

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



Estrategias docentes para fomentar la creatividad y la expresión  
mediante el juego en el área psicomotriz en una institución  
educativa privada de Miraflores.

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con  
especialidad en Educación Inicial que presenta:

*Natali Vidal Ramos*

Asesora:  
*Claudia Araceli Achata Garcia*

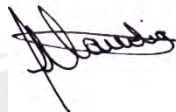
Lima, 2024

## Informe de Similitud

Yo, Claudia Araceli Achata Garcia, docente de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado Estrategias docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en el área psicomotriz en una institución educativa privada de Miraflores, de la autora Natali Vidal Ramos, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 18 %. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 18/07/2024.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

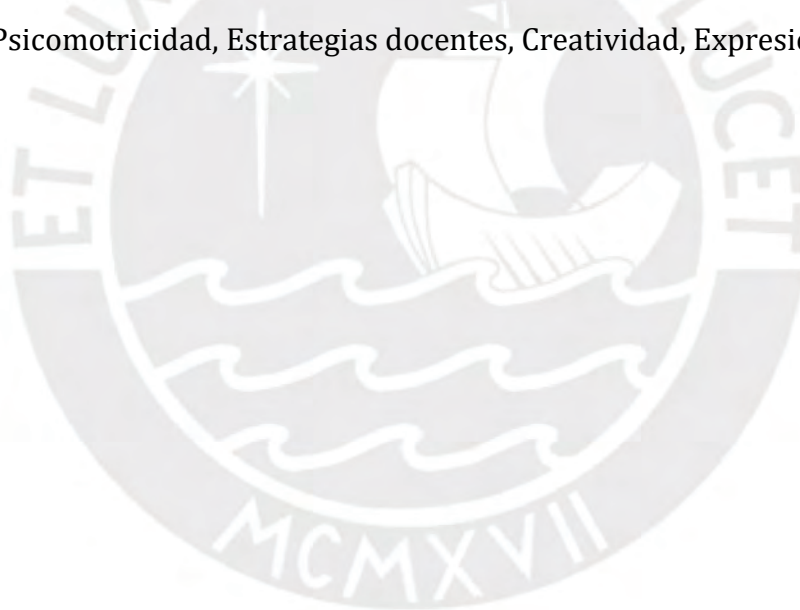
Lugar y fecha: ...Lima, 18 de julio de 2024.

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: Achata García, Claudia Araceli	
DNI: 44436687	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0002-6499-7204">https://orcid.org/0000-0002-6499-7204</a>	

## RESUMEN

La psicomotricidad es un tema relevante a nivel educativo, porque permite el desarrollo integral en los niños. Este presente estudio parte de saber qué estrategias docentes utilizan al momento de desarrollar una sesión de psicomotricidad. El objetivo general es analizar las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una Institución Educativa del distrito de Miraflores, ciudad de Lima Metropolitana. El presente trabajo es una investigación cualitativa de tipo descriptiva, siendo el instrumento utilizado la guía de entrevista semiestructurada. Los informantes que participaron para la investigación son cinco docentes de las secciones de 4 años. Los hallazgos muestran que los docentes consideran como estrategia principal el juego y sus distintos tipos; asimismo la comprensión de la psicomotricidad está alineada al deporte. Por su parte, frente a las estrategias docentes buscan fomentar habilidades que contribuyan a la creatividad y expresión en las sesiones de psicomotricidad. Este estudio resulta significativo ya que evidencia que frente a las comprensiones de la psicomotricidad mencionadas por los docentes es cómo llevan a cabo las sesiones psicomotrices y el uso de las estrategias.

*Palabras clave:* Psicomotricidad, Estrategias docentes, Creatividad, Expresión.



