investigadores realizaron actividades de la danza flamenco y a su vez actividades que desarrollen la psicomotricidad. Después de realizar estas actividades, tuvieron como resultado que el baile se utilizó como un recurso contribuyendo al desarrollo general del niño; es por ello que concluyen que el juego interactivo y la danza del flamenco son acciones innovadoras que favorecen el desarrollo total

En relación a la hipótesis específica 2, referida al programa y el lenguaje en los niños de 4 años, cabe señalar que un 66.7% de los niños se situaron en el nivel medio, durante el pretest. En tanto que, un 29.2% se encontraron en el alto y, solo un 4.2% estaban en el bajo. Sin embargo, con la aplicación del programa me divierto moviéndome, se pudo cambiar la situación y, en esta ocasión, en la fase de postest, un 83.3% de los niños alcanzaron el nivel alto. Aunque, otro grupo se ubicó en el medio con 16.7%. Los cambios producidos se pudieron registrar en virtud de la prueba inferencial, al obtenerse un  $Z = -3.500 < -1.96$  (95.0%). Se rechaza la hipótesis nula porque hay pruebas suficientes para demostrar que el programa tiene un impacto significativo en el lenguaje en niños de 4 años de institución educativa pública, Lima 2023 y tiene un impacto positivo en la calidad del programa me divierto moviéndome (hay diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante el pretest y el postest, obteniéndose un valor  $p = 0.001 < 0.05$ ).

Este hallazgo concuerda muy bien con lo encontrado por Sagñay (2019) en Ecuador, en el que participaron 30 niños de 5 años del nivel inicial, con un diseño preexperimental, con el cual determinó el efecto del programa fortaleciendo la psicomotricidad fina para mejorar la escritura, arrojando dicho programa una mejora notable en la escritura de los niños quienes llegaron a tener un nivel eficiente. Concluyendo, que el programa de psicomotricidad fina contribuye positivamente a la escritura en niños de 5 años.

En esta misma dirección del estudio, cabe agregar el aporte de Coronado (2018) cuyo programa específico se enfocó en el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años en una entidad educativa de la Región Callao, al obtener un  $Z = -4.894$ ,  $p = .000$  demostrando diferencias significativas. Por tanto, es relevante el papel de la motricidad fina porque dota a los niños de las habilidades necesarias

de preescritura y de lenguaje, mediante la interacción producida en el juego y la realización de talleres prácticos.

En relación a la hipótesis específica 3, centrada en el programa y la motricidad se encontró en la fase de pretest a un 41.7% de los estudiantes situados en el nivel alto, mientras otro 33.3% se ubicó en el medio y, adicionalmente, un 25.0% en el bajo. No obstante, esta estructura inicial se modificó luego aplicarse el programa, obteniéndose, después de la evaluación un nivel alto con un 79.2%, mientras que, en el medio fue de 20.8%. Resultado que se validó en el plano inferencial con el hallazgo de un valor  $Z = -2.765 < -1.96$ ;  $p = .000$ . De manera que este resultado coincide, en líneas generales, con el trabajo de Piña et al (2020) en Madrid quienes tuvieron como objetivo principal ver el efecto que tiene un programa de educación física que incluyó ejercicios estructurados de moderados a vigorosos con la finalidad de producir un efecto significativo en la articulación y vinculación de los elementos de la motricidad en el grupo de intervención. Para ello, utilizaron el modelo pedagógico en particular. Para ello, emplearon 12 semanas de actividades y las sesiones fueron realizadas 3 veces por semana. Concluyendo que el modelo pedagógico mejoró el desarrollo motor e integral en niños de preescolar, porque abordó aspectos de motricidad gruesa y fina, mediante actividades de educación física. Destacándose de manera especial el rol mediador del docente y un elemento clave para erradicar estereotipos en el aula, particularmente en el aula con niños que padecen obesidad, permitiendo, mediante la práctica docente estrategias que permitan combatir esta clase de estereotipos mediante práctica pedagógicas para romper la resistencia al cambio entre los propios niños sobre el respeto a la diversidad.

De igual forma, es preciso poner de relieve el aporte de Gonzáles et al. (2021) en su estudio realizado en España, en el que participaron 8 estudiantes de 4 años. Emplearon un programa de estimulación temprana dirigido a trabajar con las matemáticas manipulativas, la inteligencia emocional y la psicomotricidad. Tuvieron como objetivo describir y comprobar la efectividad del programa especializado en las destrezas y capacidades de los estudiantes. De manera que, en el bloque de psicomotricidad, los estudiantes mantuvieron el equilibrio, pero con alguna dificultad; sin embargo, pudieron concluir que el programa si favorece

positivamente en los estudiantes en las matemáticas manipulativas, la inteligencia emocional y la psicomotricidad.

Por ello, para incentivar las actividades de motricidad e incentivar a que los niños mejoren, es importante las actividades lúdicas que estimulan las habilidades motrices basadas en el trabajo grupal, alternancia de responsabilidades entre docentes y estudiantes y se los encamine por el camino del progreso y, superen al mismo tiempo, sus deficiencias en materia de desarrollo motriz en el aula (Caiza et al., 2023).

Otra coincidencia con los hallazgos del estudio es el trabajo de Ramos et al. (2022) realizado en Brasil, en el que analizó un programa de estimulación en base a la psicomotricidad infantil con 23 niños entre 3 a 5 años durante 19 semanas con actividades semanales de una hora cada uno, para esto hizo una lista de verificación del desarrollo psicomotor durante tres momentos: inicial, intermedia y final. Concluyó que la aplicación de este programa fue beneficioso en todas las áreas que estuvieron ligadas, ya que los niños adquirieron habilidades psicomotoras que habían sido ejecutadas debido al confinamiento sufrido.

De mismo modo, destaca el estudio de Quispe (2021) centrado en las tácticas lúdicas para el desarrollo de la destreza manual, tuvo un enfoque cuantitativo de diseño preexperimental en el que participaron 20 estudiantes con la edad de 5 años, para obtener esa información utilizó la ficha de observación. Su objetivo principal fue comprobar si la influencia de las estrategias lúdicas, que se aplicaron con los estudiantes, fue positiva en el desarrollo de la motricidad; llegando a la conclusión que las estrategias lúdicas coadyuvan de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años.

## **VI. CONCLUSIONES**

### **Primera:**

Se determinó que el programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023, si produjo un cambio al obtenerse el valor  $Z = -3.258 < -1.96$  (95.0%) y un valor  $p = 0.000 < 0.05$ . De igual modo, en el pretest un 62.5% se hallaban en el nivel medio y en el posttest se produjo un cambio al nivel alto con un 87.5%.

### **Segunda:**

Se determinó que el programa me divierto moviéndome en la mejora de la coordinación en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023, si produjo un cambio al obtenerse el valor  $Z = -3.787 < -1.96$  (95.0%) y un valor  $p = 0.001 < 0.05$ . De igual modo, en el pretest un 54.2% se hallaban en el nivel medio y en el posttest se produjo un cambio al nivel alto con un 87.5%.

### **Tercera:**

Se determinó que el programa me divierto moviéndome en la mejora del lenguaje en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023, si produjo un cambio al obtenerse el valor  $Z = -3.500 < -1.96$  (95.0%) y un valor  $p = 0.000 < 0.05$ . De igual modo, en el pretest un 66.7% se hallaban en el nivel medio y en el posttest se produjo un cambio al nivel alto con un 83.3%.

### **Cuarta:**

Se determinó que el programa me divierto moviéndome en la mejora de la motricidad en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023, si produjo un cambio al obtenerse el valor  $Z = -2.765 < -1.96$  (95.0%) y un valor  $p = 0.000 < 0.05$ . De igual modo, en el pretest un 33.3% se hallaban en el nivel medio y en el posttest se produjo un cambio al nivel alto con un 79.2%.

## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Primera:**

Recomendar al responsable de la dirección de la institución educativa, replicar el programa me divierto moviéndome hacia otras secciones, con el propósito de fortalecer y motivar a la creación de proyectos de innovación, orientado a la promoción de buenas prácticas pedagógicas.

### **Segunda:**

Incluir actividades que estimulen los sentidos, como explorar diferentes texturas (arena, agua, plastilina), jugar con instrumentos musicales o realizar actividades de pintura y dibujo. Estas experiencias sensoriales ayudarán a los niños a desarrollar su conciencia corporal y coordinación fina.

### **Tercera:**

Fomentar conversaciones dirigidas en las que los niños tengan el espacio de interacción en la que pueda expresar sus ideas, compartir experiencias y practicar la estructura de las frases. Estas interacciones promoverán su desarrollo del lenguaje y habilidades comunicativas.

### **Cuarta:**

Ofrecer juegos de enhebrado con cuentas o figuras perforadas, en los que los niños tengan que ensartar hilos o cordones a través de los agujeros. Esto fortalecerá su destreza manual y coordinación mano-ojo.

## REFERENCIAS

Alderete, L. (Ed.). (2022). *Los programas educativos y sus logros*. Alborada de la ciencia.

<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/albor/article/download/1115/1532/3319>

Alonso, J., Melguizo, E., Puertas, P., Salvador, F., y Ubago, J. (2022). Relationship between Learning and Psychomotor Skills in Early Childhood Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(24), 16835. <https://www.mdpi.com/1660-4601/19/24/16835>

Alvariñas-Villaverde, M., & Pazos-González, M. (2018). Estereotipos de género en Educación Física, una revisión centrada en el alumnado. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(4), 154-163. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412018000400154](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000400154)

Andreu, E., y Romero, F. (2021). *Neuromotricity, psychomotricity and motor skills. New methodological approaches*. *Retos*, 42, 924-938. [https://www.researchgate.net/profile/Eliseo-Andreu-Cabrera/publication/354696968\\_Neuromotricidad\\_Psicomotricidad\\_y\\_Motricidad\\_Nuevas\\_aproximaciones\\_metodologicas\\_Neuromotricity\\_Psychomotricity\\_and\\_Motor\\_skills\\_New\\_methodological\\_approaches/links/61487808a3df59440b9c275c/Neuromotricidad-Psicomotricidad-y-Motricidad-Nuevas-aproximaciones-metodologicas-Neuromotricity-Psychomotricity-and-Motor-skills-New-methodological-approaches.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Eliseo-Andreu-Cabrera/publication/354696968_Neuromotricidad_Psicomotricidad_y_Motricidad_Nuevas_aproximaciones_metodologicas_Neuromotricity_Psychomotricity_and_Motor_skills_New_methodological_approaches/links/61487808a3df59440b9c275c/Neuromotricidad-Psicomotricidad-y-Motricidad-Nuevas-aproximaciones-metodologicas-Neuromotricity-Psychomotricity-and-Motor-skills-New-methodological-approaches.pdf)

Ari, A. (2022). *Student-friendly teaching approaches*. Cambridge Scholars Publishing.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vnVjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=gross+motor+skills+pikler&ots=jpOPfxoJt&sig=rliuNhc0gmEU0TqVz88UR2Oq-pQ#v=onepage&q=gross%20motor%20skills%20pikler&f=true>

