

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ENFERMERÍA

CARRERA DE TERAPIA FÍSICA

**DISERTACIÓN DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
TERAPIA FÍSICA**

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 2 A
3 AÑOS DE EDAD**

Elaborado por:

ROSA MERCEDES CORREA QUILACHAMÍN

Quito, Enero 2015

DEDICATORIA

“El éxito no se logra sólo con cualidades especiales. Es sobre todo un trabajo de constancia, de método y de organización.” J.P. Sergent

Esta tesis, va dedicada a mi madre por sus grandes esfuerzos.
Además de contar con la bendición de mi Padre celestial,
Que me ha brindado esta gran oportunidad de culminar
Mis estudios y convertir mi título en, mi amada profesión.

INDICE

INDICE.....	i
ÌNDICE DE TABLAS	iv
ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN	v
ÍNDICE DE ANEXOS	v
INTRODUCCIÓN	1
Capítulo I: GENERALIDADES.....	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1.2 EL PROBLEMA.....	3
1.1.2 JUSTIFICACION	4
1.2 OBJETIVOS	5
1.2.1 General	5
1.1 Específicos.....	5
1.3 METODOLOGÍA.....	6
1.3.1 Tipo de Estudio	6
1.3.3 Universo y Muestra	6
1.3.4 Fuentes, Técnicas e Instrumentos.....	6
1.3.5 Plan de Análisis de Información	7
Capítulo II: MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Psicomotricidad.....	8
2.1.1 Definición de Psicomotricidad	8
2.1.2 Áreas Psicomotrices	9
2.1.3 Motricidad	13
2.2 Equilibrio y Coordinación en el niño.....	14
2.2.1 Equilibrio	14
2.2.2 Coordinación.....	18

2.3	El Desarrollo Motor Normal	20
2.3.1	Definición	20
2.3.2	Generación del movimiento.....	20
2.3.3	Desarrollo Motor desde el Neurodesarrollo	21
2.4	Desarrollo Psicomotriz.....	22
2.4.1	Desarrollo Motor a los 2 años	22
2.4.2	Desarrollo motor a los 2 años 6 meses	23
2.4.3	Desarrollo Motor a los 3 años	24
2.5	Batería psicomotora	25
2.5.1	Definición	25
2.5.2	Perfil psicomotor de Picq y Vayer.....	25
2.5.3	Examen psicomotor, Wintrebert	25
2.3.1	TEPSI (test de desarrollo psicomotor).....	26
2.6	Marcha	28
2.6.1	Definición	28
2.6.2	Características de la marcha inicial del niño.....	28
2.6.3	Desarrollo de la marcha	29
2.6.4	Ciclo de la marcha	29
2.6.5	Educación de la marcha.....	32
2.7	Programa Psicomotor.....	32
2.7.1	Definición	32
2.7.2	Beneficios	33
2.7.3	Cuando usarlos.....	33
2.8	Juegos	33
2.8.1	Definición	34
2.8.2	Beneficios	35
2.8.3	Importancia del Juego en el Desarrollo Psicomotor.....	35
2.8.4	Características del Juego.....	36
2.8.5	Espacios para Jugar	37

2.8.6 El juego hasta los 24 meses	37
2.8.7 El juego de 2 años hasta los 36 meses	38
2.9 Juegos en el Desarrollo del Niño	38
2.9.1 Actividades para la Coordinación	38
2.9.2 Juegos de Coordinación.....	40
2.9.3 Actividades para el Equilibrio	43
2.9.4 Juegos de Equilibrio.....	44
2.9.5 Juegos para la Marcha.....	48
Capítulo III:.....	50
3.1 HIPÓTESIS	50
3.2 OPERACIÓN DE VARIABLES	50
3.3 RESULTADOS Y DISCUSIÓN	51
3.3.1 Conteo de los niños beneficiados para el programa psicomotor.....	51
3.3.2 Equilibrio en niños de 2 años antes y después de aplicar el programa psicomotor.....	53
3.3.3 Coordinación en niños de 2 años antes y después de aplicar el programa psicomotor.....	55
3.3.4 Equilibrio en niños de 3 años antes y después de aplicar el programa psicomotor.....	59
3.3.5 Coordinación en niños de 3 años antes y después de aplicar el programa psicomotor.....	61
CONCLUSIONES	65
RECOMENDACIONES	66
BIBLIOGRAFIA	67
ANEXOS	72

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: LA EVOLUCIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL.....	10
TABLA 2: REPARTO DE LA MANUALIDAD EN FUNCIÓN DE LOS TESTS UTILIZADO EN 128 NIÑOS DE EDAD DE 6 A 9 AÑOS.....	11
TABLA 3: CRITERIOS DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE (2 A 5 AÑOS)	15
TABLA 4: COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL	19
TABLA 5: COORDINACIÓN DINÁMICA	20
TABLA 6: DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO DE 24 MESES	22
TABLA 7: DESARROLLO EN LA COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO DE 30 MESES	23
TABLA 8: DESARROLLO EN LA COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO DE 36 MESES	24
TABLA 9: DESARROLLO DE LA MARCHA	28
TABLA 10: EDUCACIÓN DE LA MARCHA	32
TABLA 11: CONTEO DE LOS NIÑOS DE 2 AÑOS.....	51
TABLA 12: CONTEO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS.....	52
TABLA 13: EQUILIBRIO INICIAL	53
TABLA 14: EQUILIBRIO DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA PSICOMOTOR.....	54
TABLA 15: COORDINACIÓN INICIAL.....	55
TABLA 16: PUNTAJE T DE LA BATERÍA TEPSI INICIAL.	56
TABLA 17: COORDINACIÓN DE 2 AÑOS DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA PSICOMOTOR.....	57
TABLA 18: PUNTAJE T DE LA BATERIA DE TEPSI, DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA PSICOMOTOR.....	58
TABLA 19: EQUILIBRIO INICIAL.	59
TABLA 20: EQUILIBRIO DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA PSICOMOTOR.	60
TABLA 21: COORDINACIÓN INICIAL	61
TABLA 22: PUNTAJE T DE LA BATERÍA TEPSI INICIAL.....	62
TABLA 23: COORDINACIÓN DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA PSICOMOTOR.	63
TABLA 24: PUNTAJE T DE LA BATERÍA TEPSI, DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA PSICOMOTOR.	64

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

ILUSTRACIÓN 1: CICLO DE LA MARCHA	30
ILUSTRACIÓN 2: LONGITUD DE PASOS	30
ILUSTRACIÓN 3: EN LA CHARCA	44
ILUSTRACIÓN 4: LA PANTERA ROSA.....	45
ILUSTRACIÓN 5: GIGANTES Y ENANOS	46
ILUSTRACIÓN 6: PASEANDO POR EL BOSQUE	47
ILUSTRACIÓN 7: EL ACUARIO SE CIERRA	48
ILUSTRACIÓN 8: EL FANTASMA BUENO	49

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: MODO DE EVALUACIÓN DE 2 AÑOS	72
ANEXO 2: MODO DE AVALUACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS	73
ANEXO 3: FORMULARIO DE TEPSEI.....	74
ANEXO 4: FORMULARIO DE TEPSEI 2º PARTE	75
ANEXO 5: FORMULARIO DE TEPSEI 3º PARTE.	76
ANEXO 6: BAJAR LAS GRADAS CON DOS PIES JUNTOS.....	77
ANEXO 7: JUEGO "REMEDA A MONY" PARA MEJORAR EL EQUILIBRIO.....	78
ANEXO 8: JUEGO "GIGANTES Y ENANOS" PARA MEJORAR EL EQUILIBRIO Y COORDINACIÓN MANOS-PIE.....	78
ANEXO 9: JUEGO Y EVALUACIÓN "SALTA SAPITO".....	79
ANEXO 10: JUEGO "JALA A TU AMIGUITO".	79
ANEXO 11: JUEGO "CAMINA CON EL BALÓN".....	80
ANEXO 12: SUBIR GRADAS ALTERNANDO SUS PIES CON AYUDA.	80
ANEXO 13: JUEGO "CAMINA POR EL PUENTE" PARA MEJORAR EL EQUILIBRIO.....	81
ANEXO 14: JUEGO "EL PUENTE SON SU LEÓN"	81
ANEXO 15: APLICACIÓN DE TEPSEI EN 3 AÑOS.....	82
ANEXO 16: APLICACIÓN DE TEPSEI 3 AÑOS.....	82

ANEXO 17: JUEGO "ATRAPA LA PELOTA"	83
ANEXO 18: EVALUACIÓN Y JUEGO CON CUBOS.	83
ANEXO 19: ACTIVIDAD "SUBE LAS GRADAS ALTERNANDO LOS PIES"	84
ANEXO 20: ACTIVIDAD "BAJA LAS GRADAS ALTERNANDO LOS PIES Y SIN AYUDA".	84
ANEXO 21: JUEGO "PASA EL PUENTE"	85
ANEXO 22: JUEGO "CRUZA EL RÍO"	85

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la psicomotricidad se lo considera como el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, para la interacción del medio externo. Lo que psicomotricidad busca un objetivo final, de que le niño desarrollo su autonomía en la interacción del mundo que le rodea.

Siendo así una de las áreas importantes al abordaje del entendimiento y desarrollo de la motricidad en niños, para su evaluación y pronto diagnóstico si se encontrara un desorden en dicha área. Entonces, la aplicación de un programa psicomotor en niños de 2 a 3 años de edad, será aplicado en el centro de desarrollo infantil "Amigos de Jesús". El cual nos ayudara a mejorar su motricidad gruesa para evitar posibles riesgos en el desarrollo de su psicomotricidad, adaptándole de cierto modo con juegos para evitar que los niños se aburran y conseguir un efecto mejor a través de la diversión. Este programa que está vinculada hacia la coordinación y equilibrio del niño, que se encuentra en desarrollo de estas destrezas para perfeccionarla y combinarla con movimientos complejos.

La tesis en la sección de marco teórico está dividida de la siguiente manera:

Primer capítulo conformado con la psicomotricidad y sus elementos que la conforman, dando así la definición de esta y las áreas que la conforman.

El segundo capítulo menciona los temas de coordinación y equilibrio, la definición y las baterías o test que se debe aplicara a los niños de 2 a 3 años de edad.

El tercero y cuarto capítulo hace referencia al desarrollo normal psicomotor de los niños por cada etapa que deben pasar cuando va madurando su cerebro a través de estímulos.

El quinto capítulo, hace referencia a que baterías se debe de utilizar para dichas áreas, y que materiales se debe usar.

El sexto capítulo menciona la marcha de los niños, las etapas que pasan para convertirse en una marcha madura.

Y finalmente el octavo, noveno y décimo capítulo se refiere a los programas psicomotores y los juegos que podríamos llegar a usar para que el niño se divierta y a la vez desarrolle la motricidad gruesa, coordinación y equilibrio que le pertenece a su etapa que se encuentra. Y por último los juegos, adaptados para cada área que se quiere desarrollar.

Y concluyendo con las conclusiones y las referencias que haríamos después de haber aplicado el programa por el tiempo de 36 sesiones con un tiempo de 30 minutos diarios.

Capítulo I: GENERALIDADES

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.2 EL PROBLEMA

Los niños de 2 a 3 años de la Guardería “Amigos de Jesús”, que se encuentran en pleno desarrollo de su psicomotricidad fina, gruesa han presentado un déficit en el equilibrio y coordinación, originando una asimetría en la marcha. Dándoles dificultad al realizar algunas actividades en la interacción con lo que les rodea. Por lo cual, los niño no perciben una buena habilidad en sus movimientos, lo que conlleva a la disminución de la socialización con los compañeros del grupo, una reducción de la cognición y expresión de su cuerpo.

El efecto que produce este problema es la preocupación y el aumento de cuidados de las parvularios hacia los niños. Así como, los padres al observar a sus hijos que presenten unas ciertas dificultades en realizar actividades que involucren la movilidad de su cuerpo como uno solo. Si este problema no es tratado a tiempo, puede causar una dificultad mayor en el ascenso de su desarrollo, en un artículo del(2012), López señala que los problemas no resueltos en edades pertinentes, tienen grandes estragos en las edades de 5 a 7 años como: la dificultad de leer, escribir y al hacer operaciones de cálculo básico, una gran parte de estos estragos son de carácter psicomotriz. Por ende, los niños que presenten un empobrecimiento en la interacción del juego o en el grupo, se debe intervenir y hacer que su cerebro trabaje y que cree nuevas sinapsis a través de la estimulación externa, pudiendo utilizar los juegos para la recreación y la cognición de su cerebro.

Al hablar de una disminución en la psicomotricidad tenemos factores que intervienen de forma directa o indirecta siendo los siguientes; el primer factor que afecta en el desarrollo normal del niño es el estancamiento de la movilidad de su cuerpo y sin duda los niños recién llegados a la guardería sufren de dicho factor, ya que el desconocimiento del ambiente los hacen que tengan un proceso de adaptación que demora según el niño. Otro de los factores a tomar en cuenta es “La ausencia del padre, dificultando la normalidad del desarrollo, pues aunque la primera y fundamental relación de la vida es la relación con la madre, la figura paterna es básica en la constitución del aparato psíquico, provocando con su falta, una considerable ansiedad” (Mtro. Becerra, citado en Sola, 2013).

1.1.2 JUSTIFICACION

Al ver el déficit de equilibrio y coordinación en la marcha se decidió plantear un programa psicomotor mediante los juegos, los cuales serán planteados a los niños de la guardería de 2 a 3 años dependiendo de la etapa psicomotriz, ya que la intervención temprana tendrá un gran beneficio a largo plazo. Dando como resultado al desarrollo de las habilidades en su cuerpo, la interacción con el entorno que le rodea, la creación de lazos sociales entre compañeros, y por ultimo una preparación a la moderación de la marcha que se dará a los 5 años, siendo así que los niños estarán preparados para la adquisición madura y nueva que será la marcha consolidada para el resto de su vida.

Alfaro Araya (2010) señala que:

El juego es una actividad que además de placentera, es necesaria para el desarrollo motor, cognitivo y afectivo del niño: Es su principal OCUPACION y FUENTE DE APRENDIZAJE; es así como el niño comienza a conocer y comprender como funciona el mundo en el que vive. Tenemos que tener en cuenta que los niños se encuentran por sí motivados a jugar y pasan la mayor parte del tiempo “jugando” o más bien explorando, por lo tanto da la posibilidad que el juego se transforme además en una herramienta de intervención terapéutica ya que es divertida, motivante, participativa y genera aprendizaje.

Entonces la aplicación de los juegos como herramienta en el desarrollo va enlazada con el mejoramiento en el equilibrio y coordinación en la marcha dando un resultado de un aprendizaje armónico de su cuerpo y el avance de nuevas habilidades en la concientización corporal. Dado así los beneficios secundarios como la reducción de la inseguridad del ambiente que les rodea, especialmente a los niños nuevos que sufren por el proceso de la readaptación de un nuevo mundo. Añadiendo que la implementación de juegos se llegaría a obtener un aumento de sus habilidades y el mejoramiento en el desempeño en su movilidad. La interacción por las actitudes que lo preparen para la vida adulta, para la resolución de problemas que llevan al niño a tomar una decisión y finalmente las capacidades sociales, físicas y emocionales que ayudarán en el crecimiento intelectual.

Los grupos beneficiados serán toda la familia de la Guardería “Amigos de Jesús”, que constan en un grupo de 2 a 3 años, los cuales se beneficiarán en la manera cognitiva y motriz. Anexando que se los preparara para su vida escolar y que no tengan ninguna dificultad o una contrariedad para el ingreso a una institución que lo van a preparar durante toda su vida. Añadiendo que “El niño nunca aprende tanto como durante los primeros 5 años de vida”(Pieterse, 2006, pág. 12)...

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 General

Aplicar un programa psicomotor en los niños de 2 a 3 años de edad en la Guardería “Amigos de Jesús”, para el desarrollo equilibrio y coordinación en la marcha a través de juegos, en un tiempo pronosticado de octubre a noviembre.

1.1 Específicos

- Identificar a los niños de 2 a 3 años que presente un retraso psicomotor de la Guardería “Amiguitos de Jesús”.
- Examinar el desarrollo psicomotor a través de las baterías psicomotoras enfocado en el equilibrio y la coordinación de la marcha en los niños que presenten retraso psicomotor.
- Analizar el cambio de la marcha en los niños que fueron sometidos a rehabilitación a través del programa planteado.

1.3 METODOLOGÍA

1.3.1 Tipo de Estudio

En este trabajo de investigación, el tipo de estudio a utilizar será cualitativo y cuantitativo. Cuantitativa, ya que se podrá comprobar mediante pruebas y test representados con valores numéricos a la realización de la actividad, enfocados en el equilibrio y coordinación para el progreso del desarrollo de los niños en la guardería a través de los juegos con cada grupo encaminado al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, Cualitativa, por observar la actividad que se le pedirá al niño que lo haga y según la condición en la que realice será representado con un valor. Facilitándonos con la diversión que ofrece los juegos para la evaluación y el diagnóstico de cada niño de la guardería. El tipo investigación se aplicará la observación participativa, ya que el investigador estará involucrado en los programas y participará en la ayuda de la ejecución de los juegos para los grupos conformados por los niños de 2 a 3 años. Y finalmente el nivel de investigación a ser uso es descriptivo, para el pronto diagnóstico de las dificultades que generara los programas al describir las implicaciones que lo genere a errar y adaptarla a la necesidad del niño.

1.3.3 Universo y Muestra

El presente trabajo de investigación se llevará a cabo con el universo de 60 niños y niñas constituidas de 2 a 4 años, extrayendo el muestreo de niños y niñas de 2 a 3 años, divididas de la siguiente manera: 6 niños - 9 niñas de 2 años y 13 niñas – 15 niñas de 3 años.