## ABSTRACT

Psychomotricity is a relevant topic at the educational level, because it allows the integral development of children. This study is based on knowing what strategies teachers use when developing a psychomotor skills session. The general objective is to analyze the strategies used by teachers to promote creativity and expression through play in psychomotor activities in an educational institution in the district of Miraflores, in the city of Metropolitan Lima. The present work is qualitative research of descriptive type, and the instrument used was the semi-structured interview guide. The informants who participated in the research are five teachers of the 4-year sections. The findings show that the teachers consider the game and its different types as the main strategy; likewise, the understanding of psychomotor skills is aligned to sports. As for the teaching strategies, they seek to promote skills that contribute to creativity and expression in the psychomotor skills sessions. This study is significant because it shows that the understanding of psychomotor skills mentioned by the teachers is how they carry out the psychomotor sessions and the use of strategies.

Key words: Psychomotor skills, Teaching strategies, Creativity, Expression.



# ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	2
<b>ABSTRACT</b> .....	3
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>PARTE I</b> .....	11
<b>Capítulo 1: La psicomotricidad en educación</b> .....	11
<b>1.1 Definición de la psicomotricidad</b> .....	11
1.2. La psicomotricidad relacional-vivencial .....	13
1.3. Propuesta de la práctica psicomotriz educativa .....	14
1.3.1. El espacio psicomotriz y los materiales.....	16
1.3.2. Rol del adulto - acompañante .....	18
<b>1.4 Creatividad y expresión en las sesiones de psicomotricidad</b> .....	20
1.4.1. El desarrollo de la creatividad desde la psicomotricidad .....	21
1.4.2 El desarrollo de la expresión desde la psicomotricidad .....	22
<b>Capítulo 2: Estrategias docentes en el área psicomotriz</b> .....	25
2.1 Definición de estrategias docentes .....	25
2.2 Importancia de las estrategias docentes .....	27
2.3 Estrategias en las actividades psicomotrices .....	28
2.4. El juego como estrategia de las actividades psicomotrices .....	30
2.5 Tipos de juego.....	31
2.5.2 Juegos de roles .....	33
2.5.3 Juegos de construcción.....	35
2.5.4 Juegos colectivos .....	36
<b>PARTE II</b> .....	38
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	38
<b>3.1 Enfoque y tipo de investigación</b> .....	38
<b>3.2 Planteamiento y problema de investigación</b> .....	39
<b>3.3 Categorías de la investigación</b> .....	40
<b>3.4 Fuentes e informantes de investigación</b> .....	40
<b>3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de información</b> .....	41
<b>3.6. Procedimiento para la organización, procesamiento y análisis de la información</b> .....	42

<b>3.7 Procedimiento para asegurar la ética de la investigación .....</b>	<b>43</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>44</b>
4.1 Sesiones psicomotoras .....	44
4.1.1 Características de una sesión psicomotoriz .....	44
4.1.2 Rol docente.....	50
4.1.3 El juego en las sesiones psicomotoras .....	52
4.2 Estrategias docentes en las sesiones psicomotoras.....	54
4.2.1 Tipos de juegos que utilizan los docentes en las sesiones psicomotoras .....	55
4.2.2 Estrategias docentes para fomentar la creatividad.....	56
4.2.3 Estrategias docentes para fomentar la expresión.....	59
4.2.4 Comprensiones docentes de las sesiones de psicomotoridad .....	62
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>64</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>66</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>68</b>
<b>ANEXO 1 .....</b>	<b>76</b>
<b>ANEXO 2 .....</b>	<b>77</b>
<b>ANEXO 3 .....</b>	<b>78</b>
<b>ANEXO 4 .....</b>	<b>86</b>
<b>ANEXO 5 .....</b>	<b>87</b>
<b>ANEXO 6 .....</b>	<b>89</b>
<b>ANEXO 7 .....</b>	<b>91</b>

## INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad es un tema que se ha venido dando con mayor énfasis, debido a que, el niño se desarrolla de forma global. Bernaldo (2012) menciona que es una disciplina que se vincula al desarrollo holístico del niño, porque lo estima como un ser global, teniendo como objetivo el desarrollo de las competencias motrices, cognitivas, sociales y afectivas. El autor menciona que los que están a cargo de desarrollar las sesiones de psicomotricidad cumplen un rol importante, ya que son quienes evalúan al grupo para poder utilizar estrategias pertinentes, tomando en cuenta sus necesidades y asegurar su desenvolvimiento para expresarse y desarrollar diversas habilidades.