- Bássoli, A., Mello, D., Fatima, V. (2021). *Movement as an Access door for learning*. Retos, 41. <https://doi.org/10.47197/retos.v41i0.84287>
- Bhat, S. (2021). Educational Philosophy of Maria Montessori: A Coordination Between the Teacher and Child. *IJAMSR*, 4(11), 11. [https://www.researchgate.net/profile/Sartaj-Bhat-2/publication/358077686\\_Educational\\_Philosophy\\_of\\_Maria\\_Montessori\\_A\\_Coordination\\_Between\\_the\\_Teacher\\_and\\_Child/links/61eee4618d338833e390e699/Educational-Philosophy-of-Maria-Montessori-A-Coordination-Between-the-Teacher-and-Child.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sartaj-Bhat-2/publication/358077686_Educational_Philosophy_of_Maria_Montessori_A_Coordination_Between_the_Teacher_and_Child/links/61eee4618d338833e390e699/Educational-Philosophy-of-Maria-Montessori-A-Coordination-Between-the-Teacher-and-Child.pdf)
- Caiza Ashqui, J.C., Lujé Caiza, M. y Bravo Zambonino, J.M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y equilibrio dinámico en el nivel inicial. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. 3(26). pp. 1 -21. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3612>
- Campos, M., Berrak, B., Moreno, A., y López, J. (2021). *Comprehensive development of Infant Education students through flamenco dance and interactive games*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7704526>
- Chacaltana, J. (2023). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa*. [Tesis para optar el grado académico Maestra en problemas de aprendizaje] Perú [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107386/Chacaltana\\_RJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107386/Chacaltana_RJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cobos, P. (2007). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid, España: Ediciones Pirámide. Cod. ISBN: 9788436821352
- Coronado, G. (2018). *Programa educativo “Aprende Moviéndote” para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de cuatro años de una entidad educativa del Callao*. [Tesis para optar el grado académico de Maestra en problemas de

aprendizaje]

Perú

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33790/Coronado\\_RG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33790/Coronado_RG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

De Ocariz Granja, U. S., Bardavio, J. S., Burgués, P. L., Rodríguez, A. C., y Llanes, J. M. (2017). Coeducación y experiencias positivas. Aportaciones a la convivencia desde la expresión motriz cooperativa. *Movimiento*, 23(3), 1053-1064. ISSN: 0104-754X URL <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115352985020.pdf>

Escuza, C., Laurente, C., y Gonzales, F. (2022). *Evaluación de un programa de psicomotricidad en estudiantes de educación básica*. [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:pMLtOuY4INgJ:scolar.google.com/+programa+de+psicomotricidad+en+el+lenguaje&hl=es&as\\_sdt=0,5&as\\_ylo=2019](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:pMLtOuY4INgJ:scolar.google.com/+programa+de+psicomotricidad+en+el+lenguaje&hl=es&as_sdt=0,5&as_ylo=2019)

García, I. (2007). Preventive podology: Barefoot children equal to more intelligent children. *Revista Internacional De Ciencias Podológicas*, 1(1), 27-34. Retrieved <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/543169>

García, L. (2021). *Desarrollo físico, cognoscitivo y emocional*. <http://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/handle/11506/1373>

Gil, P., Romero, S., Sáez, N., y Ordóñez, X. (2019). Psychomotor limitations of overweight and obese five-year-old children: Influence of body mass indices on motor, perceptual, and social-emotional skills. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(3), 427. <https://doi.org/10.3390/ijerph16030427>

González, J., Molina, D., Núñez, J., y Roperó, I. (2021). *Análisis y evaluación del programa KITSUNE para el aprendizaje de las matemáticas en niños de 4 años*. (Vol. 109). (2021). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8363113>

- González, I. (2020). *Programa de Educación Preescolar 1979: a 40 años de su edición*. Nuevo León. México. Educere, 24(78), 297-308. <https://www.redalyc.org/journal/356/35663284009/35663284009.pdf>
- Hartshorne, J., Tenenbaum, J., y Pinker, S. (2018). *A critical period for second language acquisition: Evidence from 2/3 million English speakers*. Cognition, 177, 263-277. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0010027718300994>
- Haeussler, I., Marchant, T. (1995). *Test de Desarrollo psicomotor 2-5 años*. Ministerio de Salud. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/informes-publicaciones/285027-tepsi-test-de-desarrollo-psicomotor-dos-a-cinco-anos>
- Henricks, T. S. (2020). Play Studies: A Brief History. American Journal of Play, 12(2), 114–155. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1255272.pdf>
- Hernandez, R., Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. <http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc/1385>
- Hill, K., Fadel, C., y Bialik, M. (2018). Psychomotor Skills for the 21st Century. <https://curriculumredesign.org/wp-content/uploads/Psychomotor-Skills-CCR-May2018.pdf>
- Huang, Y. (2021). Comparison and contrast of Piaget and Vygotsky's Theories. In *7th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2021)* (pp. 28-32). Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/ichssr-21/125956903>
- Justo, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Universidad de Almería. [https://books.google.com.pe/books?id=Br\\_eBQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=Br_eBQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- Khalaf, S. (2020). Development of children of children's language by time. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(6), <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/4940/4970>
- Kidd, E., Donnelly, S., y Christiansen, M. (2018). Individual differences in language acquisition and processing. *Trends in cognitive sciences*, 22(2), 154-169. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1364661317302462>
- Malik, F., & Marwaha, R. (2022). Cognitive Development. In StatPearls. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK537095/>
- Mas, M., Asunción, A., Almuedo, M., Lluesma, A., Rodríguez, A., y Mercè, X. (2015). Different perceptive qualities for the psychomotricity. *American Journal of Educational Research*, 3(12), 1615-1617. <http://pubs.sciepub.com/education/3/12/19/index.html>
- Mas, M., Jiménez, L., y Riera, C. (2018). Systematization of the psychomotor activity and cognitive development. *Psicología Educativa. Revista de los Psicólogos de la Educación*, 24(1), 38-41. <https://www.redalyc.org/journal/6137/613769980006/613769980006.pdf>
- Mcleod, S. (2023). *Vygotsky's Sociocultural Theory Of Cognitive Development*. [https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html?ezoic\\_amp=1&fb\\_comment\\_id=500779888714\\_15217241](https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html?ezoic_amp=1&fb_comment_id=500779888714_15217241)
- Medina, M., Verdejo, A. (2020). *Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas*. *Alteridad. Revista de educación*, 15(2), 270-284. [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422020000200270&script=sci\\_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422020000200270&script=sci_arttext)
- Meindl, J., Miller, N., y Ivy, J. (2018). Explaining language: A behavioral critique of Skinner's analysis of verbal behavior. *Archives of Scientific Psychology*, 6(1), 80–86. <https://psycnet.apa.org/fulltext/2018-40991-001.pdf>

- MINSA. (2022). *Desarrollo psicomotriz en menores de edad se vio afectada por pandemia Covid-19*.  
<https://www.gob.pe/institucion/hospitalloayza/noticias/579601-desarrollo-psicomotriz-en-menores-de-edad-se-vio-afectada-por-pandemia-covid-19>
- Molina, D. (2007). *Lineamientos para la configuración de un programa de intervención en orientación educativa*. Ciênc. Cogn. (vol.12).  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-58212007000300005#:~:text=En%20esta%20misma%20%C3%ADnea%20C%20para,familia%20o%20de%20la%20comunidad%2C](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000300005#:~:text=En%20esta%20misma%20%C3%ADnea%20C%20para,familia%20o%20de%20la%20comunidad%2C)
- Muhammad, A., Kamrul Q., y Obaydullah (Ed.). (2019). *Parents` perception towards play based learning of 3-5 years old CHILDREN* (Vol. 1, Número 12). ijciras.  
<http://www.ijciras.com/PublishedPaper/IJCIRAS1178.pdf>
- Naguib, N., Aly, M., Elshennawy, S., y Eltalawy, H. (2022). *Effect of Montessori on Children Development: Systematic Review*.  
<https://www.teikyomedicaljournal.com/public/volume/TMJ/45/01/effect-of-montessori-on-children-development-systematic-review-626670399f5ea.pdf>
- Nasios, G., Dardiotis, E., y Messinis, L. (2019). *From Broca and Wernicke to the neuromodulation era: insights of brain language networks for neurorehabilitation*. *Behavioural neurology*, 2019.  
<https://www.hindawi.com/journals/bn/2019/9894571/>
- Noreña, D. (2020). *Diccionario de investigación*.  
[https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10889/Nore%C3%B1a\\_Diccionario-de-Investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10889/Nore%C3%B1a_Diccionario-de-Investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ostrzyżek-Przeździecka, K., Smeding, C., Bronikowski, M., Panczyk, M., y Feleszko, W. (2019). *The association of physical activity and sedentary behaviors with upper respiratory tract infections and sleep duration in preschool Children—Study protocol*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(9)

<https://www.proquest.com/docview/2329076168/Record/61201D2F6A844762PQ/28?accountid=37408>

Papalia, D., Wendkos, S., Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo*. McGraw-Hill. Cód. ISBN: 978-970-10-6889-2

Piña, D., Ochoa, P., López, J., Reyes, Z., y Alarcón, E. (2020). *Effect of a physical education program with moderate-to-vigorous intensity on motor development in preschool children*.  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/73818>

Poca, N. (2011). *La psicomotricidad y la construcción del espacio* (Vol. 1, Número 1). Rev Inv Sci. <https://www.uab.edu.bo/investigacion/pdf/1.5.pdf>

Poirier, J. (2004). *El sistema nervioso*. Sigo xxi editores.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/El\\_sistema\\_nervioso/dTtNHtuuhhgC?hl=es-419&gbpv=1&dq=Poirier,+2004&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/El_sistema_nervioso/dTtNHtuuhhgC?hl=es-419&gbpv=1&dq=Poirier,+2004&printsec=frontcover)

Quispe, M. (2021) *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071928>

Ramos, J., Miguel, J., Correia, R., Baptista, y Da Silva., F. (2022). *O impacto de um programa de estimulação psicomotora infantil (proepi) no desenvolvimento global das crianças após confinamentos: a importância dos pré-requisitos para as aprendizagens académicas* (Vol. 9). Educação para o Desenvolvimento.  
[http://www.joaodedeus.pt/documentacao/revistacientifica/ED\\_9.pdf#page=65](http://www.joaodedeus.pt/documentacao/revistacientifica/ED_9.pdf#page=65)

Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. inde.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n\\_motriz\\_y\\_educaci%C3%B3n\\_psicomotr/nTLBnz9WP5gC?hl=es&gbpv=1&dq=wallon+desarrollo+psicomotor&pg=PA61&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n_motriz_y_educaci%C3%B3n_psicomotr/nTLBnz9WP5gC?hl=es&gbpv=1&dq=wallon+desarrollo+psicomotor&pg=PA61&printsec=frontcover)

- Sagñay, B. (2019). *Programa “Fortaleciendo la Psicomotricidad Fina” para mejorar la escritura en estudiantes de cinco años de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera*. [Tesis para optar el grado académico Maestra en psicología educativa] Perú  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45751/Sag%  
3%b1ay\\_IBE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45751/Sag%c3%b1ay_IBE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*.  
<https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>
- Sanghvi, P. (2020). Piaget's theory of cognitive development: a review. *Indian Journal of Mental Health*, 7(2), 90-96.  
[https://indianmentalhealth.com/pdf/2020/vol7-issue2/5-Review-  
Article\\_Piagets-theory.pdf](https://indianmentalhealth.com/pdf/2020/vol7-issue2/5-Review-Article_Piagets-theory.pdf)
- Sequeda, L., Bohórquez, M. (2020). *Estimular desde el juego el desarrollo de habilidades motrices gruesas y finas en los niños y niñas de 2 a 3 años de la modalidad familiar del icbf ositos tabacalero 2 barrio la feria, Piedecuesta*.  
[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27629/2020lilibehtse  
queda.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27629/2020lilibehtsequeda.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- UNESCO.(2023). *Learning in the COVID-19 era*.  
<https://www.unesco.org/en/articles/learning-covid-19-era>
- UNICEF. (2020). *Marco para la reapertura de las escuelas Preparado por la UNESCO, UNICEF, el Banco Mundial y el Programa Mundial de Alimentos*.  
[https://www.unicef.org/es/documents/marco-para-la-reapertura-de-las-  
escuelas](https://www.unicef.org/es/documents/marco-para-la-reapertura-de-las-escuelas)
- UNICEF. (2021). *Los estragos que la pandemia de COVID-19 ha causado a los niños del mundo. Después de un año de pandemia, los niños de todo el mundo se enfrentan a una nueva normalidad devastadora*.  
[https://www.unicef.org/es/coronavirus/estragos-pandemia-covid19-ha-  
causado-ninos-mundo](https://www.unicef.org/es/coronavirus/estragos-pandemia-covid19-ha-causado-ninos-mundo)