1.3.4 Fuentes, Técnicas e Instrumentos

En este trabajo de investigación la fuente de recopilación de datos a utilizar será primaria y secundaria.

- Primaria: toma de evidencia a través de las parvularios que se encuentran en el centro, entrevista de los padres de familia además de contar con los historiales de evaluación de cada niño/a de la guardería
- Secundarias: adquisición de información necesaria de libros, revistas, documentos y páginas web para el entendimiento de las fases de desarrollo

psicomotor de los niños, tomar ventajas de la búsqueda para la obtención de juegos el cual será implementado en el programa propuesto.

En esta investigación las técnicas a utilizar es la observación no sistemática, la interacción del investigador con los niños es importante, ya que se modificará con el programa para desarrollar destrezas para la coordinación y equilibrio en la marcha en los niños.

Y finalmente los instrumentos a utilizar en esta investigación son; fotografías y las historias clínicas que ayudarán a tener un registro de las actividades y el avance de las evaluaciones psicomotrices en los niños.

1.3.5 Plan de Análisis de Información

Una vez realizada la investigación se evaluarán los resultados a través de las técnicas estadísticas descriptivas con porcentajes y técnicas gráficas mediante la presentación de barras para el mayor entendimiento de los resultados obtenidos. El análisis e interpretación se basará en las variables propuestas y valoración inicial y final en la observación a la muestra predeterminada, para esto se utilizará una herramienta informática como el Microsoft Excel, a través de fórmulas para los datos estadísticos del antes y después de la interpretación de las fichas de valoración tomadas a cada niño en el progreso del programa.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1 Psicomotricidad

En la historia el concepto de la psicomotricidad está vinculado con el origen y evolución de la civilización humana, desde la edad media hasta nuestros días la psicomotricidad se ha semejado al del cuerpo y ha sufrido transformaciones al pasar de los tiempos. En el siglo XIX el cuerpo ha emprendido hacer estudiado por neurologistas, psiquiátrico y neuropsiquiátricos para dar a conocer las estructuras cerebrales y asignar el origen de las patologías. Quizás así, el surgimiento de Henri Wallon se vio obligado a ser uno de los pioneros en psicomotricidad, dando a conocer investigaciones sobre la reeducación psicomotriz de niños inestables, impulsivos, emotivos, etc. Entonces, Wallon (1925) añade que “El movimiento es la única expresión y el primer instrumento de lo psíquico” (p.15)... Entonces cabe mencionar que la psicomotricidad es el movimiento y experiencias vividas que aprendido el cuerpo humano, de tal modo que el niño desde su nacimiento aprende y desarrolla nuevas habilidades según la etapa en la que se encuentra, dando un beneficio a la supervivencia y el manejo de su cuerpo para defenderse en el ambiente que se encuentra.

2.1.1 Definición de Psicomotricidad

Se designa a la psicomotricidad como aquella disciplina que se ocupa en estudiar la interacción entre las emociones, el cuerpo y el movimiento dando como resultado la interacción con las personas y la adquisición de nuevas habilidades.

Según Vitor da Fonseca (2005) señala que “La psicomotricidad es hoy concedida como la integración superior de la motricidad, producto de la relación inteligente entre el niño y el medio, he instrumento privilegiado del cual la conciencia se forma y se materializa.” (p.17)...

2.1.2 Áreas Psicomotrices

Los elementos a mencionar en el siguiente tema son tomados en cuenta para el desarrollo del niño. El desarrollo de ciertas aéreas será concebido al pasar del tiempo, que ayudara al desarrollo del niño. Las aéreas son:

- Esquema Corporal
- Lateralidad
- Equilibrio
- Espacio
- Tiempo y ritmo

2.1.2.1 Esquema Corporal

Es un conjunto de sensaciones adquiridas del medio externo o del ambiente que lo rodea y la relación espacio-temporal para el reconocimiento del cuerpo. Como una representación gráfica o simbólica que creamos de él.

(Le Boulch 1983, citado en Arguello, 2010, pág. 187)el esquema corporal lo define como: una intuición global o conocimiento inmediato que nosotros tenemos de nuestro propio cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en relación con sus diferentes partes y, sobre todo, en relación con el espacio y con los objetos que nos rodean.

Se señala que “Este conocimiento del propio cuerpo supone para la persona un proceso que se irá desarrollando a lo largo del crecimiento” (Gomez Morales, ¿Cómo se desarrolla el esquema corporal en la etapa infantil?, 2009, pág. 2). Entonces desde el nacimiento de los niños se va desarrollando el esquema corporal hasta tener una noción del cuerpo.

Tabla 1: LA EVOLUCIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL

0-3 meses	Reflejos, automatismos.
4m-1año	Conciencia del cuerpo (Propiocepción, motricidad y visión).
1-2 años	<p>Todo corporal adquirido (al principio parcialmente).</p> <p>La maduración nervios, el factor emocional, la interacción social le va a posibilitar la adquisición del esquema corporal. A partir de la función verbal y simbólica llega a la noción abstracta del cuerpo. La imitación diferida le ayuda para la construcción de la imagen corporal, lo que lo faculta para la adquisición de la imitación interiorizada. Se ha formado entonces el esquema corporal sensorio-motor.</p>
5-6 años	<p>Se establece el esquema corporal representativo.</p> <p>A partir de los 5 y 6 años va adquiriendo la noción de derecha e izquierda (mano, ojo, pie, oído).</p>
5-8 años	<p>Aumenta su discriminación perceptiva, se desarrolla el control respiratorio y postural, y se afirma su lateralidad. Independiza los brazos del tronco.</p>
8-11 años	<p>(Ferrándiz 2010. Citado en Chaglla, y otros, 2012) indica que:</p> <p>La elaboración del esquema corporal incluye la representación mental del mismo. Se toma conciencia de las diferentes partes que compone el cuerpo y se adquiere progresivamente la estructuración espacio-temporal. Alcanza la orientación de sí mismo, luego de los compañeros y finalmente de los objetos.</p>
11-15 años	<p>El desarrollo aún no finaliza, pues de su reestructuración dependerán los cambios que experimenta el individuo a lo largo de toda su vida. De igual manera el esquema corporal está compuesto el elemento del proceso educativo.</p>

Fuente: (Ballesteros 1982, citado en Arguello, 2010, pág. 189)

Elaborado por: Rosa Correa

2.1.2.2 Lateralidad

Es predominancia derecha e izquierda del cuerpo para ejercer una acción, en el desarrollo infantil la lateralidad del niño es definida por el segmento del cuerpo más ocupado para ejercer una tarea. Según Jean Marie Tasset (1987) “La adquisición de la lateralidad consiste en conocer los conceptos de derecha e izquierda y su implicación con las relaciones personales del individuo consigo mismo, sus iguales y con el entorno que le rodea” (p.21)...

Otro concepto dado por Fonseca (2005) “la lateralidad humana respeta la progresiva especialización de los dos hemisferios que resultaron de las funciones socio-históricas de la motricidad laboral y del lenguaje (motricidad co-laboral).”(pág. 176)...

Muchos de los autores concuerdan que la lateralidad manual comienza al final del primer año y se establece finalmente a los 4 a 5 años de edad. En esa etapa se concuerda que lado de su cuerpo será predominante diestros, zurdos o ambidestros. Dando un resultado a la utilización de su lado predominante durante toda su vida. Según el siguiente cuadro establece los porcentajes dando a conocer el lado dominante de los niños. Los test utilizados para la siguiente tabla fueron: Cuestionarios de preferencia manual¹ y Pruebas de eficiencia manual². Dado como resultado que 76.5% de los niños son diestros, el 13.3% son ambidextros y el 10.1% son zurdos, en un total de 128 niños que fueron tomados de 6 a 9 años.

Tabla 2: REPARTO DE LA MANUALIDAD EN FUNCIÓN DE LOS TESTS UTILIZADO EN 128 NIÑOS DE EDAD DE 6 A 9 AÑOS.

Tests de eficiencia manual \ Gestos a realizar	Gestos a realizar			Total	Porcentaje
	Diestros	Ambidextros	Zurdos		
Diestros	94	3	1	98	76,5
Ambidextros	11	2	4	17	13,3
Zurdos	3	1	9	13	10,1
Total	108	6	14	128	
Porcentaje	84,5	4,7	10,8		100

Fuente: (Cobos Álvarez, 2003)

Elaborado por: Riga

¹Una serie de 10 a 20 actividades, y se le pide que indique con que mano lo haría.

²Pruebas que miden la habilidad y la eficiencia manual con actividades de: punteo, fuerza, manipulación, estabilidad y tapping (velocidad de movimientos de los dedos).

2.1.2.3 Equilibrio

En la naturaleza del desarrollo infantil desde el nacimiento del niño, está constantemente sometido a la acción de la gravedad por lo tanto el bebé para poder alcanzar un objeto debe desarrollar ciertas estrategias o habilidades para lograrlo, por lo cual el niño entre más lo practica será un movimiento incorporado a su conciencia, siendo así una habilidad ya aprendida y convirtiéndolo en un movimiento inconsciente. Entonces se puede decir que “El equilibrio es una condición básica de la organización psicomotora, ya que implica una multiplicación de ajustes posturales antigravitatorios, que dan soporte a cualquier respuesta motriz.” (Fonseca, 2005, pág. 152)...

2.1.2.4 La coordinación con el equilibrio.

La coordinación es la capacidad neuromuscular de mantener una armonización y eficiencia en el movimiento con la utilización de las distintas partes del cuerpo organizadas. Según (Díaz Bolio, 2001) la coordinación se lo divide así:

2.1.2.5 Espacio

Según el informe del Ministerio de Educación de Perú (2011) señala que:

La capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. (pág. 5)

2.1.2.6 Tiempo – Ritmo

La variación en la periodicidad y la amplitud de las divisiones temporales, así como el número de estímulos producidos, darán lugar a distintos ritmos (más rápido o más lento). De este modo, la intensidad de los estímulos diferenciará los fuertes de los débiles, y el número de divisiones iguales en los tiempos nos indicará su cualidad, esto es, si es binario o terciario. (Cameselle, 2004, pág. 24)

2.1.3 Motricidad

Según Víctor da Fonseca (2005) señala que:

La motricidad es un sistema regulador mejorado en el transcurso de la filogénesis³, en la medida que materializa la transformación de estructuras anatómicas y de estructuras funcionales, cuando más complejas es la motricidad, más compleja es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. La motricidad conduce a esquemas de acción sensorial que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles, la motricidad retrata, en el término de acción, los productos y procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores. (pág. 313)

2.1.3.1 Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa abarca movimientos grandes corporales como: correr, trepar, saltar y lanzar. Pero en la actualidad muchos de los niños a cortas edades pueden realizar actividades muy complejas, ej. Un niño de 5 años que puede surfear olas, trepar rocas etc., pero estas habilidades conseguidas son por una vinculación de maduración encefálica, motivación y práctica.

La adquisición o mejoramiento de las habilidades de acuerdo a la etapa de los niños mencionan que:

Las habilidades motoras, en general los niños aprenden más de otros niños que de lo que les enseñan los adultos. Este es una de las muchas razones por las cuales los niños aprenden mediante el juego y su aprendizaje se refuerza con las repeticiones. Según la teoría socio, el aprendizaje de los compañeros es la mejor manera en que los niños aprenden a dominar las habilidades que necesitan. Si el niño cuenta con mucho tiempo, el espacio suficiente, y compañeros de juegos apropiados, su motricidad gruesa se desarrollara tan rápidamente como la maduración, el tamaño del cuerpo y las capacidades innatas lo permitirán. (Stassen Berger, 2007, pág. 235).

2.1.3.2 Motricidad Fina

Consta de movimientos pequeños que ejerce el cuerpo para realizar una acción determinada, teniendo en cuenta que es mucho más difícil controlarla. En la cual, se necesitará de precisión. La dominación de la motricidad fina se da con la mielinización del sistema nervioso central, se requerirá la interacción de los dos hemisferios cerebrales. La manipulación de los objetos finos y pequeños se exigiría la manipulación de las dos manos para ejercer distintas tareas y obtener una acción compleja, por ende se dice, la motricidad fina es difícil de manejarla correctamente por eso los niños deberán practicar para poder obtener los resultados deseados.

³La evolución del ser vivo.

Para un buen desarrollo de la motricidad fina, necesitamos tener como base estabilidad, coordinación bilateral y registro de las sensaciones. Con estos tres componentes, el niño podrá desarrollar la destreza, que es necesario para poder desarrollar las actividades cotidianas como vestirse, peinar, abrocharse los botones y todo lo relacionado a la lectoescritura: escribir, pintar, dibujar, etc. Todas estas habilidades requieren de movimientos controlados y precisos de la mano y de los dedos. (Fernández Ferrari, 2010, pág. 104).

2.2 Equilibrio y Coordinación en el niño

2.2.1 Equilibrio

El equilibrio tiene una estrecha relación con el control postural, la vinculación de estos componentes van a equilibrar al esquema corporal. Dando que la postura va adaptar el cuerpo, mientras que, la postura sujetará a los músculos tónicos y finalmente, el equilibrio va ajustar la postura y a los músculos tónicos que estabilizarán al cuerpo, resultando que el cuerpo va encontrar una armonización con la propiocepción, función vestibular y la visión, siendo el cerebro que coordina y controla el cuerpo.

Entonces el equilibrio tiene una unificación con las aptitudes estáticas y dinámicas, incluyendo la postura para el desarrollo de la locomoción. Mencionando que:

La postura es el resultado de varios mecanismos básicos. Primero, exige el tono muscular, que confiere a los músculos la capacidad de mantener las articulaciones en posiciones apropiadas. Segundo, reclama un tónus adicional en los músculos extensores, que contrarresta adaptativamente la gravedad. La co-contracción de músculos antagonistas es esencial para permitir las diversas fijaciones (cuello, hombros y miembros), que soportan el peso del cuerpo y dan a la postura la apariencia de un sistema funcional complejo. (Luria 1973, citado en Fonseca, 2005, pág. 153).

2.2.1.1 Tipos de equilibrio

- Equilibrio estático: mantener la postura inmóvil adquirida en el cuerpo.

El proceso perceptivo-motor que busca un ajuste entre la postura y la información sensorial exteroceptiva y propioceptiva, en ausencia de movimiento. Lo podemos considerar como la habilidad o facultad del individuo para mantener el cuerpo en posición erguida sin desplazarse. Dentro de este tipo de equilibrio, podemos considerar al equilibrio postura, en el cual el sujeto trata de mantener su postura gracias a los reflejos de enderezamiento, laberínticos, ópticos, táctiles ... En todos ellos, el aumento del tono de sostén de los flexores y extensores permitirá que el cuerpo mantenga su equilibrio contra la acción de la gravedad. El sistema muscular actúa reponiendo la posición de manera que no se produce manifestación externa del movimiento. (Navarro, Garcia, Brito, Ruiz, & Egea, 2011).

- Equilibrio dinámico: mantener la postura en un movimiento.

Puede definirse como la habilidad para mantener, en todo momento, la posición correcta que requiere la actividad a realizar. El centro de gravedad sale de la verticalidad del cuerpo y, tras una acción equilibrante, vuelve a situarse sobre la base de sustentación, por lo que implica desplazamiento. El equilibrio dinámico difiere del estático o estable en el sentido de que la situación se modifica constantemente y existen pocas o ninguna posiciones momentáneas en que se cumplan las condiciones del equilibrio estático expuestas anteriormente. (Navarro, Garcia, Brito, Ruiz, & Egea, 2011).

2.2.1.2 Evaluación del equilibrio

Para la evaluación del equilibrio estático y dinámico nos guiaremos por la evaluación cualitativa de las habilidades motrices. (Rigal, 2006, pág. 420)

Evaluación cualitativa de las habilidades motrices.

“Se trata aquí de evaluar el grado de dominio de las principales elementos del desarrollo motor del niño, principalmente en edad preescolar.”

Tabla 3: CRITERIOS DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE (2 A 5 AÑOS)

ACTIVIDADES	MESES	NO ADQUIRIDAS	EN VIAS DE ADQUISICIÓN	ADQUIRIDAS
MARCHA	12-36	No realiza un paso.	Pies planos al suelo.	Marcha adulta.
CARRERA	24-48	Sin fase de vuelo.	Extensión débil de la pierna de atrás durante el impulso.	Brazos - piernas en oposición; fase de vuelo claro.
SALTO, A PIES JUNTOS	31-36	Sin despegue.	Impulso desigual de las piernas.	impulso franco de las piernas; llegada en equilibrio
SALTO, A LA PATA COJA	36-48	No hace un solo salto.	Desequilibrio claro entre los saltos con colocación frecuente en el suelo del pie libre.	Clara flexión - extensión de la pierna de apoyo con participación de los brazos en el impulso.

SALTO EN ALTURA EN EXTENSION	24-30	No despega los pies del suelo o dobla las piernas y baja.	Los pies quita el suelo, piernas dobladas.	Extensión clara de las piernas y salto de muchos cm.
SALTO 2 PIES CON ROTACION	60	Salta sin rotación.	Salta y gira un poco llega en desequilibrio.	Salto, gira a lo menos de 90º y llega en equilibrio.
SALTO CON LA CUERDA	60	No hace rodar la cuerda.	Hace 1 salto.	Salta varias veces.
LANZAR CON 2 MANOS	24	Deja caer el balón enfrente de él.	No participan las piernas.	Sitúa los pies uno frente del otro; extensión de los brazos hacia arriba y adelante.
LANZAR CON 1 MANO	48	Deja caer la pelota enfrente de él.	Rotación del tronco hacia el lado, adelantamiento de la pierna ipsilaterales.	Toma de impulso hacia atrás, adelantamiento de la pierna contralateral.
EQUILIBRIO ESTATICO SOBRE 1 PIE	36-48	No se mantiene sobre un pie.	Se mantienen menos de 5 min. Sobre 1 pie.	Se mantienen más de 10 seg. Sobre 1 pie.
EQUILIBRIO DINÁMICO	36-60	No camina sobre una línea trazada sobre el suelo.	Se desvía varias veces de la línea trazada sobre el suelo.	permanece sobre la línea trazada en el suelo en una distancia de 3 m.
VOLTERETA HACIA ADELANTE	60	No voltea o lo hace sobre el lado.	Voltea y llega alargado o sentado.	Voltea y se pone derecho sin ayuda de las manos.
SUBIR LAS ESCALERAS, ALTERNANDO PIES	30-36	pone el pie de atrás al lado del pie de delante en cada escalón		Sube todos los escalones alternados.