Para ello, es importante mencionar a qué se refieren las estrategias docentes, tal como mencionan Mendoza y Mamani (2012) son recursos que promueven aprendizajes significativos que pueden partir de contenidos que desarrollen habilidades de acuerdo a las necesidades y preferencias del grupo. Es decir, a partir de una toma de decisiones, los docentes consideran diversas estrategias que se pueden desarrollar de forma progresiva el niño que le permita comunicarse, expresarse.

En ese sentido, la tesis surge a partir de la motivación de obtener más conocimientos sobre la psicomotricidad por todo el impacto que tiene en el desarrollo del niño, ya que respeta su proceso haciendo énfasis en las estrategias que utilizan las docentes dando prioridad el desarrollo de la creatividad y la expresión, porque la creatividad parte de la infancia en donde la fantasía fluye y la expresión debido a que están en proceso de comunicarse y hasta que lo logren, lo manifiestan de forma artística, corporal, expresiones, entre otros.

Por ello, el presente trabajo tiene como línea de investigación Desarrollo y relación infantil, según el Departamento de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Y el problema de investigación está referido en ¿qué estrategias utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en las actividades psicomotrices?

Para responder la pregunta en cuestión, se propone como objetivo general analizar las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una Institución Educativa (I.E.) de Miraflores. Por tanto, los objetivos específicos son caracterizar las sesiones psicomotrices que realizan las docentes para desarrollar la creatividad y expresión en una I.E. Privada y describir las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las sesiones psicomotrices en una institución educativa privada. Asimismo, se siguió con el enfoque cualitativo y de carácter descriptivo, utilizando el método de estudio de casos para la realización del trabajo.

La investigación se centra en la línea planteada por Aucouturier acerca de la importancia de la psicomotricidad, las estrategias docentes para fomentar el juego como estrategia principal y las habilidades que se desarrollan, tales como la creatividad y la expresión a partir de la Práctica Psicomotriz Educativa y tal como se menciona en Lacho (2019), considerando a la psicomotricidad como una disciplina del cuerpo, donde se puede evidenciar la coordinación, el movimiento. Es decir, que la psique y lo motriz están vinculados para fomentar el desarrollo adecuado de dicha área en los niños.

Por su parte, Berruazo (1995, citado por Bocanegra, s.f.) menciona que la psicomotricidad tiene por objetivo el desarrollo de las capacidades motrices, expresivas y creativas, a través del cuerpo, lo que le permite centrar su atención e interés en el movimiento. Tal como se mencionó anteriormente, la psicomotricidad tiene como objetivo fomentar habilidades expresivas y creativas para centrar las actividades de movimiento acorde a las necesidades e intereses de los niños. Finalmente, Jean Piaget (citado por Bocanegra, s.f.) afirma que la inteligencia de los niños se construye y desarrolla a partir de actividades motrices durante los primeros años de vida y los movimientos les permite reconocer su cuerpo y aceptar las posibilidades y limitaciones mediante la relación con su entorno. Es decir, favorece el dominio de los movimientos corporales y desarrolla áreas tomando en cuenta las necesidades que tiene y lo que ha logrado. Y por su parte, el juego forma parte importante en el proceso de desarrollo de los niños, ya que es cómo puedes establecer límites, afianzar lazos afectivos, comunicación, entre otros, también porque es la

forma en cómo tendrán sus primeros aprendizajes.

El presente trabajo pretende plasmar la importancia del juego en la psicomotricidad, permitiendo habilidades como la creatividad y la expresión. Ante ello, la psicomotricidad es entendida por la relación que existe entre el cuerpo y la mente, a su vez se incluye la capacidad del movimiento y la función global del cuerpo; sin embargo, luego de diversos estudios se comenzó a relacionar con un aspecto fundamental para lograr la formación integral de la persona.