UNICEF. (2022). *Durante el 2021 solo el 37% de servicios de educación inicial abrieron sus puertas a la semipresencialidad.*  
<https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/durante-el-2021-solo-el-37-de-servicios-de-educacion-inicial-abrieron-sus-puertas>

Wallon, H. (1979). *La evolución psicológica del niño.* Buenos Aires: Editorial Psique.  
<https://books.google.co.cr/books?id=yS0S0XDy4QC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., Baum, R., and committee on psychosocial aspects of child and family health. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3).  
<https://publications.aap.org/pediatrics/article/142/3/e20182058/38649/The-Power-of-Play-A-Pediatric-Role-in-Enhancing>

Zárate, L. (2021). *Programa EMOVICASA y su influencia en la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de I.E.I Las Begonias – Puente piedra.* [Tesis para optar el grado académico de Maestra en educación] Perú  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67412/Z%c3%a1rate\\_CLK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67412/Z%c3%a1rate_CLK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). *Effects of physical activity on motor skills and cognitive development in early childhood: a systematic review.* BioMed research international, 2017.  
<https://www.hindawi.com/journals/bmri/2017/2760716/>

## ANEXOS

### Anexo 1: *Tabla de operacionalización*

#### Tabla de operacionalización de variable

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo psicomotor	Proceso mediante el cual el niño logra sus capacidades empleando las áreas del desarrollo, las cuales son: coordinación, lenguaje y motricidad. (Haeussler y Marchant, 1995)	Variable el desarrollo psicomotor se evalúa utilizando el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI). Elaborado por Haeussler y Marchant, 1985.	Coordinación	Traslada agua de un vaso a otro. Construye un puente con tres cubos. Construye una torre de 8 a más cubos. Desabotona. Abotona. Enhebra una aguja. Desata cordones. Copia una línea recta. Copia un círculo. Copia una cruz. Copia un triángulo. Copia un cuadrado. Dibuja 9 o más partes de figura humana. Dibuja 6 o más partes de figura humana.	Ordinal

---

Dibuja 3 o más partes de figura humana.

Ordena por tamaño.

---

Lenguaje

Reconoce grande y chico.

Reconoce más y menos.

Nombra animales.

Nombra objetos.

Reconoce largo y corto.

Verbaliza acciones.

Conoce la utilidad de los objetos.

Discrimina pesado y liviano.

Verbaliza nombre y apellido.

Identifica su sexo.

Conoce el nombre de sus padres.

Da respuestas coherentes a situaciones planteadas.

Comprende las preposiciones.

Razona por analogías

opuestas.

Nombra colores.

Señala colores.

Nombra figuras geométricas.

Señala figuras geométricas.

Describe escenas.

Reconoce absurdos.

Usa plurales.

Reconoce antes y después.

Describe palabras.

Nombra características de  
objetos.

Motricidad

Salta con los pies juntos.

Camina 10 pasos con un vaso de agua.

Lanza una pelota.

Se para en un pie de 10 segundos.

Se para en un pie de 5 segundos o más.

Se para en un pie de 1 segundo o más.

Camina en punta de pies.

Salta 20 centímetros.

Salta en un pie.

Coge una pelota.

Camina hacia adelante (talón y punta).

Camina hacia atrás (punta y talón).

---

Anexo 2: Instrumento



**I**  
**DESCRIPCION**  
**DEL**  
**TEPSI**

**DESCRIPCION DEL INSTRUMENTO**

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

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

**A) TIPO DE ADMINISTRACION**

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

**B) EDADES DE APLICACION**

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

**C) SUBTEST DEL INSTRUMENTO**

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

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

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

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

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

**D) TIEMPO DE ADMINISTRACION**

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

## INDICE

INTRODUCCION	5
I. DESCRIPCION DEL TEPSI	7
A. Tipo de Administración	
B. Edades de Aplicación	
C. Subtest del Instrumento	
D. Tiempo de Administración	
E. Criterios de Evaluación	
F. Normas	
G. Materiales requeridos para su Administración	
Modelo de Registro y Protocolo	
II. CONSIDERACIONES GENERALES PARA LA ADMINISTRACION DEL TEST	17
A. Condiciones para la Administración	
B. Criterios para el Riesgo y Puntuación	
C. Instrucciones para obtener los Puntajes a Escala	
D. Determinación del tipo de Rendimiento Obtenido	
E. Procedimiento para efectuar el Perfil	
Modelo de Perfil	
F. Consideraciones Especiales	
III. MANUAL DE ADMINISTRACION	25
IV. TABLAS DE CONVERSION DE PUNTAJES	41
ANEXOS	
ANEXO Nº 1 Bateria de Prueba	55
ANEXO Nº 2 Ejemplos de Puntuación	79

## INTRODUCCION

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

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

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

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

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

#### **E) CRITERIOS DE EVALUACION**

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

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

#### **F) NORMAS**

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

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

#### **G) MATERIALES REQUERIDOS PARA SU ADMINISTRACION**

Para administrar el TEPSI, se requiere los siguientes materiales:

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

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

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

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

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

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

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

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

MINISTERIO DE SALUD  
CENTRO DE DOCUMENTACION - BIBLIOTECA



## HOJA DE REGISTRO

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

Nombre del niño: .....

Fecha de nacimiento: ..... Edad ..... años ..... meses ..... días

Fecha de examen: .....

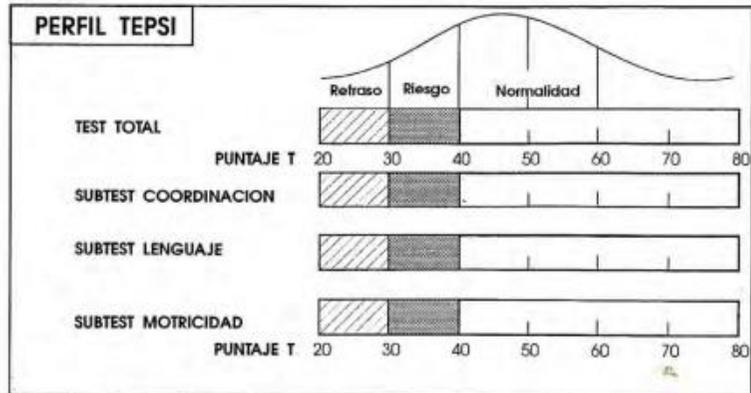
Nombre del padre: ..... de la madre .....

Dirección: .....

Examinador: .....

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

Resultado Subtests			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación	.....	.....	.....
Lenguaje	.....	.....	.....
Motricidad	.....	.....	.....



## PROTOCOLO DEL TEPSI

I. SUBTEST COORDINACION		
( )	1 C	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos)
( )	2 C	Construye un puente con tres cubos con modelo presente (Seis cubos)
( )	3 C	Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubos)
( )	4 C	Desabotona (Estuche)
( )	5 C	Abotona (Estuche)
( )	6 C	Enhebra una aguja (Aguja de lana; hilo)
( )	7 C	Desata cordones (tablero c/cordón)
( )	8 C	Copia un línea recta (Lam. 1; lápiz; reverso hoja reg.)
( )	9 C	Copia un círculo (Lam. 2; lápiz; reverso hoja reg.)
( )	10 C	Copia una cruz (Lam. 3; lápiz; reverso hoja reg.)
( )	11 C	Copia un triángulo (Lam. 4; lápiz; reverso hoja reg.)
( )	12 C	Copia un cuadrado (Lam. 5; lápiz; reverso hoja reg.)
( )	13 C	Dibuja 9 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.)
( )	14 C	Dibuja 6 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.)
( )	15 C	Dibuja 3 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.)
( )	16 C	Ordena por tamaño (Tablero; barritas)
<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>		<b>TOTAL SUBTEST COORDINACION: PB</b>

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

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

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

## II

### CONSIDERACIONES GENERALES PARA LA ADMINISTRACION DEL TEST

## CONSIDERACIONES GENERALES PARA LA ADMINISTRACION DEL TEST



### A) CONDICIONES PARA LA ADMINISTRACION DEL TEST

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### B) CRITERIOS PARA EL REGISTRO Y PUNTUACION DEL TEST.

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

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

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

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

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

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

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

#### Calculo de la Edad Cronológica:

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

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

EJEMPLO B	Año	Mes	Día
	09	33	

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

#### **Cálculo del Puntaje Bruto:**

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

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

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

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

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

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

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

#### **Conversión de puntajes brutos a puntajes T**

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

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

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

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

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

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

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

#### **D) DETERMINACION DEL TIPO DE RENDIMIENTO ALCANZADO POR EL NIÑO**

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

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

- Normalidad
- Riesgo
- Retraso.

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

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

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

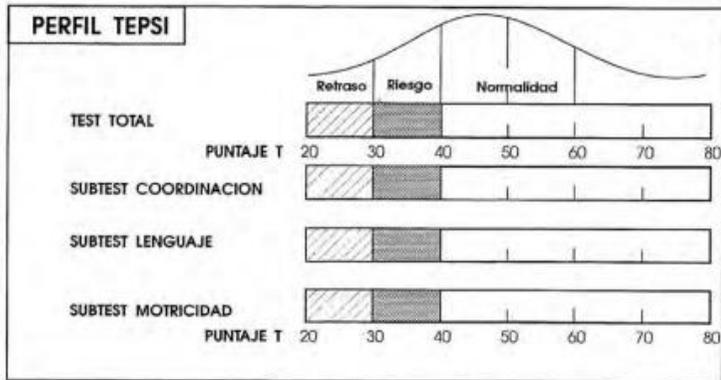
Para una correcta interpretación de los resultados en el Test los puntajes T obtenidos por el niño en el Test Total y en cada uno de los Subtests deben ser ubicados en las categorías antes mencionadas.

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

#### **E) PROCEDIMIENTO PARA EFECTUAR EL PERFIL**

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

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



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

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

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

**F) CONSIDERACIONES ESPECIALES.**

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

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

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

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

MINISTERIO DE SALUD  
CENTRO DE DOCUMENTACION - BIBLIOTECA



**III**

**MANUAL DE ADMINISTRACION**

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

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

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

Nº	ITEM	UBICACION	ADMINISTRACION	MATERIAL	CRITERIO DE APROBACION
9C	Copia un círculo	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador muestra la lámina 2 al niño y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje le dice: "Dibuja un círculo (peleto, redondela) igual"	* Lámina 2 * Lápiz sin goma * Reverso hoja de registro	1: Si el niño dibuja un círculo producto de un solo movimiento y no de movimiento circulares continuos. El círculo debe estar cerrado o presentar una abertura máxima de 3mm. No se aceptan figuras ovaladas sino formas fundamentalmente circulares. Ver modelo de puntuación (anexo 2).
10C	Copia una cruz	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta la lámina 3 al niño y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje, le dice: "Dibuja una cruz igual a esta".	* Lámina 3 * Lápiz sin goma * Reverso hoja de registro.	1: Si el niño dibuja dos líneas fundamentalmente rectas que se intersecten. Lo central es la intersección de las líneas. No se aceptan intersecciones en los extremos de una de las dos líneas. Las rotaciones no se consideran. (anexo 2)
11C	Copia un triángulo.	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta la lámina 4 al niño y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje, le dice: "Dibuja una igual a éste".	* Lámina 4 * Lápiz sin goma * Reverso hoja de registro	1: Si el niño dibuja un triángulo que tenga tres ángulos claros, cerrados con líneas fundamentalmente rectas, las líneas de los lados no deben prolongarse más de 0.5 cm. fuera del ángulo. Ver modelos de puntuación (anexo 2.)
12C	Copia un Cuadrado	Examinador y niño sentados junto a la mesa.	El examinador presenta la lámina 5 al niño y pasándole el lápiz y el reverso de la hoja de registro para que dibuje, le dice: "Dibuja uno igual".	* Lámina 5 * Lápiz sin goma * Reverso hoja de registro	1: Si el niño dibuja un cuadrado con cuatro ángulos rectos. Los ángulos deben ser aproximadamente rectos, no redondos, ni puntudos. Las líneas deben ser fundamentalmente rectas y no deben prolongarse más de 0.5 cm. fuera del ángulo. Sólo se acepta un rectángulo si el largo de éste no excede el doble del ancho del mismo. Ver modelos de puntuación (Anexo 2).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS TEPSI