DESCENDER ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES	36-48	Pone el pie trasero al lado del pie delantero en cada escalón.	Baja 2 escalones alternando pies, luego se para.	Baja todos los escalones alternando
ESQUIVAR CON EL BALÓN	60	No realiza ni un solo bote.	Pocos botes y cada vez más pequeños.	Tronco poco inclinado, empujón sobre el balón, puede desplazarse
ATRAPAR EL BALÓN CON DOS MANOS	36-48	El balón pasa entre los dos brazos.	Brazos alargados hacia adelante, luego aprieta el balón junto al pecho.	Ajusta a la trayectoria del balón; brazos doblados.

Fuente: (Rigal, 2006)
Elaborado por: Rosa Correa

Para la evaluación de la motricidad gruesa se marcará en la siguiente tabla llegando a la conclusión en que debe mejorar el niño y poder rehabilitarle a través de juegos.

2.2.2 Coordinación

“Es la capacidad que posee el organismo para encadenar unos movimientos tras otros de manera ordenada y precisa, ajustándose al movimiento requerido previamente.”

(Navarro, Garcia, Brito, Ruiz, & Egea, 2011).

2.2.2.1 Tipos de coordinación

- *Coordinación dinámica general:*

Movimientos que requiere el acoplamiento total del cuerpo para la generación de actividades complicadas (correr, gatear, marcha, giros, saltos, arrastre, etc.). Para la generación de la coordinación dinámica general se necesitará una buena postura, tono muscular, equilibrio y la sensación de seguridad.(Martí, y otros, 2007).

Según (Navarro, Garcia, Brito, Ruiz, & Egea, 2011)se la divide de la siguiente forma:

- Coordinación locomotora:
 - Marcha
 - Carrera
 - Saltos
- Coordinación manipulativa:
 - Lanzamientos
 - Recepciones
 - Equilibrio y reequilibrio
- *Coordinación sensoria motriz:*
 - Coordinación viso-motriz: Referida a la coordinación ojo-mano, ojo-pie. Es la coordinación armonizada que se da con el movimiento manual con relación al control de la visión para que el cuerpo se ajuste y realice la acción. Pero para el correcto funcionamiento de la coordinación necesitas tener la imagen de la acción establecida en el cerebro y transformarla en una experiencia, siendo las actividades en las que se coordina un objeto en movimiento (pelotas, globos, aros telas, etc.). Cuando utilizamos las dos manos estaremos refiriéndonos a la Coordinación Bimanual, y la coordinación viso-manual los dirigimos a la utilización de una mano. (Mesonero, 2002).
 - Coordinación audiomotriz: Referida al reconocimiento de la señal sonora con objeto de ajustarla a la respuesta motora.
 - Coordinación sensomotriz general: Referida a aquellos movimientos que ponen en juego la función sensorial de cualquier parte del cuerpo con intervención o no de la vista o la mano. Por ejemplo comparar tamaños, formas, etc.
 - Coordinación cinestésicomotriz y tiempo de reacción: Referida a la relación del cuerpo móvil o inmóvil, en el que interviene el sentido propioceptivo-cinestésico o el tiempo en el que se reacciona ante cualquier estímulo.
- *Coordinación perceptivomotriz:*
 - Conciencia corporal:
 - Esquema corporal (conocimiento de las partes del cuerpo)



- Control y ajuste postural
- Lateralidad
- Respiración
- Relajación
- Espacialidad: Referida a la organización, orientación y estructuración del espacio.
- Temporalidad: Referida a la percepción de la duración (tiempo). Percepción de la velocidad, del silencio, de las estructuras rítmicas, del reconocimiento de ritmos, etc. Debemos dar gran importancia al desarrollo del ritmo dentro de la temporalidad.

2.2.2.2 Evaluación para la coordinación.

Perfil psicomotor de Picq y Vayer




Según Ríos Hernández (2003) "Para medir la franja de 205 años propone un examen psicomotor de primera infancia, en el que se reduce las pruebas a 6: coordinación dinámica, coordinación viso-manual, control postural (equilibrio), organización perceptiva, lenguaje, control del propio cuerpo." (pág. 306)

Tabla 4: COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL

Edad	Material	Duración	Número de Intentos	Pruebas	Faltas
2 años	12 cubos de 25mm. de lado 			Construcción de una torre: Se presentan al niño los cubos en desorden. Se toman 4, con los que se edifica una torre, frente al niño. "Haz una igual" (sin destruir el modelo). El niño debe hacer una torre de 4 cubos o más, en respuesta a la demanda (no antes o después para jugar).	Apilar menos de 4 cubos.
2 años 1/2	12 cubos de 25 mm de lado			Construcción de una torre de 6 cubos. (Condiciones iguales al anterior).	Menos de 6 cubos.
3 años	12 cubos de 25 mm de lado 			Construcción de un puente: Los cubos se presentan en desorden. Se cogen 3 y se hace un puente, delante del niño. "Haz tú otro igual". Dejar el modelo. Se le puede mostrar varias veces la manera de hacerlo. Basta con que el puente se aguante, aunque no esté bien equilibrado.	No llega a hacerlo o se cae.

Fuente: (Psicopedagógico, 1995)

Tabla 5: COORDINACIÓN DINÁMICA

Edad	Material	Duración	Número de Intentos	Pruebas	Faltas
2 años				Subir, apoyándose a un banco de 15cm de alto y de 15x28 centímetros de superficie.	
2 años			2	Saltar adelante con los pies juntos.	Pérdida de equilibrio y/o la recepción no se hace con ambos pies simultáneamente.
3 años			3	Saltar sin impulso, a pies juntos, sobre una cuerda tendida en el suelo (flexionando las rodillas).	Separar los pies. Perder el equilibrio (tocar el suelo con las manos)

Fuente:(Psicopedagógico, 1995)

2.3 El Desarrollo Motor Normal

2.3.1 Definición

Se entiende como la evolución de los músculos y sistema nervioso para la generación de la movilidad de los segmentos del cuerpo.

2.3.2 Generación del movimiento

Según (Salgado, 2007) la generación del movimiento se da por 4 aspectos esenciales:

- Habilidades organizativas

Es la interacción del cuerpo con el medio que está rodeado, para la generación del movimiento debe haber la información sensorial interna del propio organismo y con el entorno dando la autorregulación. Cuanto más estable y confiable es la base sensorial respecto con lo que le sucede al cuerpo en el espacio, el cuerpo estará en una mejor posición para la generación del movimiento.

- Control postural

Se refiere a la capacidad de reorganizar la postura sobre la base de un tono postural adecuado, dando que el cuerpo adopte posturas y se mueva, en una acción sinérgica y armónica del grupo antagonista y antagonista de las partes axiales y distales del cuerpo. El tono postural resulta de la actividad diferenciada de musculatura fásica y tónica, con fuerte interacción del sistema vestibular y propioceptivo para el control antigravitatorio.

- Mecanismo de enderezamiento

Son aquellos mecanismos antigravitatorios que permite que el cuerpo se mueva de manera eficiente venciendo la fuerza de la gravedad en respuesta al desplazamiento del centro de la masa fuera de la base de apoyo. Los mecanismos de enderezamiento son:

- Enderezamiento
- Protección
- Equilibrio
- Diferenciación

Se refiere al proceso fisiológico de diferenciación muscular, dado por la modificación de fibras musculares y mielinización de los haces cortico espinales. A pesar de ser un fenómeno madurativo, está influido por la oportunidad de moverse y las demandas que impone el entorno físico.

2.3.3 Desarrollo Motor desde el Neurodesarrollo

El control de la postura y el movimiento se da por 4 factores según (Salgado, 2007) que son:

1. Tono postural normal: condición neurología que permite la fluidez del tono postura y movimiento.
2. Alineación Biomecánica: relación entre los sistemas muscular-esquelético, tejidos blandos y tejidos articulares que inciden en una postura alineada de los segmentos del cuerpo con respecto a su eje central.
3. Retroalimentación sensorial confiable: permite aprender, regular y adaptar movimientos según los requerimientos de las tareas.
4. Funciones fisiológicas y cognitivas: condiciones fisiológicas como el control de la temperatura, ritmo cardiaco, atención, concentración, interés, etc. Son los factores que influyen en el control de la postura y movimiento.

2.4 Desarrollo Psicomotriz

“Se refiere al conjunto de habilidades que el niño va logrando, producto de la maduración del Sistema Nervioso Central y la interacción con el medio” (Delgado & Contreras, 2010, pág. 15).

Durante el segundo año de vida, el proceso de desarrollo muy rápido, tanto física y psicológicamente. Es una edad orientada a la experimentación al mundo exterior, que el niño se enfrente en situaciones nuevas y aprendiéndolas.

2.4.1 Desarrollo Motor a los 2 años

Cabezuela & Frontera (2010) señala que: “El desarrollo motor, de las habilidades ligadas al sistema formado sobre todo huesos y músculos, capaz de efectuar movimientos cada vez más complejos y precisos. La actividad muscular está siempre ordenada y coordinada por el sistema nervioso.” (pág. 15)

Tabla 6: DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO DE 24 MESES

DESARROLLO EN LA COORDINACION Y EQUILIBRIO DE 24 MESES	
DESARROLLO MOTOR EN MIEMBROS INFERIORES	Es capaz de caminar bien e incluso correr sin tantas caídas.
	Frena con facilidad y es capaz de comenzar a correr.
	Esquiva obstáculos.
	Se agacha en cuclillas y se sienta para descansar o para coger un juguete en el suelo.
	Vuelve a levantarse sin necesidad de apoyarse en las manos.
DESARROLLO EN MOVIMIENTOS COMPLEJOS	Es capaz de saltar y subir a un sillón para poder observar.
	Empuja y arrastra los juguetes grandes con ruedas (hacia adelante y atrás).
	Lanza pequeños objetos sin perder el equilibrio.
DESARROLLO MOTOR EN MIEMBROS SUPERIORES	Sube y baja las escaleras (barandillas) pero colocas sus dos pies en cada escalón.
	Sube en un triciclo y es capaz de movilizarse pero con sus piernas.
	Capaz de supinar el antebrazo siendo así capaz de abrir y cerrar las puertas.
	Garabatear los papeles.
	Sujeta el lápiz y realiza trazos rectos, quebrados y circulares.
	Hojea las hojas de un libro ilustrado coloreado.
	Mejora la habilidad de manipular una cuchara y ayuda en la vestimenta.

Fuente: (Cabezuela & Frontera, 2010)

Elaborado por: Rosa Correa

2.4.2 Desarrollo motor a los 2 años 6 meses

En esta etapa el niño es preparado para la fase preescolar, tanto los educadores como padres preparan al niño puliendo y refinando las destrezas motoras “pues ya camina de manera estable, incluso corre y salta. Su lenguaje es más rico así como sus habilidades cognitivas de atención, memoria y raciocinio.”(Infancia, 2014)

Tabla 7: DESARROLLO EN LA COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO DE 30 MESES

DESARROLLO EN LA COORDINACION Y EQUILIBRIO DE 30 MESES	
DESARROLLO MOTOR EN MIEMBROS INFERIORES	Corre bastante bien y cae muy poco. Sube las escaleras solo, sin apoyarse pero cuando baja las escaleras necesita ayuda de la barandilla. Todavía tiene que colocar los dos pies en un escalón para subir y bajar la siguiente grada.
DESARROLLO EN MOVIMIENTOS COMPLEJOS	Salta con los pies juntos pero de un escalón bajo. Es capaz de patear el balón sin perder el equilibrio. Su coordinación ojo-pie es mejor, comienza el dominio de la lateralidad.
DESARROLLO MOTOR EN MIEMBROS SUPERIORES	Sujeta el lápiz con la mano dominante. Utiliza la presión trípode (pulgar y otros dos dedos). Construye torres de 8 cubos. Hace rayas lineales, circulares y se nota una "v" o "u".

Fuente: (Pieterse, 2006)(Cabezuela & Frontera, 2010)(Salido, 2011)

Elaborado por: Rosa Correa

Entonces el desarrollo es relatado de la siguiente manera:

El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresiva, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de la habilidad. (Ave, 2010).

2.4.3 Desarrollo Motor a los 3 años

El desarrollo psicomotor del niño de 3 años esta avanzados a comparación de los anteriores años ya teniendo un control casi perfecto de su cuerpo.

Se señala que:

Su control postural está bien desarrollado que puede dar pasos de marcha o de carrera sobre la punta de los pies, puede caminar en línea recta, caminar hacia atrás largas distancias y es lo bastante osado para tratar de pasar la barra de 6 cm. Puede saltar de una altura de 20 cm. Y saltar sobre el piso verticalmente con los pies juntos. También puede tomar una pelota grande con los brazos tiesos, extendidos hacia delante y arrojarla, sin perder el equilibrio.(Galdames, 2002)

Tabla 8: DESARROLLO EN LA COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO DE 36 MESES

DESARROLLO EN LA COORDINACION Y EQUILIBRIO DE 36 MESES	
DESARROLLO MOTOR EN MIEMBROS INFERIORES	Sube las escaleras de forma alternada con sus dos pies, pero al bajar pone sus dos pies en un escalón.
	Se mantiene en puntillas para hacerse más alto.
	"Para bajar del último escalón muchos niños dan un saltito con sus dos pies." (Cabezuela & Frontera, 2010, pág. 102)
	Comienzan a saltar en un solo pie manteniendo el equilibrio por un poco tiempo.
DESARROLLO EN MOVIMIENTOS COMPLEJOS	Su marcha coordina sus pies con los brazos
	Corre evitando obstáculos.
	Sube al triciclo y pedalea rodeando objetos o gira en las esquinas.
	Su marcha coordina sus pies con los brazos
DESARROLLO MOTOR EN MIEMBROS SUPERIORES	Arrastra los juguetes (adelante, atrás y lados).
	Se pone los zapatos y se quita la ropa.
	Ayuda a poner los cubiertos en la mesa.
	Sostiene el lápiz mejor y con la mano dominante.
	Se les conoce como niños desmontados ⁴ .

Fuente: Fuente: (Pieterse, 2006)(Cabezuela & Frontera, 2010)(Salido, 2011)

Elaborado por: Rosa Correa

⁴Dominación a los niños que frecuentemente se les cae los objetos que sostienen.

2.5 Batería psicomotora

2.5.1 Definición

Las baterías psicomotoras ayudarán a determinar el grado de desarrollo psicomotor según, la etapa en la que se encuentre, a la vez detectar un posible retraso motor y comenzar con la rehabilitación indicada.

Según (Fonseca, 2005) define a la batería psicomotora (BPM) “Se trata de un instrumento basado en un conjunto de tareas que permite detectar déficit funcional en términos psicomotrices, cubriendo la integración sensorial y perceptiva que se relaciona con el potencial de aprendizaje del niño.” (pág. 106).

2.5.2 Perfil psicomotor de Picq y Vayer

Este test se puede utilizar con niños de edades comprendidas entre 2 a 11 años y permite evaluar la coordinación de manos, la coordinación dinámica general, el equilibrio, la rapidez, la organización del espacio, la estructuración espacio-temporal, la lateralidad, las sincinesias y paratonías, el mantenimiento respiratorio y la adaptación de un ritmo.

Examen psicomotor diferente según edad:

- Primera infancia (2-5 años)
- Edad escolar (6-11 años)

2.5.3 Examen psicomotor, Wintrebert

Estudio de las respuestas periféricas provocadas por estimulaciones que provienen del cuerpo del niño o de su entorno.

2.5.3.1 Evaluación

Compuesto por 5 categorías de movimientos que son:

- Evaluación del tono general del cuerpo
- Estudio general de la reactividad en el niño
- Estudio de las calidades motoras
- Estudio de la lateralidad
- Estudio del esquema corporal

A la vez que conlleva 18 subfactores:

- Tono
- Temblor
- Difusión
- Pasividad
- Control corporal
- Equilibrio
- Automatismo psicomotor
- Lateralización
- Dirección
- Coordinación
- Ritmo
- Fuerza
- Reactividad
- Tiempo de reacción
- Reacción diferida,
- Imitación,
- Reproducción
- Inhibición al estímulo verbal

2.3.1 TEPSI (test de desarrollo psicomotor)

Es un test desarrollado para la evaluación del desarrollo psicomotor en los niños de 2 a 5 años de edad. Es un instrumento de evaluación de niños preescolares, que mide tres áreas básicas del desarrollo infantil: coordinación, lenguaje y motricidad.

Su objetivo es medir los niveles de desarrollo de un infante con el propósito de prevenir futuros déficits de rendimientos preescolares y permite generar estrategias educativas que eviten el riesgo escolar

2.5.4.1 Evaluación

Cuenta con un total de 52 ítems repartidos en 3 subtests:

1. Subtest de motricidad: Se compone de 12 ítems, donde se evalúan movimientos y control del cuerpo en actos breves o largos (equilibrio) a través de conductas como agarrar una pelota, saltar en un pie, andar en puntillas, pararse en un pie y otros.
2. Subtest de coordinación: Se compone de 16 ítems, donde se evalúa motricidad fina y respuesta grafomotora, en diferentes situaciones que

requieren control y coordinación de movimientos finos. Se evalúa la capacidad del niño para tomar, manipular objetos y dibujar, a través de conductas como construir una torre, enhebrar una aguja, reconocer y copiar figuras, y dibujar una figura humana.