La psicomotricidad tuvo un gran impacto debido al confinamiento que se dio en el marco de la pandemia del COVID-19, ya que los niños y niñas, se encontraron en una situación de inmovilidad por temas de salubridad, lo cual tuvo como implicancia los espacios reducidos y limitados cargados de incertidumbre por la COVID-19. Por ello, el objeto de estudio es importante para analizar, en el panorama educativo ya que la edad compromete tener un espacio que les permita desenvolverse y desarrollarse, siendo los docentes quienes utilizan estrategias que permiten un desarrollo integral.

Bajo investigaciones previas, Bravo y Hurtado (2012) realizaron una investigación en un salón de 4 años en una Institución Educativa Privada en el distrito de San Borja, utilizando la metodología cualitativa con enfoque descriptivo. Por su parte, mencionan que la psicomotricidad funciona como un medio de comunicación, expresión y de interacción, así también permite entender a los niños a través del movimiento e incentivar la capacidad del ser y hacer del infante, tomando en cuenta que cumple un rol fundamental en el desarrollo de áreas cognitivas, motoras, sociales, afectivas, emocionales, partiendo desde un desarrollo armónico, integral y global del infante. Ante ello, esto significa que es sumamente importante en el desarrollo del niño y, por lo tanto, debe ser trabajado partiendo de actividades significativas y lúdicas.

En cuanto al planteamiento de las estrategias docentes, tal como menciona Aguaiza (2021), las estrategias fomentan el desarrollo psico-social para así adquirir conocimientos y habilidades; para ello, es necesario que los docentes cuenten con una gama amplia de

actividades en la cual les permitan el gozo, la creatividad, la expresión y el conocimiento. Asimismo, como estrategia esencial entra el juego, ya que tiene un impacto positivo en el menor y en su aprendizaje, ayudan a conocer y desenvolver su personalidad en momentos de afectividad, motricidad, sabiduría, creatividad y sociabilidad.

De la misma forma, Figueroa y Bello (2019) realizó una investigación cualitativa, donde hace referencia al rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA) para aplicarlo con niños de inicial. Así también manifiestan que la PPA pretende tener como eje principal al juego el cual se percibe como una estrategia que permite el desarrollo de la función simbólica y su desarrollo en todas las áreas. Teniendo en cuenta que el juego desarrolla diversas habilidades, donde se encuentran la interacción y la creatividad, la Práctica Psicomotriz de Aucouturier brinda un panorama pertinente para el desarrollo de esta investigación.

Precisamente, Cobos (2010) menciona que los niños son creativos en cuanto se les permita expresarse libremente, permitiéndoles sentir sus miedos, sentimientos y emociones. Para ello, es necesario que la docente otorgue libertad a los niños para que se puedan desenvolver de forma autónoma, a través del juego.

A partir de lo mencionado, los antecedentes están estrechamente vinculados con el tema propuesto en esta investigación, pero no responden de forma precisa a este. Por ese motivo, el presente trabajo es de suma importancia, ya que busca analizar las estrategias para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una Institución Educativa (I.E.) de Miraflores, este presente trabajo es de tipo cualitativo con enfoque descriptivo; para ello, se hizo uso de la técnica de entrevista en la cual se entrevistaron a 5 docentes.

Para comprender el tema de investigación, la tesis se ha organizado en tres partes. La primera se refiere al marco teórico, el cual está dividido en dos capítulos denominados psicomotricidad y estrategias docentes en el área psicomotriz. La segunda comprende el diseño metodológico en el cual se menciona el enfoque y tipo de investigación, las categorías, los informantes y procedimiento para la organización, procesamiento y análisis e

interpretación de resultados. Por último, las conclusiones y recomendaciones, bibliografía y anexos respectivos.

Respecto a las limitaciones, se puede considerar el tiempo del trabajo de investigación, ya que se pudo utilizar un segundo instrumento como la entrevista a profundidad, para así obtener más información sobre el tema; sin embargo, los docentes brindaron información pertinente y que respondía al tema de estudio.