TEST TOTAL

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

**IV**

**TABLAS DE CONVERSION DE PUNTAJES**

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

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

TEST DE DEL DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS TEPSI  
TEST TOTAL

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

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

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

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS TEPSI  
TEST TOTAL

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

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

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

TEST DEL DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI  
TEST TOTAL

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

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

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

TEST DEL DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI  
TEST TOTAL

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

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

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

TEST DEL DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI  
TEST TOTAL

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

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

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

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI

SUBTEST COORDINACION

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

SUBTEST LENGUAJE

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

SUBTEST MOTRICIDAD

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

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

75  
TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A  
ESCALA (PUNTAJES T)  
TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS : TEPSI

**SUBTEST COORDINACION**

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

**SUBTEST MOTRICIDAD**

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

**SUBTEST LENGUAJE**

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

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

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

**SUBTEST COORDINACION**

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

**SUBTEST MOTRICIDAD**

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

**SUBTEST LENGUAJE**

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

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

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

**SUBTEST COORDINACION**

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

**SUBTEST LENGUAJE**

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

**SUBTEST MOTRICIDAD**

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

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

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

**SUBTEST COORDINACION**

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

**SUBTEST LENGUAJE**

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

**SUBTEST MOTRICIDAD**

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

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

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

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI

SUBTEST COORDINACION

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

SUBTEST LENGUAJE

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

SUBTEST MOTRICIDAD

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

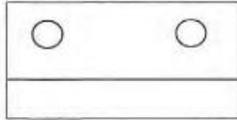
**ANEXO I**

**BATERIA DE PRUEBA**

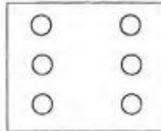
## BATERIA DE PRUEBA

La batería de prueba consta de las siguientes materiales:

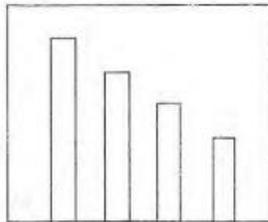
- Dos vasos de plástico de 7 cms. de alto
- Una pelota tenis amarilla
- Hojas de registro del test
- Doce cubos de madera de 2,5 cms. por lado
- Estuche de género de 15 por 10 cms. que se cierre con tapa sobrepuesta del mismo material. Sobre la tapa perforar horizontalmente dos ojales de 3 cms. a una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



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



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

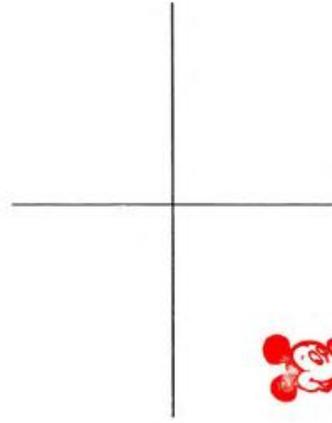
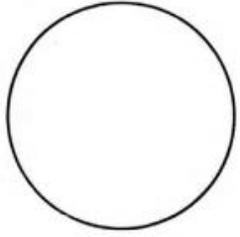


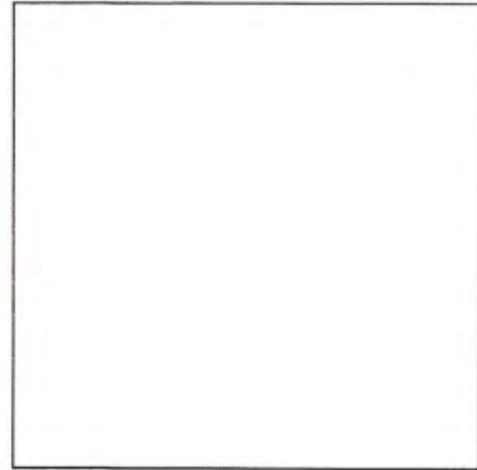
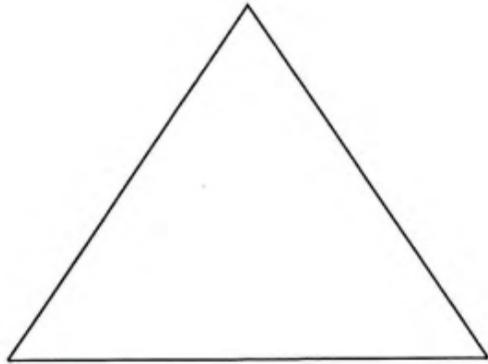
- Bolsa de 15 por 10 cms. de género rellena con arena
- Bolsa de 15 por 10 cms de género rellena con esponja. Ambas bolsas deben ser del mismo color.
- Tres cuadrados de papel de 10 cms. (azul, amarillo y rojo) con respuesto.
- Un globo
- Un cuadernillo con 17 láminas numeradas del 1 al 17 (se adjunta).

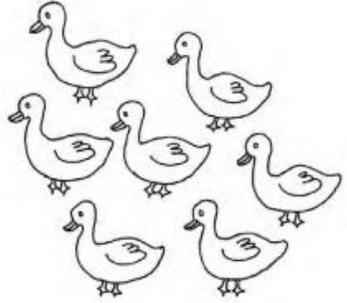
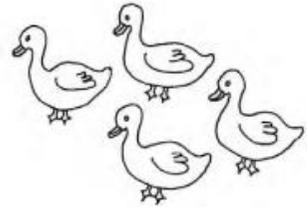
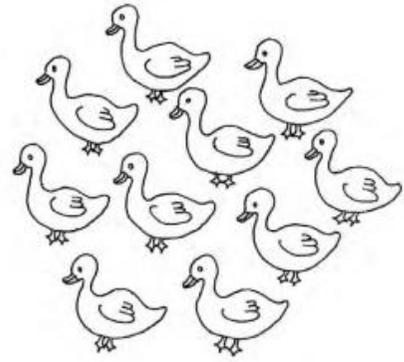
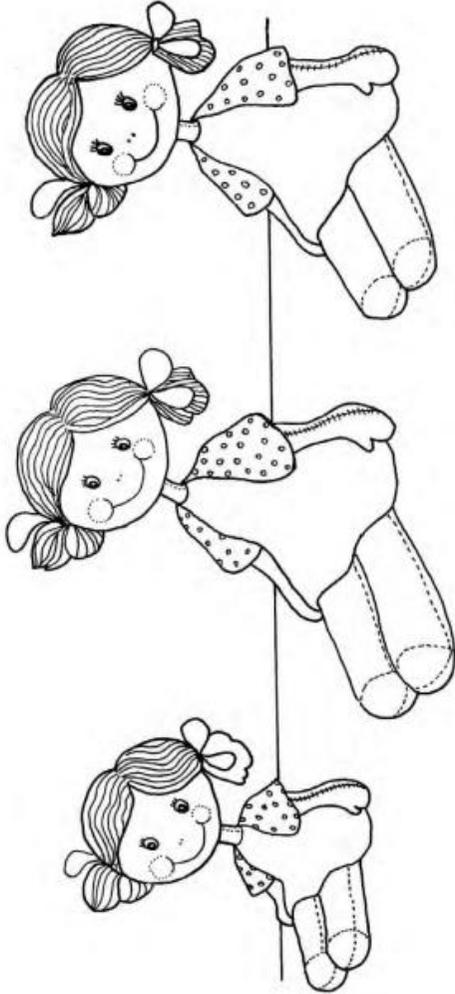
- \* Lámina 1 (línea recta)
- \* Lámina 2 (círculo)
- \* Lámina 3 (cruz)
- \* Lámina 4 ( triángulo)
- \* Lámina 5 (cuadrado)
- \* Lámina 6 (grande - chico)
- \* Lámina 7 (más - menos)
- \* Lámina 8 (animales)
- \* Lámina 9 (objetos)
- \* Lámina 10 (largo - corto)
- \* Lámina 11 (acciones)
- \* Lámina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

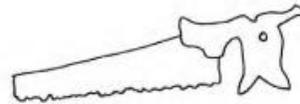
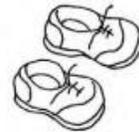
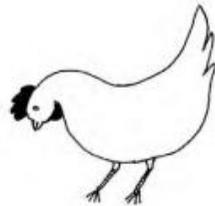
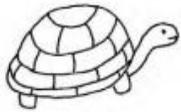
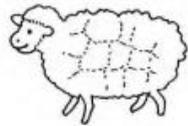
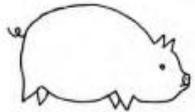
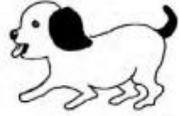
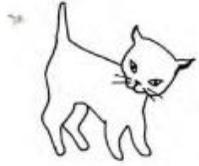
**CUADERNILLO CON 17 LAMINAS**

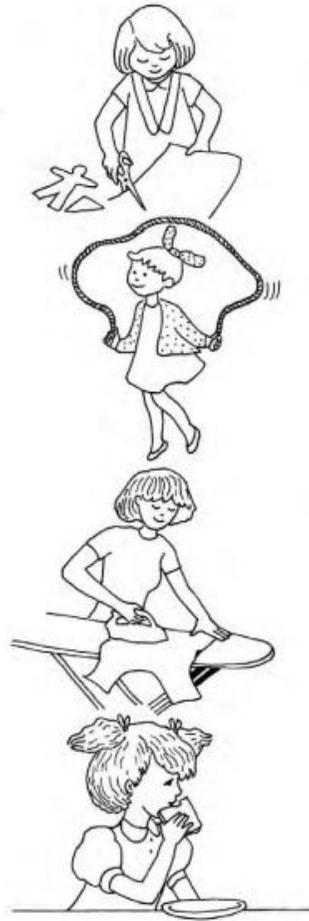


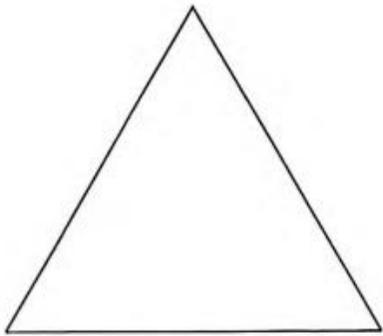
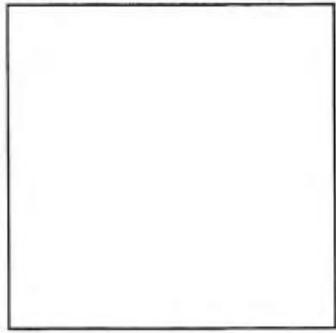
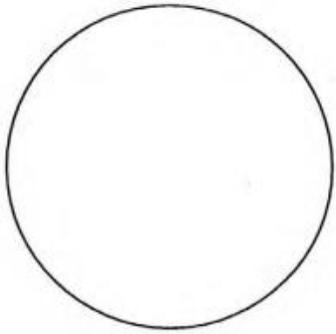