3. Subtest de lenguaje: Se compone de 24 ítems, a través de los cuales se evalúa el lenguaje expresivo y comprensivo, la capacidad de entender y ejecutar ciertas órdenes, el manejo de vocabulario y la capacidad para describir y verbalizar. Se evalúa a través de conductas como nombrar objetos, definir palabras y describir escenas representadas en un cuadro.

2.5.4.2 Obtención de puntajes

Se evalúa con 1 punto si pasó el ítem, o con 0 si fracasó

- Cálculo de la edad cronológica: Cálculo de la diferencia de fecha de nacimiento y administración del test.
- Cálculo del puntaje bruto: La suma de puntos obtenidos tanto en los sub-test como en el test total.
- Conversión de puntajes brutos a puntajes T: Determinación del rendimiento alcanzado por el niño: Normalidad, riesgo y fracaso.

Normal: mayor o igual a 40.

Riesgo: 30 y 39 puntos.

Fracaso: inferiores a 29 puntos.

2.6 Marcha

El desarrollo de la marcha se da en el transcurso de la locomoción del niño, dando así la adquisición de nuevas habilidades.

Tabla 9: DESARROLLO DE LA MARCHA

MESES	DESARROLLO
2 primeros meses	Marcha automática
7 meses	Reptación o rastreo
8 meses	Se mantiene en pie si se le dan las dos manos
10 meses	Gateo (abdomen muy próximo al suelo)
11-12 meses	Gateo como un oso
13-15 meses	Marcha independiente
5-7 años	Marcha parecida a la del adulto

Fuente:(Collado Vázquez, 2005)

2.6.1 Definición

Rodríguez Raad(Rodríguez Raad, 2006) la define como: “La locomoción humana normal se ha descrito como una serie de movimientos alternantes, rítmicos, de las extremidades y del tronco que determinan un desplazamiento hacia delante del centro de gravedad.”

2.6.2 Características de la marcha inicial del niño

La etapa de la marcha empieza cuando el niño ha desarrollado la bipedestación para seguir con una actividad más compleja. Según Collado Vázquez(2005), se distingue varias características que son: “Cuando el niño comienza a caminar su marcha es insegura, inestable, tambaleante, muy irregular y con una falta de armonía y coordinación” (pág. 6)

- Longitud del paso irregular
- No se produce rotación de la pelvis ni inclinación lateral de ésta.
- Ampliación de la base de apoyo para mantener mejor el equilibrio, y pronación de los pies.
- Abordaje del suelo con toda la planta

- Excesiva flexión de cadera y rodilla en la fase de oscilación
- Extremidades superiores separadas del cuerpo
- Menor duración de la fase de apoyo monopodal

2.6.3 Desarrollo de la marcha

(Collado Vázquez, 2005) Según el estudio realizado con 309 niños de 1 a 7 años señala las siguientes fases:

- ✓ El abordaje del suelo mediante el talón: Un 50% de los niños de un año abordan el suelo con el antepié o con toda la planta del pie, mientras que al año y medio ya suele abordar el suelo con el talón.
- ✓ Aparición del movimiento pendular de extremidades superiores o braceo: En el niño pequeño no existe pues lleva sus extremidades superiores muy separadas del cuerpo para equilibrarse mejor. Suele aparecer hacia los dos años y a los cuatro años está presente siempre si el desarrollo es normal.
- ✓ Flexión de la rodilla durante el apoyo: Durante el apoyo monopodal existe flexión de la rodilla para evitar un mayor ascenso del centro de gravedad. Esta flexión de rodilla suele aparecer alrededor de los dos años.
- ✓ Separación de los pies durante la marcha: Cuando el niño comienza la marcha independiente camina con los pies muy separados para conseguir mayor base de apoyo y más estabilidad. El apoyo se va estrechando durante el desarrollo.

A los tres años ya se observa menor separación de los pies durante la ambulación.

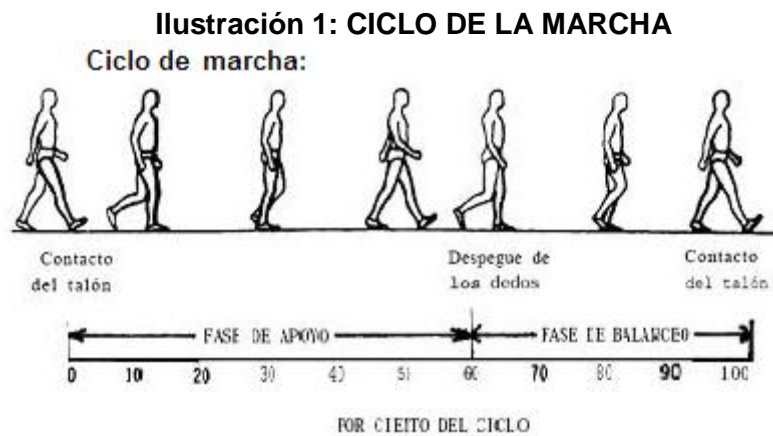
2.6.4 Ciclo de la marcha

El ciclo de la marcha comienza cuando el pie contacta con el suelo y termina con el siguiente contacto con el suelo del mismo pie. Los dos mayores componentes del ciclo de la marcha son:

- la fase de apoyo: la pierna está en contacto en el suelo.
- la fase de balanceo: la pierna sin contacto al suelo.

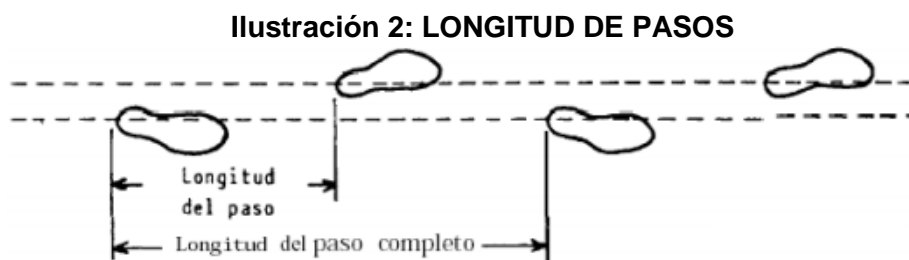
La cantidad relativa de tiempo gastado durante cada fase del ciclo de la marcha, a una velocidad normal, es:

- Fase de apoyo: 60% del ciclo.
- Fase de balanceo: 40% del ciclo.
- Doble apoyo: 20% del ciclo.



Fuente: (Collado Vázquez, 2005)

La longitud del paso completo es la distancia lineal entre los sucesivos puntos de contacto del talón del mismo pie. Longitud del paso es la distancia lineal en el plano de progresión entre los puntos de contacto de un pie y el otro pie.



Fuente: (Collado Vázquez, 2005)

El ciclo de la marcha tiene subdivisiones según Collado Vázquez y se las clasifica de la siguiente manera:

- Subdivisión de la fase de apoyo.
- Subdivisión de la fase de balanceo.

Subdivisión de la fase de apoyo:

Hay cinco momentos que son útiles al subdividir la fase de apoyo:

- Contacto del talón: se refiere al tocar el suelo
- Apoyo plantar: se refiere al contacto de la parte anterior del pie con el suelo
- Apoyo medio: cuando el trocánter mayor está alineado verticalmente con el centro del pie.
- Elevación del talón: ocurre cuando el talón se eleva del suelo
- Despegue del pie: los dedos se elevan del suelo.

La fase de apoyo puede también dividirse en intervalos:

- Aceptación del peso: empieza en el contacto del talón y termina con el apoyo plantar.
- Apoyo medio: empieza con el apoyo plantar y termina con la elevación del talón al despegue de talón.
- Despegue: se extiende desde la elevación del los dedos

Subdivisiones de la fase de balanceo:

La fase de balanceo puede dividirse en tres intervalos:

- Aceleración: aceleración del extremo de la pierna inmediatamente después de que los dedos dejan el suelo.
- Balanceo medio: la pierna balanceada pasa a la otra pierna, moviéndose hacia delante de la misma, ya que está en fase de apoyo.
- Desaceleración: la pierna que se mueve rápidamente cuando se acerca al final del intervalo.

2.6.5 Educación de la marcha

Según (Ciento, 2005) en la educación de la marcha hallamos dos niveles:

- 1º nivel: el objetivo es que el niño halla la seguridad en su desplazamiento
- 2º nivel: el objetivo es obtener una mejor coordinación en los movimientos más sincronizados y armónicos.

Tabla 10: EDUCACIÓN DE LA MARCHA

PRIMER NIVEL (8 meses- 2 años)	SEGUNDO NIVEL (2 A 3 años)
Desplazamientos con ayuda fija: barrotes, pared	Consolidando los elementos anteriores
	Realizando ritmos diferentes
Desplazamiento con ayuda móvil: adulto, empujando un carrito	Cambios de dirección
	Cambios de sentido
Variando superficies de apoyo: textura, inclinación	Tareas durante el desplazamiento
	Giros, lanzar una pelota, etc.
Variando puntos de apoyo: punta, talón.	
Variando la amplitud y frecuencia de los pasos	

Fuente: (Collado Vázquez, 2005)

Elaborado por: Rosa Correa

2.7 Programa Psicomotor

2.7.1 Definición

Un conjunto de actividades dirigidas al mejoramiento o desarrollo psicomotor en los niños. Prado Pérez señale que (2010):

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo y terapéutico.

Entonces mencionaríamos que los programas psicomotores ayudaran ala desarrollo motriz de los niños que presentan una deficiencia en su psicomotricidad, dando un resultado de mejoramiento y desarrollo de habilidades perdidas, finalmente el programa es una herramienta en la rehabilitación de los niños.

2.7.2 Beneficios

Ukerdi Corres (2012) señala que los beneficios de un programa son:

- Tener buen control tónico y equilibrio.
- Saber las posibilidades y limitaciones de cada uno.
- Diferenciar ritmos durante la marcha y la carrera (rápida, lenta).
- Integrarse con facilidad al grupo.
- Escuchar y ejecutar lo que el profesor ordene.
- Relacionarse con otros alumnos.
- Mostrar interés y participar en actividades.
- Reconocer características de los objetos como formas, tamaños, pesos; lateralidad: adelante, atrás, izquierda, derecha; colores.
- Realizar movimientos coordinados.
- Imitar movimientos.
- Seguir ritmos.
- Tomar parte comentando o aportando ideas.
- Describir objetos o situaciones.

2.7.3 Cuando usarlos

Prado Pérez asegura que:

En la actualidad la psicomotricidad posee un campo de aplicación amplio, desarrollando distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico, cualquiera que sea la edad del individuo, la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación, ya que está demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en las áreas del desarrollo motor, afectivo e intelectual.(2010)

2.8 Juegos

El juego es uno de los medios básicos de socialización. Por medio de los juegos los niños pueden internalizar normas, actitudes y valores así como medios de hacer las cosas que luego le ayudarán a convivir en armonía con los demás miembros de la sociedad. Los juegos infantiles logran ese propósito de manera efectiva y divertida. Les enseña aceptar retos y a asumir responsabilidades. (Vélez Adorno, 2005, pág. 6)

Entonces, el juego es una herramienta básica para mejorar la psicomotricidad del niño, dando así la adquisición de nuevas habilidades motrices como la diversión y la interacción con el entorno, estableciendo la personalidad y la formación de carácter del

niño para desarrollar el auto cuidado. Preparándolo para la resolver los problemas a lo largo de toda su vida.

El juego es también una forma muy poderosa en la que los niños experimentan el mundo. Los niños aprenden a través de sus experiencias diarias de juegos. De hecho, esa es quizás la mejor manera en que los niños y niñas desde la edad de caminar, durante el preescolar aprenden acerca de si mismos y de sus capacidades, aprenden unos de otros y aprenden cómo funcionan las cosas en el mundo.(Conner, 2008, pág. 12)

2.8.1 Definición

Linares,(2011), señala que:

El juego es una actividad propia del ser humano; una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas. Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. El juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas. (pág. 2).

Muchas personas la definen como un conjunto de actividades que utiliza los seres vivos para exteriorizar el mundo, un proceso de adquisición de experiencias, un instinto que provoca la interacción con las demás gente, y una dinámica con el cuerpo para el desarrollo de su motricidad y conocimiento de personalidad.

Tomando en cuenta que el proceso de desarrollo motriz a través del juego, las pautas a considerar para seleccionar una actividad según el libro de (Esparza, Petrolí, & Biasutto, 2004)es la siguiente:

- Motivaciones profundas: las actividades para la satisfacción de las necesidades de los niños, deben tener un íntimo vínculo con la etapa en las que se encuentran, las motivaciones para un juego o actividad deben llamar la atención y el interés de los niños. Para así poder ser aplicadas sin tener algún problema.
- Los datos evolutivos:
 - Direccionalidad del desarrollo: a considerar las leyes de céfalo-caudal y próximo-distal para dificultar la actividad.
 - Características del esquema corporal: la identificación de las partes del cuerpo para que el niño puede cumplir con lo que se le pide.
 - Características de la estructura espacio-temporal: el conocimiento a las nociones del espacio que le rodea.

2.8.2 Beneficios

El juego constituye la ocupación primordial en la mayor parte de su vida, y es un papel muy elemental para los niños, siendo unos de los causantes más importantes en el desarrollo psicomotriz, cognitivo y afectivo-social. Añadiendo que el juego es una herramienta muy útil para educar y siendo un fundador en la imaginación del niño. Según (Castillo, 2012) los beneficios del juego son:

- Fortalece la autoestima.
- Mejora las condiciones corporales y disciplinas.
- Desarrolla habilidades motrices y cognitivas.
- Vincula a la familia.
- Detecta trastornos.

Otros de los beneficios a tomar en cuenta en los niños son:

- Es una vía para expresar los deseos.
- La imaginación de un juego es una guía en la toma de decisiones.
- Es una canal de expresiones y descarga de sentimientos para equilibrar las emociones.
- El juego grupal ayuda a la socialización y diseña habilidades sociales.
- Satisface las necesidades básicas del ejercicio.
- Facilita el aprendizaje del cuerpo y del ambiente que lo rodea.
- Desarrolla estrategias para solucionar problemas.
- Desarrolla el lenguaje y la interacción de los niños con sus compañeros.
- Con el juego ensayan para la vida adulta.

2.8.3 Importancia del Juego en el Desarrollo

Psicomotor

El desarrollo del niño está estrechamente vinculado con el juego, ya sea para la adquisición de nuevas habilidades como la creación de estímulos para la madurez de su sistema nervioso central, puliendo sus movimientos simples a complejos. El niño pasa por diferentes etapas para la madurez motriz, siendo así desde juegos individuales como juegos grupales.

Delgado (2011) señala que “Así viendo a un niño jugar podemos darnos cuenta de su grado de madurez y también podremos percibir si algo no marcha bien.” (pág. 15).

Dependiendo del tipo de juego, el niño podrá ser evaluado demostrando una deficiencia en las aéreas motrices, cognitivas y afectivas, dándonos a conocer que podría ser el causante en el cual el niño no juega o si esquivo algún juego.

2.8.4 Características del Juego

Para los niños el juego es algo importante, que les permite imaginar y divertirse, “estimula su pensamiento, lengua, memoria, y fomentan la planificación, la resolución de problemas y la exploración” (Arguello, 2010, pág. 19). Las características que tiene el juego son:

- El juego no sigue reglas es espontáneo, libre y voluntario, puesto que permite imaginar y no existe barrera, lo cual genera desarrollar roles que ejercerá roles de la vida, por el cual el niño lo toma como parte de la realidad.
- El juego es innato, desde el nacimiento el niño comienza a experimentar con su entorno y generando una imaginación para la interacción del mundo exterior.
- El juego es estrictamente necesario, para los niños es una fuente de experimentación y la interacción con el mundo, y para los adultos es un liberador de estrés.
- El juego está dentro de los límites espaciales y temporales.
- El juego es activo y necesita de esfuerzo.
- Es la actividad propia de la infancia, ayuda al desarrollo de la motricidad, conocimiento, pensamiento, razonamiento, motivación y relaciones sociales.
- Es una vía de descubrimiento, el niño expresa lo que siente y lo que piensa.
- “El niño se centra más en el proceso del juego que en el hecho de conseguir algo, mas es como se juega que en propósito del juego.” (Pieterse, 2006, pág. 19)
- El juego ayuda a que el niño tiene oportunidades de solucionar los problemas y enseñarles que tomen la iniciativa.
- El juego les prepara para las actividades formales en su vida.
- Pieterse(2006) señala que “Las actividades lúdicas como correr, escalar, gatear, arrojar una pelota y coger y llevar objetos contribuyen al desarrollo físico del niño y le ayuda a ejercer control sobre su cuerpo.” (pág. 20)

2.8.5 Espacios para Jugar

El espacio para los niños puedan desenvolverse deben ser adecuados y que lleguen a la motivación para ejercer una actividad sin ninguna restricción. Las condiciones según Linares (2011) para disponer de un espacio se debe considerar lo siguiente:

- Seguridad física
- Seguridad psicológica
- Libertad e independencia
- Orden

El lugar donde se vaya a desarrollar los niños deben ser espacios que cuenten con rincones que satisfagan las necesidades como: piscinas de arena, rincones de juegos simbólicos, espejo de cuero entero y un espacio que juegue libre de modo que el niño disfrute del sol y del aire con la naturaleza.

2.8.6 El juego hasta los 24 meses

Desde el nacimiento el niño experimenta sensaciones con el entorno, siendo considerado un juego para ellos. La interacción con la madre, o con la gente que lo rodea serán la persona a descubrir, ya sea tocando la cara de la persona que está cerca, gira su cabeza al escuchar un sonido o tratando de imitar los gestos e inclusive sonidos será para ellos un juego. Convirtiéndonos en juguete solo con el fin de experimentar sensaciones nuevas a descubrir.