## PARTE I

### Capítulo 1: La psicomotricidad en educación

En este apartado se busca consolidar el concepto de psicomotricidad en el campo educativo, desarrollando la propuesta psicomotriz desde un enfoque relacional o también llamado vivencial y reconociendo algunos elementos claves como son los recursos, el espacio y el rol docente en las actividades psicomotrices.

A su vez, se hace mención de la incidencia de la creatividad y expresión desde el campo de la psicomotricidad.

#### 1.1 Definición de la psicomotricidad

La psicomotricidad se vincula al desarrollo integral del infante. René Descartes quién, en los orígenes de la psicomotricidad, plantea que el ser humano se compone de dos elementos que se complementan entre sí, el cuerpo y la mente (Lacho, 2019); es decir, que la psique y lo motriz están vinculados en el desarrollo global de la persona. Es decir, comprende al individuo desde una mirada holística lo cual permite desarrollar sus capacidades en las diferentes áreas de desarrollo. Esta idea se refuerza a partir del punto de vista de Bernaldo (2012) menciona que se entiende a la psicomotricidad como una disciplina que conceptúa al hombre como un ser global y tiene como objetivo el desarrollo de las competencias motrices, cognitivas, afectivas y sociales.

En ese sentido, Barruezo (2000) menciona que la psicomotricidad procura relacionar dichos elementos, el aspecto mental y motor, identificando al movimiento como el punto de partida para el desarrollo de esquemas mentales. Además, manifiesta que la psicomotricidad no sólo está ligada al movimiento, sino también a la expresión y el desenvolvimiento con su entorno.

Así también, Da Fonseca (citado por Roz, 2017) menciona que la actividad motora está relacionada con el desarrollo del niño, y cómo esta se convierte en una relación simbiótica entre su desarrollo emocional y el movimiento. Los autores anteriormente mencionados coinciden en que la psicomotricidad es un área importante de trabajar porque

permite al niño desarrollarse en todas las áreas de desarrollo respetando el nivel etario a través del movimiento corporal, ya que de esta forma se desenvuelve y se expresa, y a su vez fomenta el desarrollo de la creatividad.

Además, Berruazo (citado por Bocanegra, s.f.) menciona que la psicomotricidad es una intervención educativa o terapéutica, la cual se dirige a desarrollar desde el cuerpo las posibilidades motrices, expresivas y creativas, lo que le permite centrar sus actividades e intereses en el movimiento y, por ende, desarrollar diversas áreas de desarrollo. En la misma línea, Bravo y Hurtado (2018) mencionan que la psicomotricidad funciona como un medio de expresión, de comunicación y de relaciones sociales con los demás. Por lo cual, se comprende que es una disciplina que desarrolla distintas habilidades en los niños, valorando su proceso de desarrollo y analizando qué dificultades presentan para poder trabajar a partir de ello, y usar el juego como medio de aprendizaje.

Por su parte, Ysla y Zegarra (2019) menciona que la psicomotricidad; por un lado, permite que los infantes establezcan relaciones con su entorno en el cual se rodean; por otro lado, aprenden a interactuar y relacionarse con los demás, tomando en consideración los gustos, preferencias, resolución de conflictos y eso también se observa al momento de relacionarse con las otras personas, lo cual es importante, ya que van a aprender a comprender cómo interactúa su entorno.

Como bien se ha mencionado, la psicomotricidad es entendida por la relación que existe entre el cuerpo y la mente en el entorno. A su vez se incluye la capacidad del movimiento y la función global del cuerpo y se relaciona como un aspecto fundamental para lograr la formación integral de la persona, sobre todo desde la primera infancia en donde se recalca al juego como herramienta base, permitiendo el desarrollo de habilidades como la creatividad y la expresión.