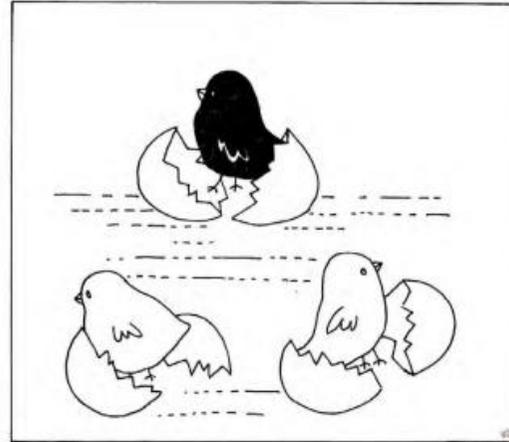
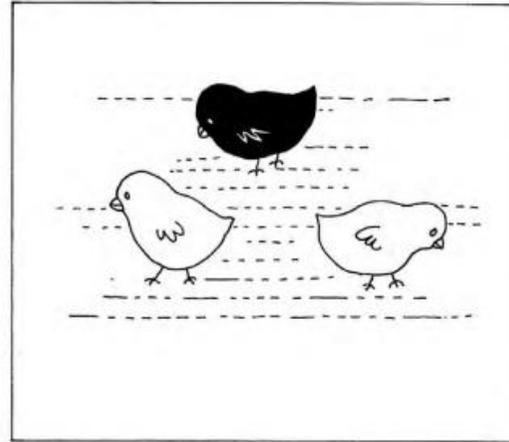
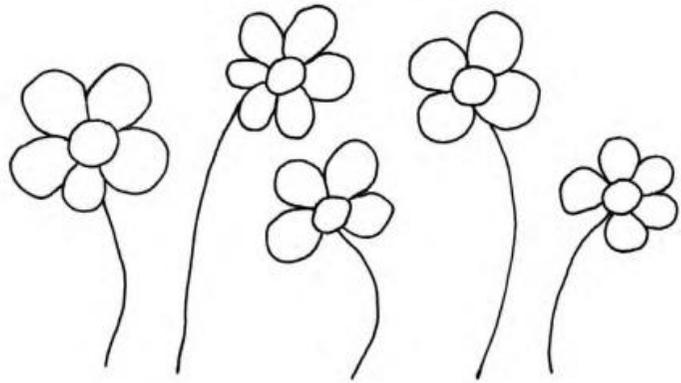










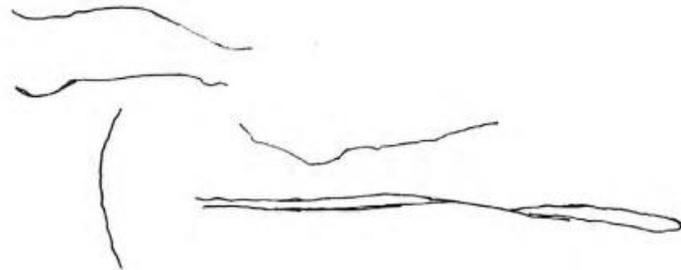


**ANEXO N° 2**  
**EJEMPLOS DE PUNTUACION**  
**DE LA REPRODUCCION DE FIGURAS**

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



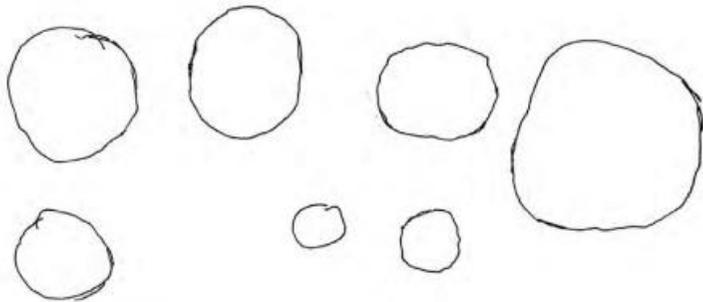
REPROBADO: 0 puntos  
- No hay impresión general de la línea recta



LONGITUD: Menor a 2 cms.



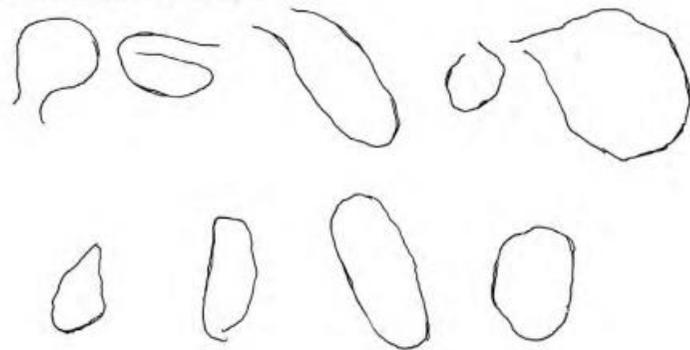
ITEM 9C: Copia una círculo  
APROBADO: 1 punto



REPROBADO: 0 puntos  
- Círculos productos de movimientos circulares

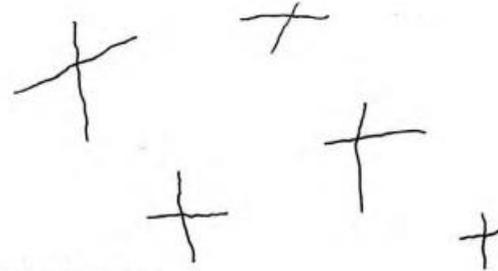


Círculos no cerrados. Abertura mayor de 3mm.



ITEM 10C: Copia una cruz  
APROBADO: 1 punto

MINISTERIO DE SALUD  
CENTRO DE DOCUMENTACION - BIBLIOTECA



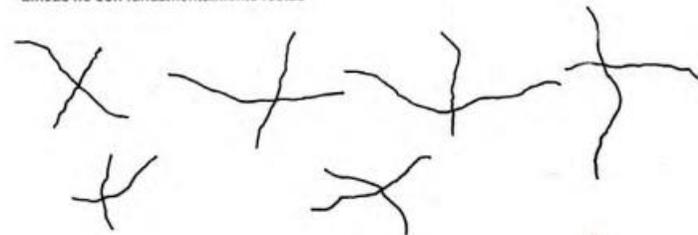
REPROBADO: 0 puntos  
- Líneas no intersecan



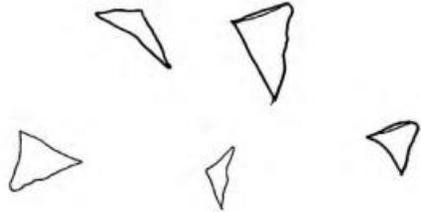
- Líneas se intersecan en el extremo de una de las líneas



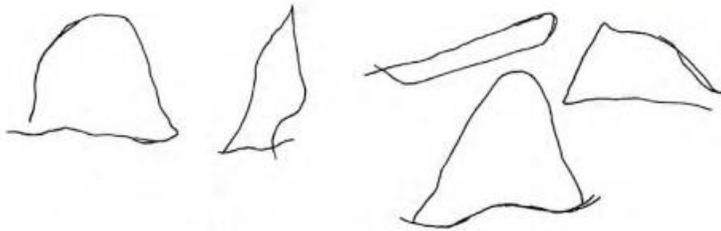
- Líneas no son fundamentalmente rectas



ITEM 11C: Copia una triángulo  
APROBADO: 1 punto



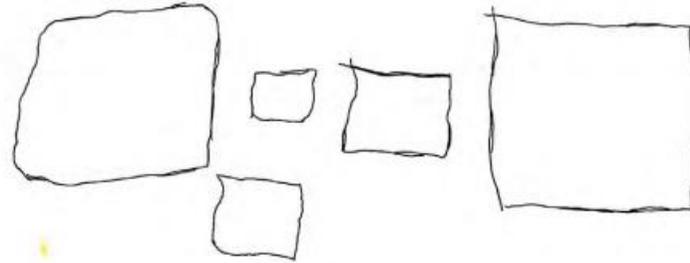
REPROBADO: 0 puntos  
- Angulos poco claros, líneas no son fundamentalmente rectas



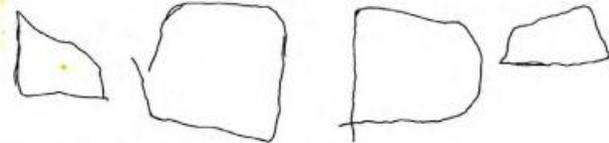
- Líneas se prolongan más de 0.5 cms. fuera del ángulo



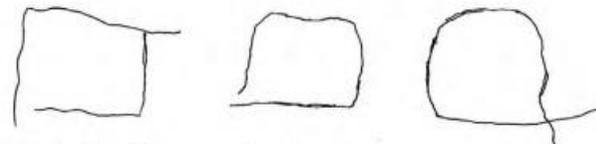
ITEM 12C: Copia una cuadrado  
APROBADO: 1 punto



REPROBADO: 0 puntos  
- Angulos no son rectos, líneas no son fundamentalmente rectas



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



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



## **NUESTRO AGRADECIMIENTO ESPECIAL**

A la Mgtr. : Cecilia Reyes Acuña

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

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

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

### **EQUIPO TECNICO :**

Lic. Enf. : Norma Encinas Escarcini.

Lic. Psc. : Rosa de Guadalupe Arata Cuzcano.

Lic. Psc. : Luz Aragonés Alocilla.

Lic. Enf. : Juana Molina Salas.

Lic. Enf. : Maritza Berrú de Yong.

Lima, 1995.

### Anexo 3: Indicadores

<b>DIMENSIÓN COORDINACIÓN</b>	<b>DIMENSIÓN LENGUAJE</b>	<b>DIMENSIÓN MOTRICIDAD</b>
Traslada agua de un vaso a otro, construye un puente con tres cubos, construye una torre de 8 cubos, abotona, desabotona, enhebra una aguja, desata cordones, copia una línea recta, un círculo, una cruz, un triángulo, un cuadrado, dibuja una figura humana, ordena por tamaño.	Reconoce grande y pequeño, más y menos, largo y corto, nombra animales, objetos, verbaliza acciones, conoce la utilidad de los objetos, discrimina pesado y liviano, dice nombre y apellido, identifica su sexo, conoce el nombre de sus padres, da respuestas coherentes a situaciones planteadas, comprende preposiciones, razona por analogías opuestas, nombra colores, señala colores, nombra y señala figuras geométricas, describe escenas, reconoce absurdos, usa plurales, reconoce antes y después, describe palabras, nombra características de objetos.	Salta con los pies juntos, camina 10 pasos con un vaso de agua, lanza una pelota, se para en un pie 10, 5, 1 segundo, camina en punta de pies, salta 20 centímetros, coge una pelota, camina hacia adelante y atrás.

# Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

MOTIVIDAD																						
ítem 32	ítem 33	ítem 34	ítem 35	ítem 36	ítem 37	ítem 38	ítem 39	ítem 40	ítem 41	ítem 42	ítem 43	ítem 44	ítem 45	ítem 46	ítem 47	ítem 48	ítem 49	ítem 50	ítem 51	ítem 52	PD	
1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	33	
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	47	
1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	36	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	51	
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	43	
1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	42	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45	
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	37	
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	36	
1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	35	
0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	34	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	40	
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	40	
1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	45	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48	
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	45	
0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	38	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	47	
15	12	15	17	14	18	10	15	16	16	15	17	14	18	20	16	15	17	17	16	11	25,42	
0.90	0.60	0.75	0.85	0.70	0.90	0.50	0.75	0.90	0.80	0.75	0.85	0.70	0.90	1.00	0.80	0.75	0.85	0.85	0.80	0.55		
0.10	0.40	0.25	0.15	0.30	0.10	0.50	0.25	0.20	0.20	0.25	0.15	0.30	0.10	0.00	0.20	0.25	0.15	0.15	0.20	0.45		
0.09	0.24	0.19	0.13	0.21	0.09	0.25	0.19	0.16	0.16	0.19	0.13	0.21	0.09	0.00	0.16	0.19	0.13	0.13	0.16	0.25	7,22	
																					1,02	0,716
																					KR-20	0,790

## **Anexo 5:** Ficha técnica del instrumento

---

### **Ficha técnica**

---

Nombre	: Test de desarrollo psicomotor (TEPSI)
Autoras	: Haeussler, Isabel y Marchant, Teresa
Año	: 1985
Duración	: 30 a 40 minutos
Aplicación	: Niños y niñas de 2 a 5 años
Administración	: Individual
Puntuación	: Puntaje Bruto (1 punto por respuesta correcta y 0 puntos por respuesta incorrecta).