Las primeras manifestaciones del juego en los bebés son motóricas y tienen lugar incluso antes de que nazcan. Sus primeros juegos son sensorio motores, de coordinación motora y equilibrio, reconocimiento del propio cuerpo a través de actividades como dar giros sobre el suelo o la cama, arrastrarse, gatear, caminar y correr. (Linares, 2011, pág. 16).

Al alcanzar el segundo año de vida, el niño cambia su limitación de solo observar a manipular los objetos e inclusive a buscar objetos desaparecidos. Los juegos del niño se centran en el movimiento, manipulación, experimentación y observación. La interacción con otros niños de la misma edad es casi nula, ya que están en una etapa de experimentar y observar, lo cual dificulta el trabajo en grupo, haciendo que el niño tenga riñas con otros niños solo por conseguir el mismo juguete ya que lo consideraran solo suyo. (Linares, 2011).

2.8.7 El juego de 2 años hasta los 36 meses

En esta edad el niño comienza a experimentar un mundo lleno de imaginación ya que cualquier cosa que este en sus manos, lo transformara en el juguete más novedoso para él. La movilidad, la coordinación y el equilibrio esta mejor desarrollada, comienza la etapa de tener mayor control postural y equilibrio, ya que los saltos que hará serán en todas las direcciones sin tener ninguna restricción.

El desarrollo de la interacción con los niños de su misma clase es más confiable claro que aun pone sus limitación. Comienza a dejarse dirigir con una persona adulta para jugar e inclusive deja que le expliquen cómo se debe jugar con algún juguete que le interese. La capacidad de entender y seguir las normas que le establezcan en algún lugar es cumplida y entendida con rapidez.

E niño de tres años le llama la atención ensuciarse “estos juegos forman parte de una necesidad de manipular” (Linares, 2011, pág. 20) .

2.9 Juegos en el Desarrollo del Niño

Los siguientes juegos estarán dirigidos al mejoramiento de la motricidad, equilibrio y coordinación.

2.9.1 Actividades para la Coordinación

La coordinación viso-motriz es quizás la más importante en el desarrollo del niño, ya sea por ser la más desarrollada en la psicomotricidad o por exigencia de ser mejoradas en las escuelas.

2.9.1.1 Actividades viso-motriz

Para la implementación de las actividades se menciona que:

Tiene como característica fundamental la introducción del " objeto" su manipulación y utilización, estos ejercicios persiguen no solo un conocimiento del esquema corporal sino cierto control y dominio del mismo, en relación con los objetos sobre los que actúa y el espacio sobre el que tiene lugar la actividad. Así mismo suponen la representación mental de la acción antes de realizarla. Se podría definir como la sucesión ordenada funcional y precisa de movimientos ojo-mano, ojo-pie. Implica un funcionamiento adecuado de los órganos visuales y una actividad reguladora del sistema nervioso central para que se produzca una respuesta adecuada. (Ramos & Sardon, 2009)

- Lanzar la pelota y mirar donde cae.
- Lanzarla contra un dibujo plasmado en la pared.
- Coger la pelota que viene rodando.

- Tratar de coger un globo que se lo lance.
- Subido a una silla, lanzar la pelota

Recordar: “los primeros intentos en atajar se lo hace a la altura del pecho, muy cerca del cuerpo, luego se van alejando.” (Esparza, Petroli, & Biasutto, 2004, pág. 192)

- Se lo lanza dos pelotas y debe intentar atrapar la más grande.
- Lanzar la pelota a un aro, no muy alto.
- Usar un palo e intentar golpearla a la pelota.

2.9.1.2 Actividades de coordinación dinámica general

Las actividades de la coordinación dinámica general se define de la siguiente manera:

La coordinación dinámica general es Acción donde intervienen gran cantidad de segmentos musculares ya sea extremidad superior, inferior o ambas a la vez. Este se basa en el movimiento con desplazamiento corporal en uno o ambos sentidos y que pueden ser rápidos o lentos. (Molina 2005, citado en Sánchez, 2011)

- Lanzar un globo y el niño debe intentar tocar con cualquier parte del cuerpo.
- Lanzamos una pelota y el niño debe atajarla con cualquier parte del cuerpo, ya sea en diferentes posiciones como: acostado, parado, y sentado.
- Correr en zig-zag.
- Saltar en forma horizontal y vertical.

2.9.1.3 Actividades óculo-manual

Por coordinación óculo manual debe entenderse el trabajo asociado de la visión y las manos; en este grado, el niño debe ser enfrentado a tareas sobre recepción, lanzamientos y manipulación de elementos pequeños, en donde se combine la rapidez y la precisión en las ejecuciones; no se trata sencillamente de que el niño lance o reciba un objeto con una o ambas manos, sino que los lanzamientos y las recepciones deben hacerse desde diferentes situaciones. (Bonilla, 2010, pág. 81)

- Caminando al frente, lanzar el balón arriba y tomarlo antes de que caiga al piso. el niño puede crear variantes en cuanto a direcciones y altura.
- Lanzar la pelota verticalmente, efectuar medio giro y tomarla sin dejarla caer. Variantes: giro completo, giro y palmada, palmada en el piso.
- Por parejas, uno al lado de otro, desplazarse al frente efectuando pases laterales con una pelota pequeña.

- Por parejas, uno frente a otro, desplazarse lateralmente haciéndose pases frontales con una pelota o bastón.

2.9.2 Juegos de Coordinación

En los siguientes juegos están encaminados al desarrollo de la coordinación dinámica general, viso-motriz y óculo-manual.

2.9.2.1 LOS SOLDADITOS

Objetivos: desarrollar en el niño la coordinación y equilibrio dinámico.

Edad: 2 a 3 años.

Aplicación: grupal.

Materiales: patio o sala de clases.

Acciones que se van a desarrollar.

Los niños se colocan detrás de un dirigente en una fila, y obedecen a todo lo que se les pida, como: acostarse de espaldas, tocarse los pies, levantar las manos, salir corriendo, etc. Sin olvidar que los niños deben decir “a la orden capitán” después que el dirigente les diga una orden. Si no cumplen con la petición serán ayudantes del guía y ayuden a ver quién no cumple o no diga lo establecido.

Resultados a obtener: el niño podrá acatar órdenes e imitar la marcha de la persona que les dirige. Además que ayudara a mantener la coordinación de todo su cuerpo para generar un movimiento complejo, reconociendo y concientizando su cuerpo.

2.9.2.2 CAMINANDO SOBRE AROS

Objetivos: desarrollar en los niños la coordinación ojo-pie.

Edad: 2 a 3 años.

Aplicación: grupal.

Materiales:

- Aros de plásticos.
- El cuerpo.

Acciones que se van a desarrollar

Formando una fila con los niños, se podrán los aros de plásticos en el suelo formando un camino, el cual los niños deberán pasar por ellos. Si los niños tienen miedo o inseguridad en el juego se deberá poner música e incentivará a que pasen por los aros, así repitiendo la actividad cuando finalicen y volver a empezar.

Resultados a obtener: se obtendrá desarrollar la coordinación ojo-pie para a la ayuda de la marcha, manteniendo su equilibrio en un pie al realizar el juego.

2.9.2.3 A LANZAR LA PELOTA

Objetivos: desarrollar la coordinación viso-motriz

Edad: 2 a 3 años

Aplicación: grupal.

Materiales:

- Pelota de plástico.
- Aro de plástico.

Acciones que se van a desarrollar

Se harán una o dos filas con los niños, poniendo un arco de plástico en el suelo con una distancia de 1.50 metros. Se les pedirá a los niños que lancen y traten meter la pelota dentro del arco. Sin olvidar que se debe de incentivar al niño que lo haga y festejar sus logros.

Resultados a obtener: el dominio de la coordinación ojo-mano ya que le ayudara analizar en donde va a lanzar y ajustara su movimiento para lograrlo.

2.9.2.4 RODANDO

Objetivos: desarrollar la coordinación dinámica general.

Edad: 2 a años

Aplicación: grupal.

Materiales:

- Colchonetas.
- Cuerpo.

Acciones que se van a desarrollar

Se les indicará como se debe realizar el juego, posteriormente se les pide a los niños que se acuesten en diferentes lados de las colchonetas, y se les dará la orden que rueden sobre sí mismos por todos los lados, y que se ayuden impulsándose con sus pies.

Resultados a obtener: el control de su cuerpo es esencial en esta actividad además de tener una coordinación global de todo su cuerpo para rodar. Además de concientizar que sus pies es una herramienta que le ayudara a movilizarse.

2.9.3 Actividades para el Equilibrio

En la edad de 2 a 3 años las actividades de equilibrio favorecerán al control postural y la superación del miedo ante la inestabilidad. Las actividades a tomar en cuenta según (Esparza, Petroli, & Biasutto, 2004) para:

2.9.3.1 Equilibrio estático

- Pararse en un pie.
- Hacer estatuas y quedarse inmóvil.
- Arrodillarse sin apoyar la cola.
- Arrodillarse con una sola rodilla.
- Parados ponerse en punta de pie y bajar.
- Separar los pies y pasar el peso de un pie al otro, manteniéndose en dos pies.
- Subir a una grada y quedarse 10 segundos.
- Pararse alternadamente en un pie, luego con el otro.

2.9.3.2 Equilibrio dinámico

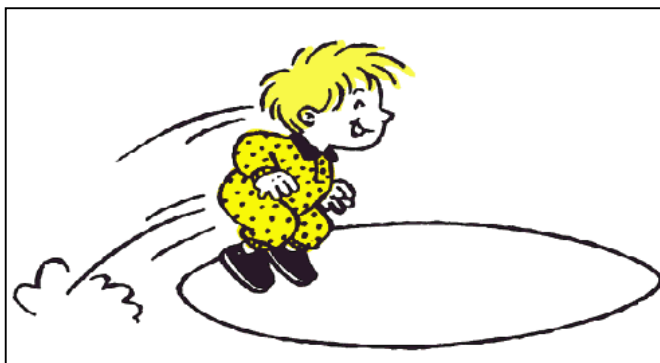
- Caminar sobre las puntas de los pies.
- Caminar pisando sobre una línea.
- Caminar sobre los talones.
- Caminar con un cuaderno chiquito en su cabeza, sosteniendo con una mano y luego mantenerle quieto el cuaderno con la cabeza.
- Llevar una bandeja con cubos.
- Caminar sobre la soga con sus pies sin caer.
- Caminar por un pasillo hecha con dos sogas.
- Subir a una grada y bajar.
- Lanzar una pelota y atraparla.

Recordar: para las actividades a realizar con el equilibrio, pedirle del niño que cierre los ojos solo se lo hará cuando tenga un buen control al hacer estas actividades. Si queremos dificultar la actividad el niño deberá cerrar los ojos.

2.9.4 Juegos de Equilibrio

2.9.4.1 EN LA CHARCA

Ilustración 3: EN LA CHARCA



Fuente: (Vialles, 1997)

Objetivo: desarrollar en el niño el equilibrio dinámico.

Edad: 2 a 3 años.

Aplicación: grupal.

Materiales: una tiza

Acciones que se van a desarrollar

Este juego consiste en que los niños salten con sus dos pies sin perder el equilibrio dentro de un circo, el cual es dibujado con una tiza siendo representado como un charco. Los niños estarán en la orilla cuando escuchen “al charco” los niños saltaran como las ranitas al charco, así mismo gritamos “a la orilla” deberán saltar a la orillas, si algún niño no entra al charco o se queda en la orilla, deberá cumplir una penitencia que le pongan los amiguitos.

Resultados a obtener: la atención es clave en esta actividad además, de preparar su cuerpo para generar el salto, manteniendo el equilibrio al momento que salte para no caer.

2.9.4.2 LA PANTERA ROSA

Ilustración 4: LA PANTERA ROSA



Fuente: (Wall, 2012)

Objetivo: desarrollo del equilibrio estático y dinámico.

Edad: 2 a 3 años.

Aplicación: grupal.

Materiales: una radio y música

Acciones que se van a desarrollar

Se forma una fila con los niños, se les pide que sigan al profesor y realicen todo lo que el haga. Mientras que la persona que les dirige imita el caminar de la pantera rosa, toma un descanso y sigue caminando los niños deberán imitar. “Cuando empiece la música empezarán a caminar como la Pantera Rosa de puntillas por la línea hacia delante, hacia atrás, con los dos pies.” (Rey Cadavieco, Salgado Rodriguez, & Roel Casal, 2012)

Resultados a obtener: imitar la marcha del dirigente además de mantener el equilibrio estático cuando el dirigente de la orden, ayudará a preparar el cuerpo para una contracción muscular de todo su cuerpo, además de reconocer las estrategias para mantenerse en equilibrio.

2.9.4.3 GIGANTES Y ENANOS

Ilustración 5: GIGANTES Y ENANOS



Fuente: (Alvarez Gorozpe, 2013)

Objetivo: desarrollo en el niño el equilibrio dinámico.

Edad: 2 a 3 años.

Aplicación: grupal.

Materiales: el cuerpo

Acciones que se van a desarrollar

Los niños forman un círculo, y el dirigente se sitúa en la mitad, cuando él diga “Gigante” los niños deberán ponerse en puntillas y alzar sus brazos lo que más puedan, y cuando diga “Enanos” los niños deberán agallarse en cuclillas y brazos abajo. Se repetirá más rápido para que el niño se equivoque, cambiando el ritmo y el niño que más se equivoque deberá pasar alado del educador ayudarle y ver quien más se equivoca.

Resultados a obtener: buscar estrategias que le ayuden a permanecer en cuclillas y mantener su equilibrio para no caer.

2.9.4.4 PASEO POR EL BOSQUE

Ilustración 6: PASEANDO POR EL BOSQUE



Fuente: (Rey Cadavieco, Salgado Rodriguez, & Roel Casal, 2012)

Objetivo: desarrollo del equilibrio dinámico y estático.

Edad: 2 a 3 años.

Aplicación: grupal.

Materiales: cuerpo

Acciones que se van a desarrollar

Los niños se distribuyen por el espacio deberán atender a las órdenes del maestro. Así a la orden deberá:

1. Somos exploradores y caminamos por el bosque
2. De repente un charco (lo saltamos con los dos pies)
3. De repente otro charco (con los dos pies juntos)
4. Ahora un río cogemos carrerilla y lo saltamos
5. Y oh!! Hemos perdido una zapato (nos lo podemos quitar) por lo tenemos que andar a la pata coja
6. Una manzana silvestre a ver si la alcanzo de puntillas
7. De repente algo nos pica Pío, pío, Pío, pío (saltamos a la pata coja)
8. Nos giramos nuestro zapatos ha aparecido (nos agachamos a cogerlos)
9. Ya por fin llegamos a casa. Fin del paseo.

Resultados a obtener: reconocer el mundo que lo rodea y buscar estrategias que le ayuden para superar cada obstáculo ya sea en el equilibrio, coordinación, reconocimiento de su cuerpo y además de concientizar la ayuda a los demás.

2.9.5 Juegos para la Marcha

2.9.5.1 EL ACUARIO SE CIERRA

Ilustración 7: EL ACUARIO SE CIERRA



Fuente: (Gomez, 2012)

Objetivo: desarrollar la carrera y la marcha

Edad: 2 a 3 años.

Aplicación: grupal.

Materiales: cuerpo

Acciones que se van a desarrollar

Se dividen en dos grupos por igual, el primer grupo hace un círculo imitando a unas peceras y el otro grupo estará dentro de la pecera ya que representaran a los peces. El primer grupo debe cogerse de las manos y juntarse para no dejar que salgan los peces. El educador dirá “a nadar peces” y la pecera se abrirá sin dejar de cogerse de las manos y los peces saldrán a nadar fuera de la pecera, cuando el educador diga “peces a la pecera” las peceras irán cerrándose de a poco y los peces deberán correr a la pecera sin quedados fueran serán eliminados.

Resultados a obtener: los niños deberán tener un buen control de su cuerpo para correr y darse vuelta y regresar al punto de partida.

2.9.5.2 EL FANTASMA BUENO

Ilustración 8: EL FANTASMA BUENO



Fuente: (Robles, 2012)

Objetivo: desarrollar la carrera y la marcha

Edad: 2 a 3 años.

Aplicación: grupal.

Materiales: cuerpo y una tiza para hacer la línea.

Acciones que se van a desarrollar

Todos los niños están de pie sobre una línea y deben correr a otra línea situada a unos 10 o 20 metros. El fantasma bueno, que está entre las dos líneas, les puede tocar, y si lo hace se convertirán en fantasmitas y le ayudarán a coger a los otros niños. Pero los niños correrán de una línea a la otra cuando el educador diga: “atención, atención que viene el fantasma bueno... yaaa”. Deberán llegar la otra línea sin dejarse coger del fantasma pero cuando lleguen a la otra línea deberán quedarse ahí hasta que el educador de otra orden.

Resultados a obtener: deberán desarrollar estrategias para poder movilizarse sin dejarse atrapar del fantasma.

Capítulo III:

3.1 HIPÓTESIS

Aplicación de un programa psicomotor de 2 a 3 años de edad podría mejorar el equilibrio y coordinación en la marcha.

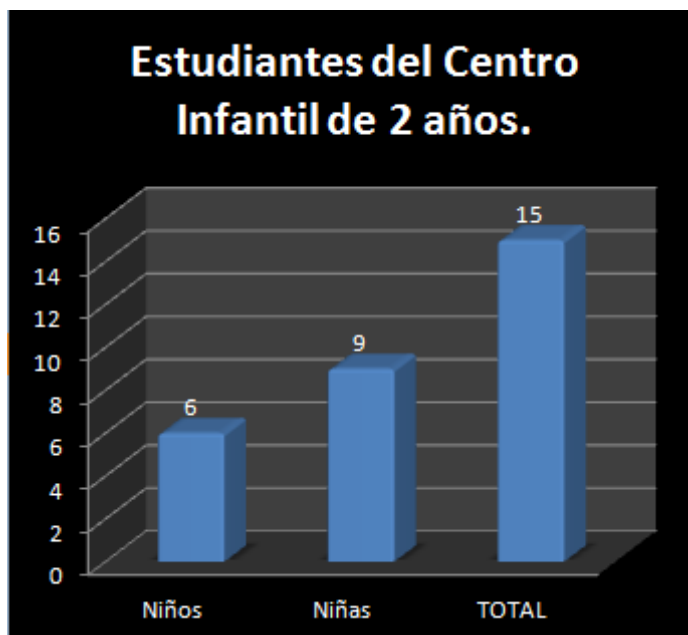
3.2 OPERACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	CONCEPTUALIZACION	DIMENSION	INDICADOR	ESCALA
Género	Es la categoría que describe la sexualidad de las personas.	Masculino Femenino	Porcentajes de los niños de 2 a 3 años en la guardería.	Nominal
Edad	Tiempo transcurrido en las personas desde el nacimiento.	2 a 3 años	Porcentaje de los niños de 2 a 3 años según la edad.	Ordinal
Coordinación	Combinación de todos los segmentos del cuerpo humano para realizar algo en común.	Coordinación dinámica general. Coordinación viso-motriz. Coordinación óculo-manual.	Relación del cambio de coordinación según el número de secciones	Nominal
Equilibrio	Es la lucha para mantener la postura corporal contra la acción de la gravedad.	Equilibrio estático con ojos abiertos. Equilibrio dinámico con ojos abiertos.	Relación de la eficacia del equilibrio según las sesiones. Adquirido y en Vías de adquisición.	Nominal
Marcha	Es la armonización de todo el cuerpo para trasladarse de un lugar a otro.	Ciclo de la marcha.	Relación del desarrollo de la marcha según las sesiones aplicadas.	Nominal

3.3 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.3.1 Conteo de los niños beneficiados para el programa psicomotor.

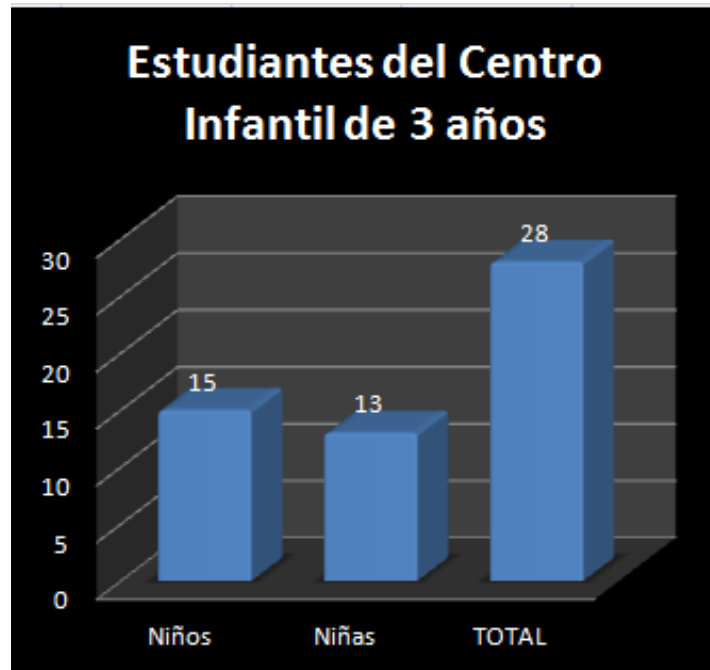
Tabla 11: Conteo de los niños de 2 años.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

En la tabla podemos observar los niños de 2 años, que han sido elegidos para la aplicación del programa psicomotor, teniendo en cuenta que el requisito para la aplicación es que sean niños de 2 años. El cual resulta que los 15 niños en total que asisten a la Guardería de la Magdalena, corresponden niños pasados los 2 años y 6 meses.

Tabla 12: Conteo de los niños de 3 años



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

En la tabla se representa a los 28 niños del Centro Infantil de la Magdalena, los cuales serán beneficiados en la aplicación del programa psicomotor, teniendo en consideración que todos los niños no sobrepasan la edad de 3 años 6 meses.

3.3.2 Equilibrio en niños de 2 años antes y después de aplicar el programa psicomotor.

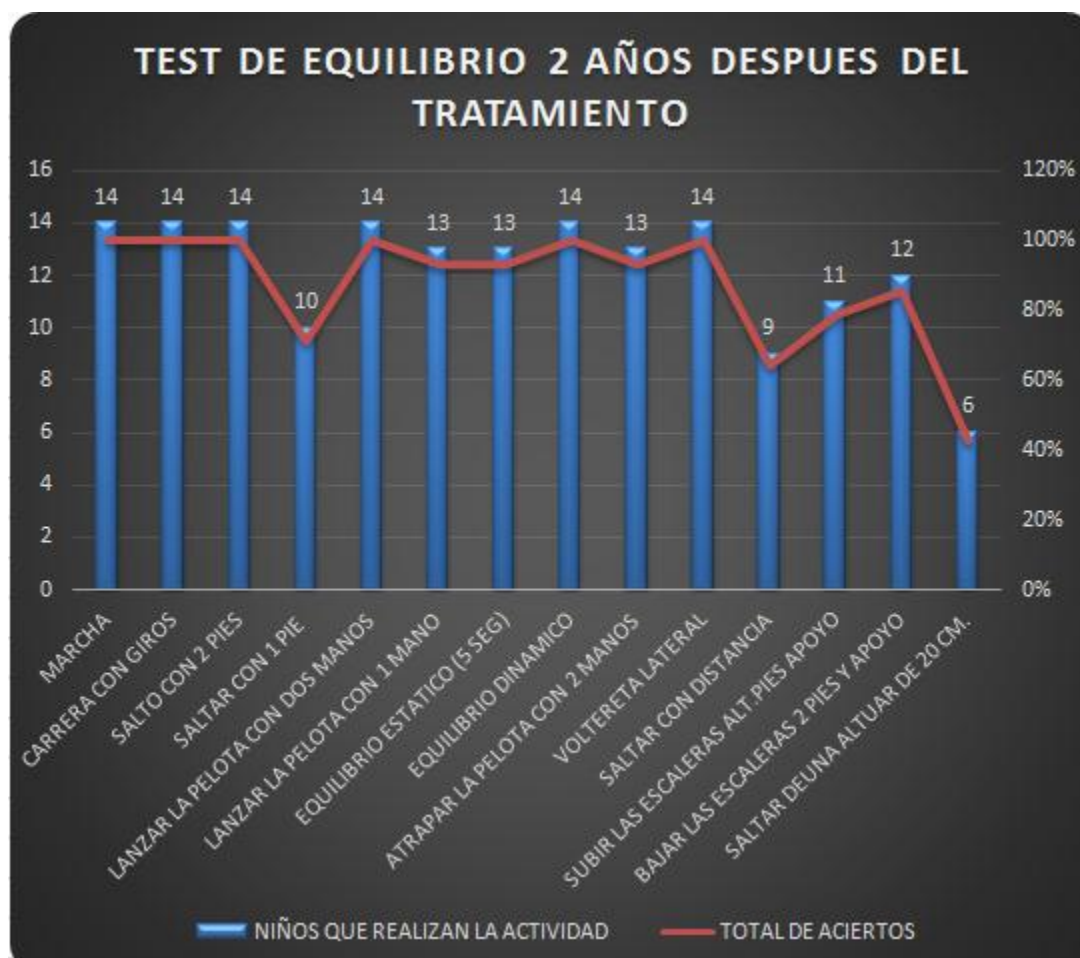
Tabla 13: Equilibrio inicial



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

En la siguiente tabla podemos observar que los 14 niños con una edad de 2 años, están en vía de adquisición con una representación en las siguientes motricidades, representado por la barra azul el total de niños que realizan la actividad solicita y la línea roja representando el total de la motricidad en forma global. Teniendo en cuenta que la motricidad de lanzar la pelota con una mano, subir y bajar las escaleras con dos pies con apoyo, subir y bajar las escaleras alternando sus pies con ayuda tienen un valor mínimo ya que los niños se encuentran desarrollando, considerando normal que los niños suban y bajen escaleras alternando sus pies hasta los 3 años.

Tabla 14: Equilibrio después de la aplicación del Programa Psicomotor.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

La siguiente tabla está representando a los 14 niños de 2 años. Después de 36 sesiones, comprendidas de lunes a viernes con 15 minutos diarios con todo el grupo de 2 años 6 meses, sometidos a juegos y trabajando en forma grupal, ya que el juego que hemos propuestos son de manera grupal e incentivando la cooperación entre ellos. Para que su motricidad gruesa sea desarrollada en forma normal, teniendo en cuenta que el progreso diario se veía al repetir las actividades cambiando ciertas reglas después que hayan dominado la actividad.

3.3.3 Coordinación en niños de 2 años antes y después de aplicar el programa psicomotor.

Tabla 15: Coordinación Inicial.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

Después de la aplicación de la batería de TEPSI los resultados son los siguientes: 86% construyen una torre de 8 cubos, teniendo en cuenta que los niños de 2 años llegan a construir torres de 6 a más cubos, 79% desatan los cordones, 71% trasladan un vaso con agua, en esta edad los niños siguen ordenes, 57% copian una línea recta, en los 2 años y 6 meses son capaces de imitar trazos verticales y horizontales, 43% construyen un puente de 3 cubos dejando un espacio, el cual la mayoría de los niños obedecen pero sin dejar un espacio ya que su pinza fina esta en desarrollo, 29% abotonan, desabotonan y copian un circulo, teniendo en cuenta que los niños en esta edad ayudan a vestirse e inclusive algunos pueden abotonar y desabotonar sus sacos.

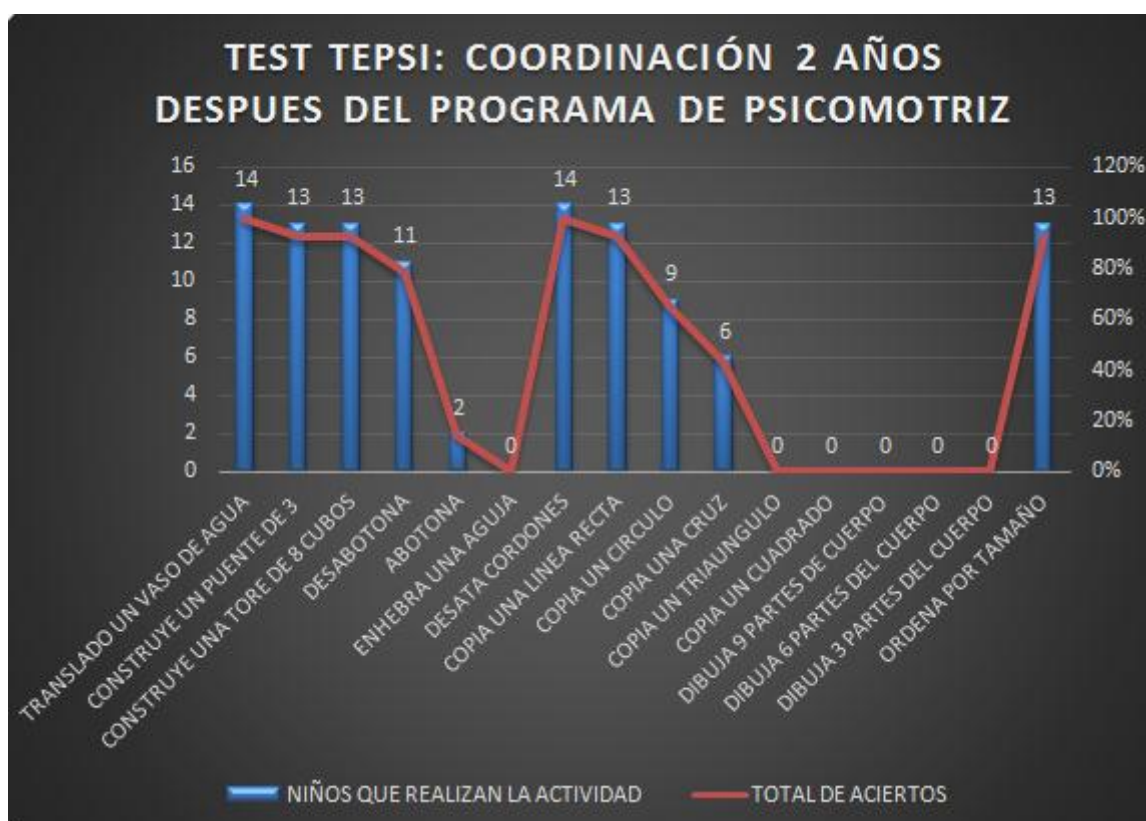
Tabla 16: Puntaje T de la Batería TEPSI inicial.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

En el siguiente cuadro podremos observar el “Puntaje T” de la aplicación de la batería de TEPSI, el cual consta de 3 sub-test divididos en coordinación, lenguaje y motricidad. Y en este caso solo hemos tomado en cuenta el sub-test de coordinación, el cual se les agrupó según el puntaje en rangos de: 12 niños en normal con una puntuación mayor o igual a 40 puntos, 2 niños en riesgo con una puntuación menor a 30 puntos y 0 niños en retraso con la puntuación de menor a 30 puntos.

Tabla 17: Coordinación de 2 años después de aplicar el Programa Psicomotor.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

La siguiente tabla tiene los valores de los 14 niños sometidos al programa psicomotor, de 15 minutos diarios en 36 secciones de lunes a viernes. Un dato importante a retomar es la ayuda de las parvularios en desarrollar las habilidades de coordinación y cognición diarias. La cual da que la tabla muestra la barra azul que son los aciertos de los niños, y la línea roja que representa el porcentaje, dándonos así que el 100% de los 14 niños han logrado desatarse los cordones y trasladar un vaso de agua a otro lugar sin regar. El 93% representado por 13 niños han perfeccionado el construir un puente de 3 cubos, construir una torre de 8 cubos, copiar una línea recta y ordenar por tamaños. El 79% con 11 niños han alcanzado desabotonar sus sacos. El 64% con 9 niños copian un círculo y el 43% con 6 niños copian una cruz y finalmente el 14% con niños han desarrollado la destreza de abotonarse sus sacos. Siempre recordando que los niños a partir de los 4 a 5 años comienzan a dar significados sus trazos y discriminar que figura es la que realizan.

Tabla 18: Puntaje T de la batería de TEPSI, después de aplicar el programa psicomotor.

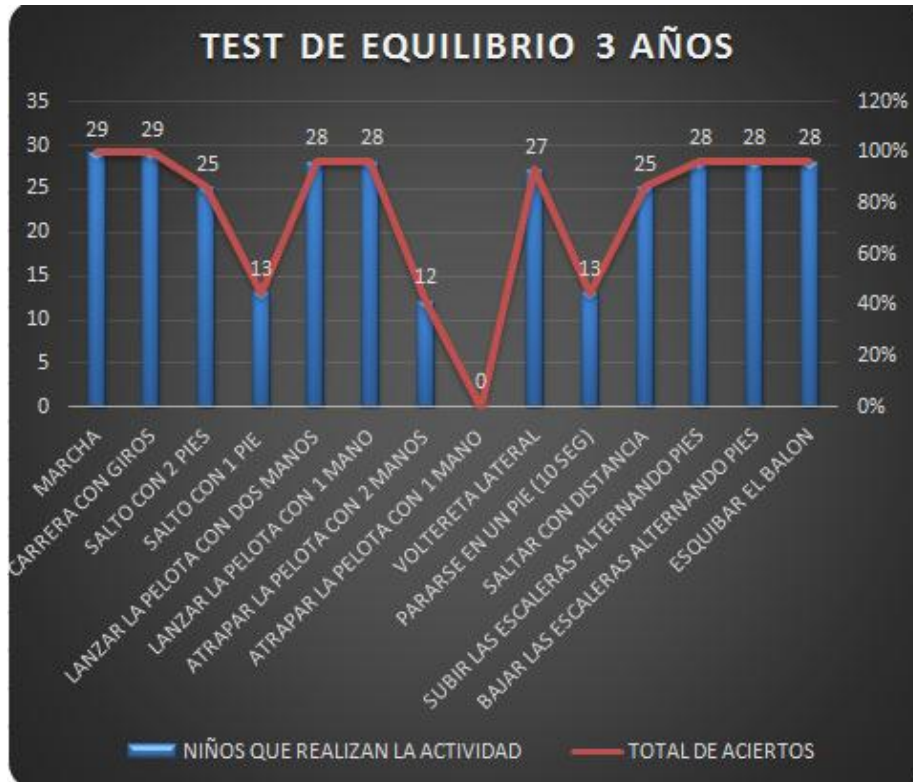


Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

La tabla muestra la representación de los 14 niños de 2 años que fueron sometidos al programa psicomotor de lunes a viernes con un tiempo de 15 minutos con trabajo grupal, conformado por 36 sesiones en total. El puntaje t de la batería de tepsi, con el sub-test de coordinación, lo cual muestra los siguientes resultados que los 14 niños se encuentran en un rango de normalidad con un puntaje mayor de 30 puntos.