---

## Anexo 6: Validez por juicio de expertos

### Evaluación por juicio de expertos

#### Dimensiones del desarrollo psicomotor

##### Primera dimensión: Coordinación

N°	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Traslada agua de un vaso a otro.	4	4	4	
2	Construye un puente con tres cubos.	4	4	4	
3	Construye una torre de 8 a más cubos.	4	4	4	
4	Desabotona.	4	4	4	
5	Abotona.	4	4	4	
6	Enhebra una aguja.	4	4	4	
7	Desata cordones.	4	4	4	
8	Copia una línea recta.	4	4	4	
9	Copia un círculo.	4	4	4	
10	Copia una cruz.	4	4	4	
11	Copia un triángulo.	4	4	4	
12	Copia un cuadrado.	4	4	4	
13	Dibuja 9 o más partes de figura humana.	4	4	4	
14	Dibuja 6 o más partes de figura humana.	4	4	4	
15	Dibuja 3 o más partes de figura humana.	4	4	4	
16	Ordena por tamaño.	4	4	4	

##### Segunda dimensión: Lenguaje

N°	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Reconoce grande y chico.	4	4	4	
2	Reconoce más y menos.	4	4	4	
3	Nombra animales.	4	4	4	
4	Nombra objetos.	4	4	4	
5	Reconoce largo y corto.	4	4	4	
6	Verbaliza acciones.	4	4	4	

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

### Tercera dimensión: Motricidad

N°	Nombre de Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Salta con los pies juntos.	4	4	4	
2	Camina 10 pasos con un vaso de agua.	4	4	4	
3	Se para en un pie de 10 segundos.	4	4	4	
4	Se para en un pie de 5 segundos o más.	4	4	4	
5	Se para en un pie de 1 segundo o más.	4	4	4	
6	Camina en punta de pies.	4	4	4	
7	Salta 20 centímetros.	4	4	4	
8	Salta en un pie.	4	4	4	
9	Coge una pelota.	4	4	4	
10	Camina hacia adelante (talón y punta).	4	4	4	
11	Camina hacia atrás (punta y talón).	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ **SI HAY SUFICIENCIA**

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

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

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

**20 de...mayo..del 2023**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

---

**Firma del Experto validador**

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

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

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

## Evaluación por juicio de expertos

### Dimensiones del desarrollo psicomotor

#### Primera dimensión: Coordinación

N°	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Traslada agua de un vaso a otro.	4	4	4	
2	Construye un puente con tres cubos.	4	4	4	
3	Construye una torre de 8 a más cubos.	4	4	4	
4	Desabotona.	4	4	4	
5	Abotona.	4	4	4	
6	Enhebra una aguja.	4	4	4	
7	Desata cordones.	4	4	4	
8	Copia una línea recta.	4	4	4	
9	Copia un círculo.	4	4	4	
10	Copia una cruz.	4	4	4	
11	Copia un triángulo.	4	4	4	
12	Copia un cuadrado.	4	4	4	
13	Dibuja 9 o más partes de figura humana.	4	4	4	
14	Dibuja 6 o más partes de figura humana.	4	4	4	
15	Dibuja 3 o más partes de figura humana.	4	4	4	
16	Ordena por tamaño.	4	4	4	

#### Segunda dimensión: Lenguaje

N°	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Reconoce grande y chico.	4	4	4	
2	Reconoce más y menos.	4	4	4	
3	Nombra animales.	4	4	4	
4	Nombra objetos.	4	4	4	
5	Reconoce largo y corto.	4	4	4	
6	Verbaliza acciones.	4	4	4	

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

### **Tercera dimensión: Motricidad**

<b>N°</b>	<b>Nombre de Ítem</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Observaciones/ Recomendaciones</b>
1	Salta con los pies juntos.	4	4	4	
2	Camina 10 pasos con un vaso de agua.	4	4	4	
3	Se para en un pie de 10 segundos.	4	4	4	
4	Se para en un pie de 5 segundos o más.	4	4	4	
5	Se para en un pie de 1 segundo o más.	4	4	4	
6	Camina en punta de pies.	4	4	4	
7	Salta 20 centímetros.	4	4	4	
8	Salta en un pie.	4	4	4	
9	Coge una pelota.	4	4	4	
10	Camina hacia adelante (talón y punta).	4	4	4	
11	Camina hacia atrás (punta y talón).	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ **SI HAY SUFICIENCIA**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Palomino Tarazona María Rosario**

Especialidad del validador: **Doctora**

20 de...mayo..del 2023

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

---

Firma del Experto validador

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

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

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

## Evaluación por juicio de expertos

### Dimensiones del desarrollo psicomotor

#### Primera dimensión: Coordinación

N°	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Traslada agua de un vaso a otro.	4	4	4	
2	Construye un puente con tres cubos.	4	4	4	
3	Construye una torre de 8 a más cubos.	4	4	4	
4	Desabotona.	4	4	4	
5	Abotona.	4	4	4	
6	Enhebra una aguja.	4	4	4	
7	Desata cordones.	4	4	4	
8	Copia una línea recta.	4	4	4	
9	Copia un círculo.	4	4	4	
10	Copia una cruz.	4	4	4	
11	Copia un triángulo.	4	4	4	
12	Copia un cuadrado.	4	4	4	
13	Dibuja 9 o más partes de figura humana.	4	4	4	
14	Dibuja 6 o más partes de figura humana.	4	4	4	
15	Dibuja 3 o más partes de figura humana.	4	4	4	
16	Ordena por tamaño.	4	4	4	

#### Segunda dimensión: Lenguaje

N°	NOMBRE DE ÍTEM	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Reconoce grande y chico.	4	4	4	
2	Reconoce más y menos.	4	4	4	
3	Nombra animales.	4	4	4	
4	Nombra objetos.	4	4	4	
5	Reconoce largo y corto.	4	4	4	
6	Verbaliza acciones.	4	4	4	

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

### Tercera dimensión: Motricidad

N°	Nombre de Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1	Salta con los pies juntos.	4	4	4	
2	Camina 10 pasos con un vaso de agua.	4	4	4	
3	Se para en un pie de 10 segundos.	4	4	4	
4	Se para en un pie de 5 segundos o más.	4	4	4	
5	Se para en un pie de 1 segundo o más.	4	4	4	
6	Camina en punta de pies.	4	4	4	
7	Salta 20 centímetros.	4	4	4	
8	Salta en un pie.	4	4	4	
9	Coge una pelota.	4	4	4	
10	Camina hacia adelante (talón y punta).	4	4	4	
11	Camina hacia atrás (punta y talón).	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ **SI HAY SUFICIENCIA**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Malaver Sandoval Analy Johana**

Especialidad del validador: **Magister**

**20 de...mayo..del 2023**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



---

**Firma del Experto validador**

**ORCID: [0000-0002-5886-7470](https://orcid.org/0000-0002-5886-7470)**

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

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





## Anexo 8: Consentimiento informado



“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Lima, 12 de junio de 2023  
Carta P. 0191-2023-UCV-VA-EPG-F01/J

Mg.  
Maria Ysabel Cusi Paucar  
DIRECTORA  
I.E 0025 CONFRATERNIDAD PERUANO - MEXICANO

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a HUERTA FLORES, NÍSBET DALISSA; identificada con DNI N° 48062844 y con código de matrícula N° 7002832729; estudiante del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

**Programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023**

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador HUERTA FLORES, NÍSBET DALISSA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



*Helga R. Majo Marrufo*

**Dra. Helga R. Majo Marrufo**  
Jefe  
Escuela de Posgrado UCV  
Filial Lima Campus Los Olivos



*Maná Ysabel Cusi Paucar*

**Lic. Maná Ysabel Cusi Paucar**  
DIRECTORA

*Recibido  
15-06-2023*

## Anexo 9: Consentimiento de los padres de familia

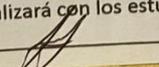
**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

El presente documento tiene la intención de dar a conocer a los padres de familia del aula arcoiris turno tarde sobre la investigación "Programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023". A través de esta investigación se pretende mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas realizando 12 sesiones en la I.E.

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

Yo Cynthia Carhuayo Balleza, madre y/o padre, identificada con DNI 74905131

Representante de mi menor adriana he sido informado sobre la investigación que la Lic. Nísbet Huerta Flores realizará con los estudiantes.

Firma: 

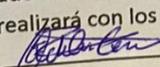
**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

El presente documento tiene la intención de dar a conocer a los padres de familia del aula arcoiris turno tarde sobre la investigación "Programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023". A través de esta investigación se pretende mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas realizando 12 sesiones en la I.E.

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

Yo KARINA CERÓN E. madre y/o padre, identificada con DNI 47607487

Representante de mi menor MATTEO he sido informado sobre la investigación que la Lic. Nísbet Huerta Flores realizará con los estudiantes.

Firma: 

# Anexo 10: Evidencias del trabajo estadístico

Data Nisbet.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 8 de 8 variables

	DPSIC	COORD	LENGUAJE	MOTRICID	DPSIC.POSTEST	COORD.POSTEST	LENGUAJE.POSTEST	MOTRICID.POSTEST	var	var	var
1	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
2	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00			
3	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
4	2,00	2,00	2,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
5	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00			
6	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
7	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00			
8	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
9	2,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00			
10	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00			
11	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
12	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
13	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
14	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
15	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00			
16	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
17	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
18	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
19	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
20	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
21	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
22	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
23	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	3,00	3,00	2,00			
24	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	2,00	3,00	3,00			

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Data Nisbet.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 8 de 8 variables

	DPSIC	COORD	LENGUAJE	MOTRICID	DPSIC.POSTEST	COORD.POSTEST	LENGUAJE.POSTEST	MOTRICID.POSTEST	var	var	var
10	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00			
11	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
12	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
13	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
14	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
15	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00			
16	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
17	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
18	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
19	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
20	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
21	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
22	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
23	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	3,00	3,00	2,00			
24	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	2,00	3,00	3,00			
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											

Vista de datos Vista de variables

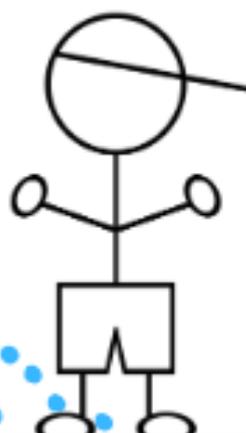
IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO



# PROGRAMA

*me  
divierto*

MOVIÉNDOME



## **Anexo 11:** Programa con evidencias de aplicación

### **PROPUESTA DEL PROGRAMA**

#### **1. DENOMINACIÓN**

Programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023.

#### **2. DATOS INFORMATIVOS**

- 2.1. Institución Educativa : I.E. 0025 Confraternidad Peruano-Mexicano
- 2.2. Dirección : Pasaje 73A-73B Comité 7, Enrique Milla Ochoa - Los Olivos
- 2.3. Modalidad : Educación Básica Regular
- 2.4. Nivel educativo : Inicial
- 2.5. Turno : Mañana - Tarde
- 2.6. Comunidad educativa:
  - Número de estudiantes : 247
  - Número de docentes : 10
  - Número de auxiliares : 5
- 2.7. Duración del Programa : 4 semanas

#### **3. MARCO REFERENCIAL**

Se observó que, en la Institución educativa, en aula arcoíris turno tarde, los niños y niñas presentar dificultades al momento de realizar actividades de desarrollo psicomotor, también la mayoría de los estudiantes no han asistido a clases el año pasado, es por eso que presentan este tipo de dificultades.