3.3.4 Equilibrio en niños de 3 años antes y después de aplicar el programa psicomotor.

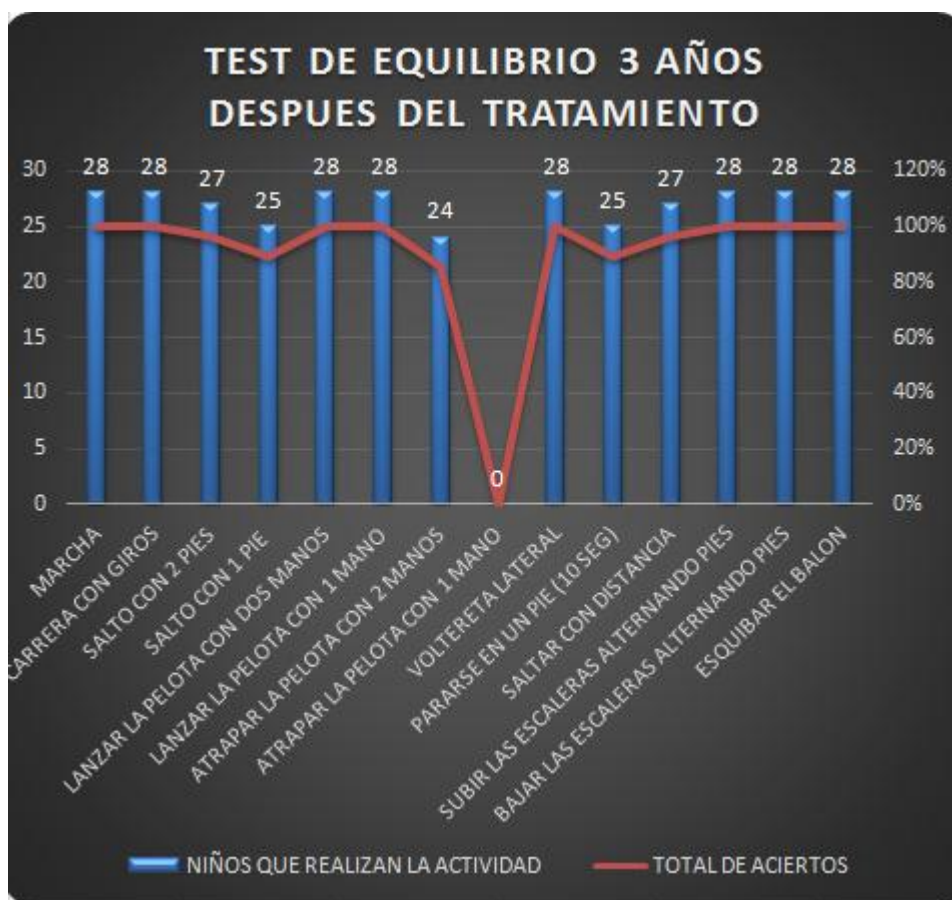
Tabla 19: Equilibrio inicial.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

En la tabla podemos observar que los 28 niños de 3 años están en vías de adquisición con cada uno de los ítems para equilibrio observando que la barra azul representan el total de los niños y la línea roja el porcentaje de aciertos en una forma grupal, teniendo el siguiente resultado: el 97% lanzar la pelota con 1 y 2 manos, subir y bajar las gradas alternando los pies y esquivar el balón, el 93% voltereta lateral, 86% saltar con dos pies y saltar con distancia, el 45% saltar con 1pie y pararse en 1 pie por 10 segundos, el 41% atrapar la pelota con 2 manos y el 0% no logran atrapar la pelota con 1 mano. Teniendo en cuenta que los niños de 3 a 5 años pueden realizar saltos con 2 y 1 pie, subir y bajar escaleras alternando sus pies. En el proceso de crecimiento del niño ira refinando sus movimientos, mientras el niño siga pasando de etapa en etapa de su desarrollo llegando hasta la vida adulta el cual será capaz de coger una pelota con ambas manos e inclusive con 1 mano.

Tabla 20: Equilibrio después de aplicar el Programa Psicomotor.



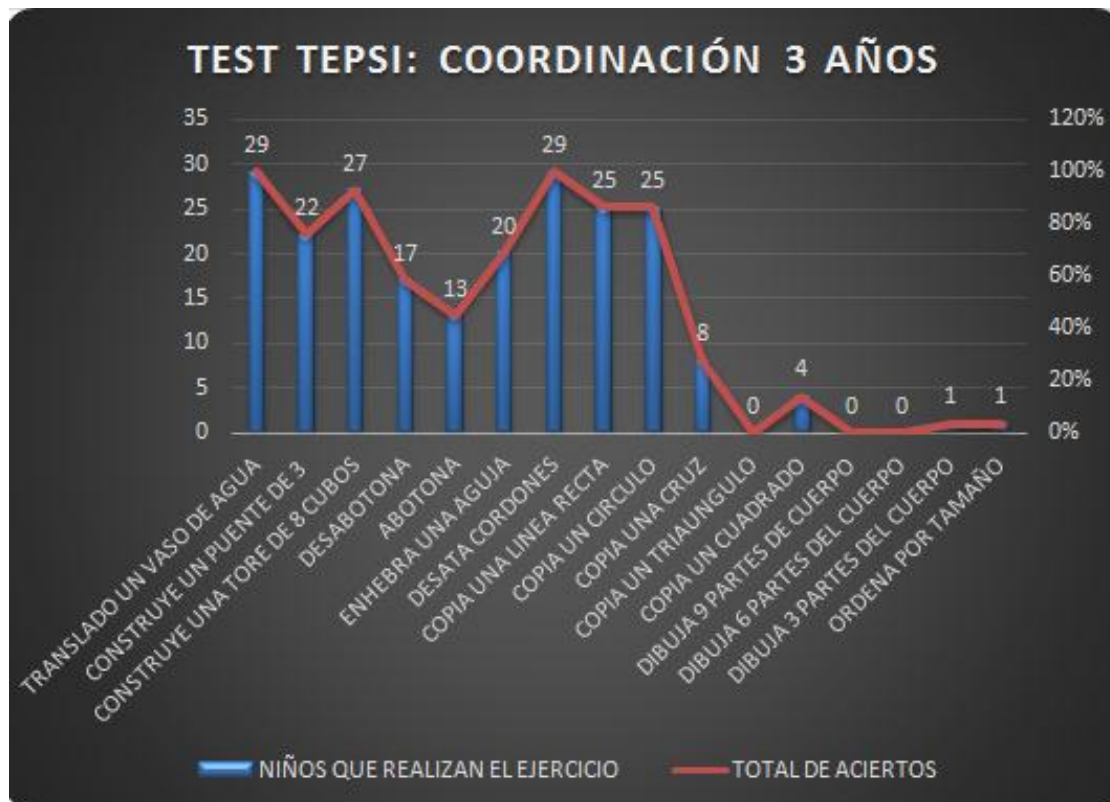
Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

El test fue aplicado después de 36 sesiones, conformadas por 15 minutos de lunes a viernes, viendo que la barra azul representa los aciertos de los niños que han realizado las actividades y la línea roja representa el porcentaje en forma grupal de los niños de 3 años de la Guardería de la Magdalena.

En el cuadro se puede diferenciar el cambio de cada ítem en el equilibrio en los niños de 3 años, conformado de lunes a viernes por un tiempo de 15 minutos. Se puede observar la barra azul representa los niños que realizan la actividad y la líneas rojo representa el total de las actividades con respecto al porcentaje dependiendo de 28 niños. Teniendo en cuenta que ningún niño puede coger la pelota con una sola mano ya que esta destreza se irá adquiriendo al pasar del tiempo.

3.3.5 Coordinación en niños de 3 años antes y después de aplicar el programa psicomotor.

Tabla 21: Coordinación inicial



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

En la siguiente tabla podemos observar los aciertos del ítem de la batería de TEPSI. Representado con la barra azul los niños que realizan la actividad y la línea roja representa el porcentaje de los aciertos en forma global, el cual los 29 niños acertaron con el traslado del agua y el desatar los cordones, descendimos con el 93% lograron construir una torre de 8 cubos, 86% lograron copiar una línea recta y hacer un círculo, 76% lograron construir un puente dejando un espacio en la mitad de ambos cubos, 69% traspasar un hilo por el agujero de una aguja, 59% pueden desabotonar y el 45% pueden abotonar, el 28% dibujan una cruz, 14% dibujan un cuadrado y solo el 3% puede ordenar por tamaño y dibujar un cuerpo con 3 partes.

El desarrollo del niño en el garabateo, la imitación de líneas horizontales, verticales, círculos, para que tengan forma o el niño de un significado a sus dibujos se tardan de 4 a 5 años. En el desarrollo de las destrezas de ordenar por orden y por color se da en una edad de 3 años.

Tabla 22: Puntaje T de la batería TEPSI inicial.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

Así mismo la batería es conformada por 3 sub-test que son coordinación, lenguaje y motricidad y en este caso solo se tomó en cuenta el valor bruto que fue transformado al puntaje T del sub-test de coordinación según la batería de TEPSI.

La tabla representa los 29 niños de 3 años de la Guardería de la Magdalena, el cual muestra el sub-test de coordinación aplicando la batería de TEPSI. Dando así el resultado de 24 niños pertenecen a un rango normal con una puntuación de mayor o igual 40 puntos, 4 niños pertenecen al rango de riesgo con una puntuación de menor a 40 puntos y finalmente 1 niño perteneciente al rango de retraso con una puntuación menor a 30 puntos.

Tabla 23: Coordinación después de aplicar el programa psicomotor.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

Después del tratamiento con relación de juegos para el desarrollo de las destrezas según la etapa de desarrollo psicomotriz conformado de 36 sesiones de lunes a viernes con una aplicación diaria de 15 minutos. Se puede observar que las actividades que se propuso alcanzar antes de realizar el plan de tratamiento, se han adquiridos de una manera sorprendente, ya sea por el pasar y repetición de las actividades hasta que lo puedan lograr y en grupo ya que el incentivo de cada niño es una manera que ellos lo puedan realizar sin tener miedo al juego a la perfección.

Tabla 24: Puntaje T de la batería TEPSI, después de aplicar el Programa Psicomotor.



Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Amigos de Jesús
Elaborado por: Rosa Correa, 2014

Después de aplicar la batería de TEPSI luego de 36 sesiones de lunes a viernes con un tiempo de 15 minutos, nos dio el resultado del sub-test de coordinación de la batería de TEPSI, el cual son resultados que han cambiado de forma drástica, ya sea por la confianza y el desenvolvimiento de cada niño. El cual muestra que el puntaje t del sub-test es que los 28 niños están en un rango normal con un puntaje mayor o igual a 40 puntos. Mencionando que 1 niño fue retirado por problemas domésticos.

CONCLUSIONES

Al seguir diariamente el plan psicomotor en los niños de 2 a 3 años, se pudo constatar el avance diario de cada actividad programa conjuntamente con la parvulario representante de cada edad. Ya sea en la adquisición de confianza y seguridad en los juegos de repetición diaria, así mismo la adaptación de su nuevo entorno que le rodea, perdiendo el miedo y explayándose en el lenguaje y en su psicomotricidad, volviéndose niños con destrezas en vías de adquisición según la etapa de desarrollo psicomotriz.

Teniendo la confianza de todo el personal del centro de infantil y familiar de los niños se pudo, conversar y tener entrevista con cada ellos, explicando el motivo por el cual algunos niños no demostraban sus destrezas con naturalidad. Y se llegó a concluir que los niños que tenían más estímulos en su hogar o en los trabajos de los padres, son capaces de hacer actividades más complejas comparando con sus compañeros que tiene la misma edad. Entonces mientras el niño se pueda defender en diferentes lugares, que tengan muchos obstáculos el cual tenga que su cerebro haga sinapsis, el niño podrá desarrollar sus destrezas para sobresalir de cualquier situación.

Así mismo se llegó a determinar que los niños que no se explayan con normalidad, ya sea en el lenguaje o en la expresión corporal, se podría llegar a deducir que los sobre cuidados y mimos exagerados llegan hacer un obstáculo en la cognición y en la motricidad, ya que niños no han podido expresarse correctamente por el bloque que han sido sometidos. Mucho de los padre no les gusta que se ensucien, que se mojen o que tengan un golpe o rasguño, estos pequeños detalles que los padres no se los permiten, son barreras para la experimentación de sus cuerpos y el aprendizaje de saber hasta dónde llegar para no hacerse daño.

Y finalmente, el trabajo grupal favoreció a todo el grupo, tanto en 2 años como en 3 años. Ya que los niños lo ven como juego y no como trabajo, la interacción y el aprendizaje de ayuda, cooperación a su grupo es una de las ventajas que hemos llegado a obtener como un beneficio secundario. Los niños le toman como reto, viendo que los compañeros logran hacer una actividad que no lo logran, y poder observar que en reseo o en clases lo intenta para que el siguiente día ellos puedan lograrlo correctamente.

RECOMENDACIONES

Una de los consejos a tomar muy en cuenta, es enfocarse más en la asistencia de los niños a clases, ya que mucho de los niños faltaban y perdían días e incluso semanas, lo cual dificultaba volver a retomar el plan ya aprendido. Lo que los niños recién llegados se les dificultaban realizar actividades con dificultad alta sabiendo que, perdieron los primeros pasos para dominar su cuerpo y realizar el juego de forma simple y luego compleja, aumentando variables o haciendo una mezcla de los juegos, lo cual daba un resultado de frustración e incluso desorientación al juego.

En el “Plan del Buen Vivir”, mencionan que:

Ampliar y fortalecer la cobertura de la educación inicial y de los centros de desarrollo infantil integral para estimular las capacidades cognitivas de los niños y niñas menores de 5 años, conforme al modelo de desconcentración territorial, procurando que en cada circuito exista una oferta educativa completa, con prioridad en aquellos con mayor déficit de acceso.(Desarrollo, 2014, pág. 168)

Según el Plan del Buen Vivir que ha sido implementado para la república del Ecuador, este objetivo que se plantea el gobierno lo mencionan que todos los niños menores de 5 años serán procedes a tener la mejor educación con personal capacitado para su desarrollo cognitivo y psicomotriz, pero al ver las estadísticas de la economía estos párrafos ya no son tomados en cuenta, todo el informe que hablan sobre la implementación de actividades para el desarrollo del niño pero hasta la actualidad no se ha visto nada de esto, sabiendo que este informe fue hecho en el 2013 y entro en vigencia.

Y finalmente, la recomendación para el mejor desarrollo de los niños, seria reuniones con los padres de familia de cada niño que presenta dificultad en la motricidad, cognición e inclusive la expresión, para que los padres tomen medidas cautelares en sus hogares, y sean ellos uno de los protagonista para el desarrollo norma de los niños en su psicomotricidad, para que las actividades realizadas sean reforzadas en sus hogares, para así tener mejores resultados y en menor tiempo.

BIBLIOGRAFIA

Alfaro Araya, P. (2010). **Importancia del Juego en el Desarrollo del Niño**. *Sembrar*, 1.

Alvarez Gorozpe, D. (05 de Marzo de 2013). **Los artistas**. Recuperado el 08 de Agosto de 2014, de <http://danielalgorozpe.wordpress.com/2013/03/05/los-artistas/>

Antonio Jesús Ruiz M, I. P. (2003). **Educación Física**. España: Mad, S.L.

Arbonés Fernández, B. (2005). **Detección, prevención y tratamiento de dificultades del aprendizaje**. Barcelona: Ideaspropias.

Arguello, M. (2010). **Psicomotricidad**. Quito: Universitaria Abya-Yala.

Ave, E. (02 de Mayo de 2010). **Características desarrollo motor**. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de <http://es.slideshare.net/eldoave/caractersticas-desarrollo-motor>

Barbany, D. J. (2002). **Fisiología del ejercicio físico y el entrenamiento**. Barcelona: Paidotribo.

Bonilla, C. (2010). **Programas de Educación Física para la Educación Básica Primaria**. Barcelona: Kinesis.

Bruel, A., Berzi, A., & Bonzom, C. (1994). **Juegos motores**. Madrid: Narcea.

Cabezuela, G., & Frontera, P. (2010). **El desarrollo Psicomotro desde la infancia hasta la adolescencia**. Madrid: Narcea, S.A.

Camellas, M. J., & Perpinya, A. (2003). **Psicomotricidad en la Educación Infantil**. Barcelona: CEAC.

Cameselle, R. P. (2004). **Psicomotricidad desarrollo psicomotor en la infancia**. Madrid: IdeasPropio S.L.

Castillo, E. (25 de Enero de 2012). **Cinco beneficios del juego en los niños**. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de <http://www.estampas.com/cuerpo-y-mente/120125/cinco-beneficios-del-juego-en-los-ninos>

Chaglla, M., Granja, M., Diana, G., Guanoluisa, W., Guincho, A., Morocho, M., y otros. (07 de Diciembre de 2012). **Esquema corporal**. Recuperado el 16 de Agosto de 2014, de http://es.slideshare.net/tatypalate_9/esquema-corporal-13339370

Ciento, C. d. (2005). **La educación infantil 0-6 años**. Barcelona: Paidotribo.

Cobos Álvarez, P. (2003). **El Desarrollo Psicomotor y sus Alteraciones**. Madrid: Pirámide.

Collado Vázquez, S. (2005). **Desarrollo de la marcha**. Madrid: CIENSALUD.

Conner, B. (2008). **Juegos Sin Baterías Ni Cables**. Bogotá: Norma.

Delgado, V., & Contreras, S. (2010). **Desarrollo Psicomotor en el Primer Año de Vida**. Santiago: Mediterraneo Ltda.

Desarrollo, S. G. (2014). **Plan Nacional Para el Buen Vivir**. Quito: Senplades.

Díaz Bolio, N. (2001). **Fantasia en Movimiento**. Mexico: Limusa.

Esparza, A., Petroli, A., & Biasutto, R. (2004). **La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes**. Barcelona: Paídos Educación Física.

especifica, C. a. (21 de Julio de 2012). **Mundo Manuales** . Recuperado el 12 de Agosto de 2014, de <http://mundomanuales.files.wordpress.com/2012/07/21kinesiterapia-activa-especifica.pdf>

Fernández Ferrari, M. J. (2010). **El libro de la estimulación** . Buenos Aires: Albatros.