Se observo que los infantes presentan dificultades al momento de abotonarse o desabotonarse sus casacas, cogen de manera incorrecta el útil escritor y por ende sus movimientos son un poco torpes para poder realizar un dibujo. Por otro lado, no todos conocen el nombre de sus padres y tienen dificultad en el aspecto del lenguaje; por otro lado, tienen dificultad en cuanto a la motricidad ya que los movimientos que ellos realizan en su mayoría son toscos.

## 4. MARCO TELEOLÓGICO

### 4.1. Objetivo General

Establecer el efecto que tiene el programa me divierto moviéndome en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023.

#### **Objetivo Especifico**

Establecer el efecto que tiene el programa me divierto moviéndome y la coordinación en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023.

Establecer el efecto que tiene el programa me divierto moviéndome y el lenguaje en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023.

Establecer el efecto que tiene el programa me divierto moviéndome en la motricidad en niños de 4 años de una institución educativa pública, Lima 2023.

## 5. MARCO SUSTANTIVO

El siguiente programa es diseñado y organizado con 12 sesiones, las cuales se realizarán durante 4 semanas 3 veces por semana. Este programa contará con actividades lúdicas las cuales serán de interés para los niños y niñas, con el fin de poder mejorar el aspecto psicomotor. También se emplearán diferentes materiales como pelotas, ganchos de ropa, plumones, pañuelos, serpentina, entre otros; permitiendo que los niños y niñas puedan independizar la mano del brazo, puedan mejorar su lenguaje y que los movimientos que realizan sean acordes a su edad.

### 5.1. Bases Pedagógicas

**Jean Piaget:** la psicomotricidad es espontanea en el ser humano ya que tiene dos mecanismos importantes: asimilación donde el niño adapta nueva información a ideas que ya tenían y, acomodación donde el niño reestructura sus conceptos que ya tenía. También él menciona que la etapa preoperacional el niño comienza a dominar el lenguaje.

**Wallon:** el niño debe explorar diferentes materiales con los sentidos para que su cerebro pueda recibir información. La exploración ayuda a que tenga equilibrio, tenga coordinación al momento de manipular los materiales y los movimientos que realicen sean fluidos.

**Montesori:** el niño crea su propio aprendizaje en un ambiente agradable. Es importante que se emplee diferentes materiales y de sea manera las funciones ejecutivas estén activas, esto permitirá que el niño tenga la capacidad de tomar decisiones en ese momento y en otras situaciones.

**Vygotsky:** El niño de acuerdo a la socialización que haya tenido durante su infancia podrá razonar antes de expresar sus ideas, y es que para él el lenguaje tiene dos funciones, el habla interna que son las palabras que las va adquirir al momento de socializar y, el habla externa que llega a ser la función del pensamiento mas el lenguaje, donde podrá razonar antes de hablar.

**Skinner:** el lenguaje para este autor se mantiene y con el tiempo se modela, todo esto se basa en la socialización que tienen los infantes con las demás personas. Ya que, al momento de nacer, el niño tiene todo lo necesario para poder aprender su lengua materna la cual llega a ser un modelo o un patrón.

**Aucouturier:** a través de los movimientos libres el niño tiene la capacidad de lograr el equilibrio; además, se puede decir que el desarrollo psicomotor en la primera infancia es la base del desarrollo mental.

**Pikler:** el desarrollo motor de los niños y niñas es importante para que haya un correcto desarrollo integral, donde al desarrollar la motricidad gruesa se llegan a sentir felices.

**Decroly:** propuso que los niños y niñas deben realizar juegos educativos los cuales van a desarrollar el área motriz, ya que al hacerlo va a generar sensaciones las cuales van a brindar un adecuado aprendizaje motriz.

## **6. MARCO METODOLÓGICO**

La metodología que se va aplicar a las sesiones del programa me divierto moviéndome, tiene una base en las teorías presentadas anteriormente las cuales son de: Piaget, Vygotsky, Wallon, Montessori, Decroly, Aucouturier, Pikler, Skinner. Además, se tiene en cuenta la teoría de desarrollo de Papalía, en el cual menciona las características de los estudiantes de 4 años, todo esto se emplea con el fin de mejorar el aspecto psicomotor en los niños y niñas.

## **7. Bases de la Administración**

### **1. Recursos humanos**

- Directora de la institución educativa
- Docentes que laboran en la institución educativa

- Personal administrativo que labora en la institución educativa.

**2. Servicios**

- Luz
- Internet
- Agua
- Pasajes
- Souvenirs
- Fotocopias

**3. Materiales**

- Test TEPSI
- Papel bond
- Lápiz
- Ula ulas
- Pelotas de trapo
- Ganchos de ropa
- Pañuelos
- Cintas
- Vasos
- Agua
- Bloques de madera
- Cuentos

El financiamiento se realizará por parte de la investigadora del programa me divierto moviéndome en la mejora psicomotriz de los niños de 4 años.

## SESIÓN N°1

Título: Jugamos con las pelotas

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Los niños y niñas se encuentran ubicados en el aula de psicomotricidad y recordarán los acuerdos para realizar las actividades, ejemplo: evitar salir del aula al momento de realizar la actividad.</p> <p>Seguidamente, bailarán al ritmo de la canción “yo tengo un cuerpo” y al terminar de bailar se les preguntará ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿cómo lo hicieron?, se les felicita por su participación.</p> <p>Luego, se les mostrará una caja sorpresa en la cual se les preguntará ¿Qué habrá aquí? se procederá a abrir la caja, se les mostrará las pelotas de trapo y se les entregará una a cada niño, se les dará tiempo para su exploración y se les preguntará ¿cómo es la pelota? ¿Qué forma tiene?</p>	Música Radio Pelotas de trapo Hojas bond Colores Plumones
Desarrollo	<p>Se escuchan las respuestas y de acuerdo a lo que mencionaron se les invita a que puedan hacer diferentes movimientos con la pelota, la docente observará si algún niño está lanzando la pelota y les mencionará “Carlitos está lanzando hacia arriba quien más lo puede hacer”, luego se les motivará a formarse en parejas y lanzarse uno a uno las pelotas con el fin de que las puedan agarrar, primero con ambas manos y luego con una mano.</p>	
Cierre	<p>Después, se les pedirá que guarden las pelotas, se acuesten en el piso y cierren los ojos escuchando una melodía. Luego, se les pedirá que expresen lo que hicieron, las partes de su cuerpo que movieron y se les entregará una hoja para que puedan dibujar lo que más les gustó de la actividad.</p> <p>Finalmente, expresarán lo que dibujaron y cómo se sintieron.</p>	

## SESIÓN N°2

Título: Mantenemos el equilibrio

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas recordarán los acuerdos para las actividades en el aula de psicomotricidad. Bailarán al ritmo de la canción “en el auto de papá” se les preguntará ¿cómo eran esos caminos? Se escuchan sus respuestas.	Música Radio
Desarrollo	Se les mostrará que por el piso hay diferentes caminos, unos rectos, otros en forma de X, otros como en zigzag; se les preguntará ¿Qué observan? ¿Qué formas tienen esos caminos? Luego de escuchar sus respuestas se les invitará a que elijan el camino por donde quieran pasar. Al ritmo de la música pasarán por la línea tratándose de no caerse y manteniendo el equilibrio, se les irá motivando a que si la canción es rápida tienen que ir rápido y si es lenta tienen que caminar lentamente. Luego, se les mencionará que deberán hacerlo de espaldas tratándose de no perder el equilibrio y de acuerdo al ritmo de la música. Después, se les pedirá que se sienten en asamblea y puedan cerrar sus ojos, se les entregará un poco de perfume para que puedan olerlo mientras descansan. Luego se les preguntará ¿Qué partes de su cuerpo movieron?	Cintas de embalaje de colores Hojas bond Colores Plumones
Cierre	¿cómo fueron esos caminos?, se les entregará una hoja para que puedan dibujar los diferentes caminos por los que pasaron y al termino que todos haya dibujado se pedirá que quienes deseen puedan expresar lo que dibujaron. Al terminar se preguntará ¿Qué hicimos?, ¿cómo lo hicimos?, ¿fue difícil, por qué? Se les felicitará por la actividad realizada.	

### SESIÓN N°3

Título: Mi cuerpo y sus formas

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas bailan al ritmo de la canción "las formas", luego se les preguntará ¿Qué formas escuchamos? Se escucha la participación de los niños y niñas.	Figura geométrica
Desarrollo	Se les preguntará ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, luego se les mostrará un círculo y se preguntará ¿este círculo a que parte de mi cuerpo se parece, será redondo como mis brazos, pies o cabeza? ¿este rectángulo a que parte se parecerá?, después de escuchar sus respuestas se les preguntará ¿cómo podríamos armar nuestro cuerpo con estas figuras? Se le entregara a cada niño diferentes figuras para que pueda armar su cuerpo. Luego dejarán su producción en la mesa y todos caminarán alrededor de las producciones para que puedan observar lo que hicieron. Luego dibujarán su cuerpo teniendo en cuenta las figuras geométricas y los que deseen podrán socializar con los demás sus trabajos.	Hojas bond Colores Plumones Cartuchera
Cierre	Se les preguntará a los estudiantes ¿qué formas hemos cantado hoy? ¿Qué formas usaron para hacer su cuerpo? ¿Por qué? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿fue fácil o difícil? Luego se les preguntará ¿Cómo podemos armar nuestro cuerpo en casa, que otros materiales podríamos utilizar? Se les felicita por su participación en la actividad.	

## SESIÓN N°4

Título: Carrera de vasos

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas estarán ubicados en el aula de psicomotricidad y se les motivará a bailar la canción “baile de los animales”, se les preguntará ¿hacia dónde iba el cocodrilo y el elefante? Se les agradecerá por sus respuestas y seguidamente se les presentará dos baldes y vasos de plástico, se les preguntará ¿Qué creen que haremos con esto? ¿cómo estará el agua fría o caliente? ¿Qué cosas son frías y cuales son calientes? Luego de escuchar sus respuestas se les mencionará que tendrán que llenar esos baldes tratando que el agua no se derrame.	Figura geométrica Hojas bond Colores Plumones Cartuchera
Desarrollo	Se colocarán en dos filas y tendrán que llevar el vaso con agua al balde, regresar y pasarle a un compañero. Se les motivará a que lo hagan con cuidado evitando derramar el agua. Al finalizar observarán los baldes y que fila fue la que lleno mas el balde, se les preguntará ¿Cómo sabes que hay más o como sabes que hay menos?	
Cierre	Luego, se acostarán en el piso y escucharán una melodía mientras la docente le pasa un pañuelo a cada niño por el rostro y cuerpo para que se relaje. Se les motivará a que puedan dibujar lo que más les gustó de la actividad y puedan expresar su dibujo a sus compañeros. Finalmente, se les preguntará ¿Qué podemos hacer con el agua? ¿Cómo evitamos desperdiciarlas? Se les motivará a que puedan regar las plantitas del colegio.	

## SESIÓN N°5

Título: Grande y Pequeño

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas serán invitados a bailar “El loro wito” de esa manera realizarán el calentamiento seguidamente se les preguntará ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? se les pedirá que imagen que el loro es un loro gigante ¿cómo podrían ser los movimientos? ¿si fuera muy pequeñito como serian sus movimientos? En ambos tamaños bailarán la canción del loro wito.	Música Hojas bond Colores Plumones Cartuchera
Desarrollo	Luego, se les preguntará ¿cómo podemos hacernos grandes y pequeños si estamos echados en el suelo? ¿y si hacemos los movimientos de manera rápida cómo sería? ¿cómo nos hacemos grande y pequeño de manera lenta? Después se les pedirá que se formen en parejas y al estar frente a frente podrán hacer movimientos con su cuerpo grande y pequeño.	
Cierre	Al terminar bailarán nuevamente la canción “el loro wito” motivándolos a que hagan los movimientos que ellos deseen, luego realizarán asamblea para que puedan simular oler una flor y soplar una vela. Se les preguntará ¿Qué movimientos hicimos? ¿cómo eran los movimientos cuando eran grandes y/o pequeños? ¿Qué objetos del aula pueden son grandes y cuales son pequeños? Se les felicita por la participación y se les invita a que puedan dibujar lo que más les ha gustado de la actividad y los que deseen podrán comentar su dibujo.	