Fonseca, V. d. (2005). **Manual de Observación Psicomotriz**. Barcelona: INDE.

Galdames, A. (30 de Enero de 2002). **Características Evolutivas Del Niño De 3 A 4 Años**. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0350/360.ASP>

Gomez Morales, I. (24 de Noviembre de 2009). **¿Cómo se desarrolla el esquema corporal en la etapa infantil?** Recuperado el 02 de Agosto de 2014, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/INMACULADA_GOMEZ_2.pdf

Gomez, S. (06 de Marzo de 2012). **Dinámicas grupales para primaria sin material de introducción a la clase**. Recuperado el 11 de Septiembre de 2014, de

<http://www.eliceo.com/juegos-y-dinamicas/dinamicas-grupales-para-primaria-sin-material-de-introduccion-a-la-clase.html>

Infancia, C. d. (23 de Junio de 2014). **Desarrollo psicomotor del niño de 2 a 3 años**. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-nino06.htm>

Jimenez Ortega, J., Alonso Obispo, J., & Jimenez de la Calle, I. (2004). **Psicomotricidad practica II**. Madrid: La Tierra Hoy S.L .

Linares, I. D. (2011). **El juego infantil y su Metodología**. Madrid: Paraninfo, SA.

Lopez, S. (2012). **Problemas de aprendizaje por causas psicomotrices** . *Psicoactua* , 1-2.

Marti, M. T., Rodriguez, N., Martin, R., Pinell, M., Bacardit, N., Colome, J., y otros. (2007). **La Educacion Psicomotriz**. Barcelona: GRAO.

Martí, M., Rodríguez, N., Martín, R., Pineli, M., Bacardit, N., Montasell, J., y otros. (2007). **Educcion psicomotriz (3 - 8 años)**. Barcelona: Grao.

Mesonero, A. (2002). **La educacion psicomotriz**. Oviedo: Universidad de Oviedo.

Navarro, Garcia, Brito, Ruiz, & Egea. (2011). **Coordinación y equilibrio**. España: ULPGC.

Paz, A. (17 de Septiembre de 2013). **La Coordinación**. Recuperado el 04 de Agosto de 2014, de <http://www.adrianpaz.com/index.php/es/component/k2/item/37/37>

Perú, M. d. (2011). **El derecho a aprender jugando respetando mis diferencias**. La Libertad.

Pieterse, M. (2006). **Jugar y Aprender**. Barcelona: Paidos.

Prado Pérez, J. R. (21 de Marzo de 2010). **Aplicación de un programa psicomotor** . Recuperado el 14 de Agosto de 2014, de <http://www.efdeportes.com/efd142/programa-psicomotor-nivel-inicial.htm>

Psicopedagógico, C. (1995). **EXAMEN PSICOMOTOR**. Recuperado el 04 de Agosto de 2014, de <http://www.cep-elqui.org/uploads/6/8/2/3/6823046/103649132-examen-psicomotor-de-picq-y-vayer.pdf>

Ramos, D., & Sardon, J. (15 de Octubre de 2009). **Coordinación viso motriz para os niños de educación primaria**. Recuperado el 18 de Agosto de 2014, de <http://deliaramos.blogspot.com/2009/10/coordinacion-viso-motriz-para-los-ninos.html>

Redondo Villa, C. (31 de Diciembre de 2010). **Coordinacion y Equilibrio**. Recuperado el 02 de Agosto de 2014, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_37/CRISTINA_REDONDO_1.pdf

Rey Cadavieco, S., Salgado Rodriguez, E., & Roel Casal, T. (12 de Mayo de 2012). **¡Cuidado te caigas! Equilibrio**. Recuperado el 08 de Agosto de 2014, de <http://www.altorendimiento.com/congresos/educacion-fisica/4435-unidad-didacticacuidado-no-te-caigas-el-equilibrio>

Rigal, R. (2006). **Eduación motruz y educación psicomotriz en preescolar y primaria**. Barcelona: Inde.

Ríos Hernández, M. (2003). **Manual de educación física adaptada al alumno con discapacidad**. Paidotribo: Barcelona.

Robles. (13 de Enero de 2012). **Jardin de infantes**. Recuperado el 11 de Septiembre de 2014, de <http://www.losrobles.esc.edu.ar/jardin/educacionfisicajardin.htm>

Rodríguez Raad, J. E. (12 de Enero de 2006). **Evaluación de la marcha y la postura en niños de edad preescolar en el municipio de Matanzas**. Recuperado el 18 de Agosto de 2014, de <http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/libros/index/assoc/HASH4163.dir/doc.pdf>

Salgado, P. (2007). **Desarrollo motor normal**. Chile: Universidad de Chile.

Salido, M. d. (2011). **GPS Guía de Psicología y Salud**. Barcelona: Formacion Alcalá.

Sánchez, J. (20 de Junio de 2011). **Coordinación dinámica general**. Recuperado el 18 de Agosto de 2014, de <http://www.efdeportes.com/efd157/la-coordinacion-dinamica-general.htm>

Sola, B. (11 de Febrero de 2013). **La importancia de papá y mamá en el desarrollo del niño**. Recuperado el 11 de Agosto de 2014, de <http://www.cronica.com.mx/notas/2012/656192.html>

Ukerdi Corres, L. B. (16 de Febrero de 2012). **La importancia de la psicomotricidad en la actividad físico-deportiva extraescolar**. Recuperado el 14 de Agosto de 2014, de <http://www.efdeportes.com/efd165/la-importancia-de-la-psicomotricidad.htm>

Vega Aguilar, P. C. (2011). **Manual de actividades de educación psicomotriz**. México: Trillas.

Vélez Adorno, C. (2005). **Juegos infantiles de Puerto Rico**. San Juan: Universidad de Puerto Rico.

Vialles, C. (1997). **150 actividades para niños y niñas de 2 años**. Madrid: Akal.

wall, A. o. (28 de Enero de 2012). **Pantera rosa**. Recuperado el 08 de Agosto de 2014, de [https://www.google.com.ec/search?q=el+juego+de+la+pantera+rosa&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=Zu_kU7GpCdLnsASe3IDYDg&sqi=2&ved=0CAcQ_AUoAg&biw=1024&bih=643#q=el+caminar+de+la+pantera+rosa&tbm=isch&facrc=_&imgdii=_&imgcr=rJS8bUr_Ljx1OM%253A%3BLyORN76waJdpMM%](https://www.google.com.ec/search?q=el+juego+de+la+pantera+rosa&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=Zu_kU7GpCdLnsASe3IDYDg&sqi=2&ved=0CAcQ_AUoAg&biw=1024&bih=643#q=el+caminar+de+la+pantera+rosa&tbm=isch&facrc=_&imgdii=_&imgcr=rJS8bUr_Ljx1OM%253A%3BLyORN76waJdpMM%253A)

Wall, A. o. (28 de Enero de 2012). **Pantera rosa**. Recuperado el 08 de Agosto de 2014, de <http://acryliconthewall.blogspot.com/2012/01/la-pantera-rosa-acrilico-sobre-lienzo.html>

ANEXOS

TEST Y BATERIAS APLICADAS A NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS PARA LA EVALUACIÓN DE SU PSICOMOTRICIDAD.

La aplicación de las baterías y tepsi, fueron suministradas a los niños de 2 a 3 años del Centro Infantil “Amigos de Jesús”. Con la utilización de juegos para la diversión y el análisis de la interacción con el medio que les rodean. Así mismo evitando que los niños tengan recelo o miedo a la aplicación de esta batería. Cabe recalcar que la batería y los test fueron encaminados hacia la coordinación y equilibrio de los niños con respecto a la fase de desarrollo psicomotriz.

Anexo 1: MODO DE EVALUACIÓN DE 2 AÑOS

MODO DE EVALUACIÓN EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS																	
1. Adquirido	MOTRICIDAD GLOBAL																
2. En vías de adquisición																	
3. No adquirido																	
APELLIDOS Y NOMBRES	MARCHA	CARRERA	SALTO PIES JUN.	SALTA PATA COJA CON AYUDA	SALTO PATA COJA SIN AYUDA	LANZAR 2 MANOS	LANZAR 1 MANO	EQUI. EST. 1 PIE	EQUI. DINAMICO	VOLTERETA LATERAL	VOLTERETA	SUBIR ESCALERAS ALT. CON AYUDA	CAMINAR EN LINEA RECTA	BAJAR ESCALERAS ALT. CON AYUDA	ESQUIBAR CON EL BALÓN	ATRA. BALON 2 MANOS	SALTAR DE UNA ALTURA DE 20 CM.

Fuente: (Rigal, 2006)
Elaborado por: Rosa Correa

Anexo 2: MODO DE AVALUACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS



MODO DE EVALUACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS																	
1. Adquirido	MOTRICIDAD GLOBAL																
2. En vías de adquisición																	
3. No adquirido																	
APellidos y Nombres	MARCHA	CARRERA	SALTO PIES JUN.	SALTA PATA COJA	SALTO PATA COJA SIN AYUDA	LANZAR 2 MANOS	LANZAR 1 MANO	EQUI. EST. 1 PIE	EQUI. DINAMICO	VOLTERETA LATERAL	VOLTERETA	SUBIR ESCALERAS ALT.	CAMINAR EN LINEA RECTA	BAJAR ESCALERAS ALT.	ESQUIBAR CON EL BALÓN	ATRA. BALON 2 MANOS	SALTAR DE UNA ALTURA DE 30

Fuente: (Rigal, 2006)
Elaborado por: Rosa Correa

Anexo 3: FORMULARIO DE TEPsi.

Test de desarrollo psicomotor TEPsi

2 - 5 años

Nombre del niño o niña

apellido paterno apellido materno nombre

R.U.N.

Fecha de nacimiento

Edad del niño o niña

Número de ficha

Fecha del examen

Examinador

apellido paterno apellido materno nombre

I. Resultado total Test

Puntaje bruto Puntaje T Categoría

 Normal Riesgo Retraso

Observaciones

II. Resultado por sub-test

1. Coordinación

Puntaje bruto Puntaje T Categoría

 Retraso Riesgo Normal

2. Lenguaje

Puntaje bruto Puntaje T Categoría

 Retraso Riesgo Normal

3. Motricidad

Puntaje bruto Puntaje T Categoría

 Retraso Riesgo Normal



Observaciones

III. Perfil TEPsi

	Retraso	Riesgo	Normalidad	
Test total	20	30	40	80 Puntaje T
Sub-test coordinación	20	30	40	80 Puntaje T
Sub-test lenguaje	20	30	40	80 Puntaje T
Sub-test motricidad	20	30	40	80 Puntaje T

Fuente: Gobierno de Chile.
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 4: FORMULARIO DE TEPSI 2° PARTE


1. Sub-test coordinación	Materiales necesarios
1. <input type="radio"/> Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	2 vasos
2. <input type="radio"/> Construye un puente con tres cubos con modelo presente	6 cubos
3. <input type="radio"/> Construye una torre de 8 o más cubos	12 cubos
4. <input type="radio"/> Desabotona	Estuche
5. <input type="radio"/> Abotona	Estuche
6. <input type="radio"/> Enhebra una aguja	Aguja de lana, hilo
7. <input type="radio"/> Desata cordones	Tablero con cordón
8. <input type="radio"/> Copia una línea recta	Lámina 1, lápiz, reverso hoja
9. <input type="radio"/> Copia un círculo	Lámina 2, lápiz, reverso hoja
10. <input type="radio"/> Copia una cruz	Lámina 3, lápiz, reverso hoja
11. <input type="radio"/> Copia un triángulo	Lámina 4, lápiz, reverso hoja
12. <input type="radio"/> Copia un cuadrado	Lámina 5, lápiz, reverso hoja
13. <input type="radio"/> Dibuja 9 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
14. <input type="radio"/> Dibuja 6 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
15. <input type="radio"/> Dibuja 3 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
16. <input type="radio"/> Ordena por tamaño	Tablero, barritas
<input style="width: 40px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> Total subtest coordinación	

2. Sub-test lenguaje	Materiales necesarios
1. <input type="radio"/> Reconoce grande y chico grande ____ chico ____	Lámina 6
2. <input type="radio"/> Reconoce más y menos más ____ menos ____	Lámina 7
3. <input type="radio"/> Nombra animales gato ____ perro ____ chancho ____ pato ____ paloma ____ oveja ____ tortuga ____ gallina ____	Lámina 8
4. <input type="radio"/> Nombra objetos paraguas ____ vela ____ escoba ____ tetera ____ zapatos ____ reloj ____ serrucho ____ taza ____	Lámina 5
5. <input type="radio"/> Reconoce largo y corto largo ____ corto ____	Lámina 1
6. <input type="radio"/> Verbaliza acciones cortando ____ saltando ____ planchando ____ comiendo ____	Lámina 11
7. <input type="radio"/> Conoce la utilidad de objetos cuchara ____ lápiz ____ jabón ____ escoba ____ cama ____ tijera ____	
8. <input type="radio"/> Discrimina pesado y liviano pesado ____ liviano ____	Bolsas con arena y esponja
9. <input type="radio"/> Verbaliza su nombre y apellido nombre ____ apellido ____	
10. <input type="radio"/> Identifica su sexo	
11. <input type="radio"/> Conoce el nombre de sus padres papá ____ mamá ____	

Original: evaluación
página 2

Fuente: Gobierno de Chile.
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 5: FORMULARIO DE TEPsi 3° PARTE.

		 
		Materiales necesarios
12.	<input type="radio"/> Da respuestas coherentes a situaciones planteadas hambre ____ cansado ____ frío ____	
13.	<input type="radio"/> Comprende preposiciones detrás ____ sobre ____ bajo ____	Lápiz
14.	<input type="radio"/> Razona por analogías compuestas hielo ____ ratón ____ mamá ____	
15.	<input type="radio"/> Nombra colores azul ____ amarillo ____ rojo ____	Papel lustre azul, amarillo y rojo
16.	<input type="radio"/> Señala colores azul ____ amarillo ____ rojo ____	Papel lustre azul, amarillo y rojo
17.	<input type="radio"/> Nombra figuras geométricas círculo ____ cuadrado ____ triángulo ____	Lámina 12
18.	<input type="radio"/> Señala figuras geométricas círculo ____ cuadrado ____ triángulo ____	Lámina 12
19.	<input type="radio"/> Describe escenas 13 ____ 14 ____	
20.	<input type="radio"/> Reconoce absurdos	Lámina 12
21.	<input type="radio"/> Usa plurales	Lámina 14
22.	<input type="radio"/> Reconoce antes y después antes ____ después ____	Lámina 16
23.	<input type="radio"/> Define palabras manzana ____ pelota ____ zapato ____ abrigo ____	Lámina 17
24.	<input type="radio"/> Nombra características de objetos pelota ____ globo ____ bolsa ____	Pelota, globo inflado, bolsa de arena
<input type="text"/> Total subtest lenguaje		
3. Sub-test motricidad		Materiales necesarios
1.	<input type="radio"/> Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar	
2.	<input type="radio"/> Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua	Vaso lleno de agua
3.	<input type="radio"/> Lanza una pelota en una dirección determinada	Pelota
4.	<input type="radio"/> Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más	
5.	<input type="radio"/> Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más	
6.	<input type="radio"/> Se para en un pie 1 segundos o más	
7.	<input type="radio"/> Camina en punta de pies seis o más pasos	
8.	<input type="radio"/> Salta 20 cms. con los pies juntos	(hoja re.) ?
9.	<input type="radio"/> Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	
10.	<input type="radio"/> Coge una pelota	Pelota
11.	<input type="radio"/> Camina hacia delante topando punta y talón	
12.	<input type="radio"/> Camina hacia atrás topando punta y talón	
<input type="text"/> Total subtest motricidad		

Fuente: Gobierno de Chile.
Elaborado por: Rosa Correa.

TOMA DE MUESTRAS Y JUEGOS PROPUESTOS PARA LA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD

Los juegos y actividades propuestas en la tesis y ciertos juegos combinados, se aplicó a los niños de 2 a 3 años para la evaluación. Teniendo en cuenta que los niños de aburren en actividades repetitivas lo cual se accedió a combinar varios juegos para aplicarlos y despertar el interés de los niños, consiguiendo que ellos lo disfruten y mejoren en las actividades que se les dificultaba.

Anexo 6: BAJAR LAS GRADAS CON DOS PIES JUNTOS.



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 7: JUEGO "REMEDA A MONY" PARA MEJORAR EL EQUILIBRIO.



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 8: JUEGO "GIGANTES Y ENANOS" PARA MEJORAR EL EQUILIBRIO Y COORDINACIÓN MANOS-PIE.



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 9: JUEGO Y EVALUACIÓN "SALTA SAPITO".



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 10: JUEGO "JALA A TU AMIGUITO".



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 11: JUEGO "CAMINA CON EL BALÓN".



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 12: SUBIR GRADAS ALTERNANDO SUS PIES CON AYUDA.



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 13: JUEGO "CAMINA POR EL PUENTE" PARA MEJORAR EL EQUILIBRIO.



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 14: JUEGO "EL PUENTE SON SU LEÓN"



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 15: APLICACIÓN DE TEPSI EN 3 AÑOS.



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 16: APLICACIÓN DE TEPSI 3 AÑOS.



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 17: JUEGO "ATRAPA LA PELOTA"



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 18: EVALUACIÓN Y JUEGO CON CUBOS.



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 19: ACTIVIDAD "SUBE LAS GRADAS ALTERNANDO LOS PIES".



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 20: ACTIVIDAD "BAJA LAS GRADAS ALTERNANDO LOS PIES Y SIN AYUDA".



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 21: JUEGO "PASA EL PUENTE".



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.

Anexo 22: JUEGO "CRUZA EL RÍO".



Fuente: Centro Infantil "Amigos de Jesús".
Elaborado por: Rosa Correa.