## SESIÓN N°6

Título: Manitos en los botones

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas sentados en asambleas entonarán la canción "a mis manos" luego se les preguntará ¿Qué podemos hacer con nuestros dedos? Después de escuchar sus respuestas se realizará de los peinados locos, donde cada niño tendrá una pareja y ambos tendrán que colocarse ganchos en el cabello, de esa manera ejercitarán los dedos pulgar e índice.	Música
Desarrollo	Después, se les pedirá que saquen las chompas con botones que han traído de su casa y se la coloquen, se colocará una música de fondo para que puedan hacer una carrera de desabotonarse y abotonarse, esta actividad se repetirá las veces que los niños deseen. Después se pedirá que trabajen en parejas y uno desabotonara y abotonará a su compañero.	Chompas con botones
Cierre	Seguidamente, se colocarán en asamblea y se les preguntará ¿Cómo abotonaron los botones, fue fácil o difícil? Después de escuchar sus respuestas se les entregará una plastilina para que puedan moldear los botones y puedan dar representar lo que hicieron con las chompitas.	Ganchos de plástico

## SESIÓN N°7

Título: Presentando a mi familia

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas sentados en asamblea entonarán la canción “yo tengo una casita” y se le preguntará como es tu casita ¿grande o pequeña? ¿Quiénes viven ahí? Después de escuchar sus respuestas se les dirá que hoy presentarán a su familia y se establecerá un orden en el cual ellos puedan mencionar de manera ordenada su nombre y el nombre de las personas que conforman su familia.	Fotos de los integrantes de la familia
Desarrollo	Se pedirá voluntarios para que puedan comunicar a sus compañeros su árbol genealógico, durante la exposición se les preguntará ¿Qué te gusta hacer con tu papá, mamá; por qué?, luego se continuará con la participación de los demás niños. (si la cantidad de niños es mucha o pierden el interés, la actividad se puede realizar en dos momentos, por ejemplo, antes y después del recreo).	
Cierre	Luego, se les preguntará ¿Por qué es importante conocer el nombre de nuestros padres y de tu familia?, ¿Qué pasaría si un día nos perdemos y nos preguntan cómo se llaman nuestros padres y no sabemos?, ¿Cuántos integrantes hombres hay en tu casa?, ¿cuántos son mujeres? Se escucharán sus respuestas y para finalizar se les preguntará ¿tus mascotas también son parte de tu familia, por qué?, ¿en tu caso quiénes son? Se les felicitará por la actividad realizada.	

## SESIÓN N°8

Título: Sigo el caminito

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas están ubicados en asamblea recordando los acuerdos para trabajar y calentarán el cuerpo bailando la canción “saltando con un pie”, después se les preguntará ¿Qué hicimos? ¿cómo saltamos? Se escucharán sus respuestas y se les presentará una caja de pelotas y una ula ula con cinta para que ellos puedan lanzar la pelota y ésta quede pegada.	Ula ula Pelotas de plástico Cinta de embalaje
Desarrollo	Se les presentará un circuito con imágenes donde ellos deberán colocar los pies de acuerdo a lo que observan motivando a que lo realicen con ambos pies y luego con un solo pie. Se colocará una música de fondo para que puedan realizar la actividad y cuando ésta sea más rápida intentarán hacerlo de esa manera.	Hojas bond Colores
Cierre	Al terminar de realizar la actividad se les mencionará que deben imaginarse que son un globo que se infla y luego se desinfla. Se les preguntará ¿por dónde tuvimos que pasar para lanzar la pelota a la ula ula? ¿Qué parte de tu cuerpo moviste? ¿Qué pasó cuando saltaste con un solo pie? ¿fue fácil o difícil? Seguidamente, se les entregará una hoja para que puedan dibujar lo que más les ha gustado de la actividad y al terminar de hacerlo voluntariamente podrán expresar su creación. Luego se les preguntará ¿Dónde podrías hacer estas actividades? ¿Cuáles serían los acuerdos para realizar la actividad?	Cartuchera Plumones

## SESIÓN N°9

Título: Torre de latas

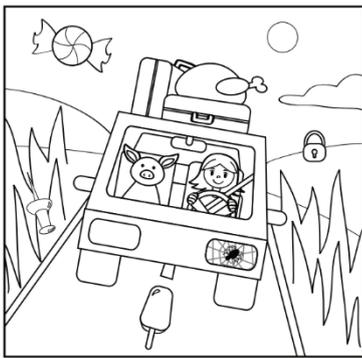
Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas están ubicados en asamblea para dar inicio a la actividad, seguidamente calentarán su cuerpo al ritmo de la canción "Yo tengo un cuerpo", al terminar de bailar la docente les pedirá que puedan sacar la lata que ellos pintaron en su casa, se les preguntará ¿Qué color lo pintaron, por qué? ¿Qué utilizaste para pintarlo? Después de escuchar sus respuestas Se les preguntará ¿Qué podemos hacer con estas latas? Motivándolos a que puedan construir una torre.	Radio música Latas Bloques de madera
Desarrollo	Luego, se les pedirá que formen dos equipos y hacer una carrera en la cual tendrán que ir de espaldas a dejar la lata y regresar de frente para que el siguiente compañero vaya a poner su lata formando una torre. Al terminar se contarán las latas de cada torre armada por los grupos. Luego, se colocarán en parejas, se les entregará 10 cubos para que puedan armar una torre con cubos de madera y ver qué pareja puede colocar todos los cubos que se le ha entregado en una torre. Al terminar, se les preguntará ¿Qué hicimos con las latas? ¿se caían por qué? ¿cómo lograste armar la torre con tu compañero?	Hojas bond Cartuchera
Cierre	Se les entregará una hoja para que puedan dibujarse haciendo lo que mas les ha gustado de la actividad, se les motivará a que se dibujen como ellos puedan hacerlo y de manera voluntaria se pedirá que puedan expresar y dar a conocer a los demás lo que dibujaron. Luego se les preguntará ¿con que otros objetos podemos hacer una torre? ¿Cuántos objetos podrías colocar? Después de escuchar sus respuestas se les felicitará por su participación en la actividad.	

## SESIÓN N°10

Título: Una historia diferente

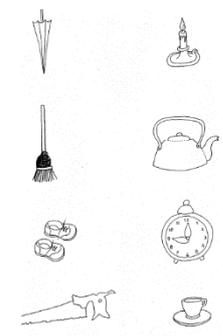
Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Los niños y niñas sentados en asamblea cantarán y bailarán la canción “Gotas de lluvia” y se les preguntará ¿Qué sabor tenían las gotas de lluvia? ¿de verdad habrá ese tipo de gotas de lluvia? Se escucharán sus respuestas y se les mostrará una imagen en la cual se contará la historia de “la niña que se peinaba con una escoba”.</p>	
Desarrollo	<p>Después de observar y escuchar el cuento se realizarán diferentes preguntas como ¿Dónde vivía el chanchito? ¿de verdad los chanchitos viven ahí? ¿dónde metía la mamá de la niña el pollo para que se cocine? ¿será ese el lugar correcto, por qué? Entre otras preguntas que se realizarán de acuerdo a lo que los niños y niñas puedan expresar.</p> <p>Luego, se les mencionará que esas acciones que se han visto en la historia no son reales a lo cual se llaman ABSURDOS, se les preguntará ¿Qué cosas pueden ser absurdos? ¿un señor se podrá comer una caja de plástico? ¿se puede bañarse con fuego? ¿por qué? Después de escuchar sus respuestas se les entregará una hoja de aplicación en la cual tendrán que visualizar y marcar con una X lo que es absurdo en la imagen.</p>	
Cierre	 <p>Al finalizar se les pedirá que voluntariamente puedan mencionar los absurdos que encontraron y porqué ellos piensan que es absurdo.</p> <p>Se les preguntará ¿Qué hicimos? ¿cómo lo hicimos? ¿dónde podríamos encontrar absurdos? Se les felicita por su participación del día.</p>	

## SESIÓN N°11

Título: ¿Dónde está mi pareja?

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Los niños y niñas bailarían la canción “el baile de los animales” se les preguntará ¿Qué animales escucharon? Se les felicita por su respuesta. Seguidamente, se les comunicará que cada uno recibirá la imagen de un animalito y mostrarlo a los demás.</p> <p>A cada niño se le preguntará ¿Qué animal te tocó? ¿Cómo se llama ese animal? ¿Qué sonido hace? ¿Dónde vive?</p> <p>Luego, se les pedirá que busquen a sus parejas para que ambos puedan pasar por un camino haciendo el movimiento del animalito.</p> <p>Al terminar, se les pedirá que con colores o plumones puedan pintar a sus animalitos y seguidamente puedan pegarlos en la pizarra las parejas.</p>	<p>Imágenes de animales</p> <p>Cartucheras</p> <p>Plumones</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Radio</p> <p>Cintas de colores</p>
<p>Cierre</p>	<p>Sentados en asamblea se les preguntará ¿Qué hicimos? ¿todos los animales caminarán iguales? ¿Por qué? Se les felicitará por la actividad realizada.</p> <p>NOTA: SE PUEDE REALIZAR UNA ACTIVIDAD SIMILAR CON OBJETOS, DE ESA MANERA LOS ESTUDIANTES RECONOCEN SU NOMBRE Y LA UTILIDAD QUE SE LES DA.</p>	

## SESIÓN N°12

Título: Historia de los pollitos

Duración: 45 min.

Momento	Actividad	Recursos
Inicio	Los niños y niñas bailarían la canción “el pollito amarillito”, luego se les mostraría la historia de unos pollitos que vivían en una granja. Al terminar de contar la historia se les preguntaría ¿Qué pasó con los pollitos? ¿Quién salió primero del huevo? ¿Quién fue el último? después de escuchar sus respuestas se les entregará un antifaz de pollito para que puedan decorarlo como ellos gusten empleando su cartuchera o plumones y recordando a los personajes que escucharon en el cuento.	Antifaz Plumones Colores Hojas bond
Desarrollo	Se colocarán los antifaces y bailarían la canción “los pollitos dicen”, luego se formarán dos grupos y se les pedirá que dramatizen la historia que escucharon, se les realizará preguntas ¿Cuántos pollitos estaban en la historia? ¿de dónde salió el primer pollito? ¿Qué movimientos de tus brazos harías si tienes que romper el cascarón? ¿Qué paso después? ¿a qué les gustaba jugar a los pollitos?	
Cierre	Al terminar de realizar la dramatización, se les entregará una hoja para que puedan dibujar lo que realizaron y lo colocarán en la pizarra para que puedan expresar a los demás lo que hicieron. Al finalizar se les preguntará ¿Qué hicimos? ¿Qué pasó antes que jueguen los pollitos? ¿Qué pasó después de que los pollitos rompieran el cascarón? ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? Se les felicitará por la actividad realizada.	



### LISTA DE COTEJO

N.º	EDAD 4 años	CRITERIOS					
		Expresa las características de la pelota.			Realiza movimientos óculo-manual con la pelota		
	Nombre de los estudiantes	INICIO	PROCESO	LOGRADO	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Gabriel						
2	Nahomi						
3	Adriana						
4	Saúl						
5	Mateo						
6	Alessia						
7	Kaylei						
8	Gael						
9	Junior						
10	Fernando						
11	Ana						
12	Lucas						
13	Catalina						
14	Gael						
15	Caleb						
16	Maria						
17	Amy						
18	Raphaela						
19	Zoe						
20	Alessia						
21	Levi						
22	Abigail						
23	Juan						
24	Eyner						
25	Matteo						