En la misma línea, Aucouturier (2007) menciona que es importante percibir la psicomotricidad desde una mirada vivencial, en donde se destaca el juego como medio para desarrollar la creatividad y la expresión. Por su parte, Sobrarbe (s.f.) menciona que la

psicomotricidad es la disciplina que estudia al ser humano desde su particularidad y su desenvolvimiento en el mundo, el cual se desarrolla en la expresividad psicomotriz del niño y la práctica de un desarrollo secuencial a través de sesiones, donde se analiza el espacio, el tiempo determinado y materiales específicos para el despliegue de su expresividad motriz.

## 1.2. La psicomotricidad relacional-vivencial

La psicomotricidad relacional o vivencial surge como un medio globalizado en relación con las áreas sociales y afectivas desde el juego (Hernández, 2023), lo cual permite que el niño se desarrolle de forma integral. Asimismo, Lapierre (1993) menciona que implica una enseñanza con una cierta concepción de la formación de la personalidad por lo cual se utilizan estrategias a partir del medio familiar y social para que, de este modo, los niños frente a una consigna realicen actividades libres e inspiradas en sus propios proyectos de juego, para así fomentar la creatividad y la expresión. Además, la psicomotricidad relacional considera al niño desde su globalidad y toma en cuenta las áreas afectivas, sociales, cognitivas de forma integrada; por ello, se ofrece un espacio y tiempo pertinente con el objetivo de desarrollar la expresión y relación con su entorno, a través de objetos para así, comunicar sus deseos y necesidades.

En la misma línea, Yanac (2019) menciona que la psicomotricidad vivencial involucra el desarrollo del lenguaje oral, generando espacios para que los infantes puedan dialogar sobre sus proyectos de juegos y como un medio de simbolización de las ideas. Por ende, trabaja áreas de forma transversal, lo cual permite el desarrollo de los niños en aspectos comunicativos. Es decir, se aborda en el mundo interno del niño, a través de la mediación corporal, la cual se da a través del juego libre y en donde se percibe el desarrollo de habilidades como la creatividad y expresión, por medio de la palabra.

Tal como se menciona anteriormente, esta práctica prioriza las diferentes formas de expresión a nivel corporal para favorecer el desarrollo global en la primera infancia; por lo cual resulta valioso contar con estrategias docentes que sean respetuosas con las necesidades de los niños. En tal sentido, la psicomotricidad vivencial o relacional pretende

favorecer el trabajo pedagógico mediante metodologías que brinden apertura y sean más dinámicas con la finalidad de respetar la globalidad de los procesos formativos de los infantes. Asimismo, permite que los estudiantes indaguen su entorno por medio de proyectos de juegos grupales e individuales, en donde se manifiesta la creatividad, la espontaneidad y el descubrimiento, lo que genera aprendizajes significativos (Valdes, 2000).

Por su parte, Gutierrez et al. (2021) menciona que la psicomotricidad vivenciada permite incluir todas las percepciones relacionadas al cuerpo y su entorno con el mundo. Asimismo, es necesario comprender el desarrollo y la madurez de los infantes; de tal forma, se busca favorecer su desarrollo armonioso, así también se busca el placer a través del movimiento, juego, comunicación, creación, descubrimiento. Por ello, la psicomotricidad es una práctica que tiene el objetivo de incidir en los factores madurativos de los niños, por medio del aspecto sensorio-motor.

Frente a lo expuesto, Del Arco (2017) destaca como parte de la propuesta relacional o vivencial, la *Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA)* la cual plantea un acompañamiento vivencial en el infante para lograr su desarrollo en todas las áreas de forma armoniosa y parte de las consignas no son dirigidas en su totalidad, sino que brinda apertura a la participación del estudiante para así favorecer su expresividad motriz. Ante ello, un aspecto importante es considerar que los espacios y materiales respondan a las necesidades de expresión, así como el rol del adulto o cuidador que acompañe las sesiones o actividades de psicomotricidad. Por tal razón, en la perspectiva vivencial es importante que se brinden espacios de juego libre donde se desarrolle de forma inherente la expresividad motriz y la creatividad propia de cada niño o niña, dando lugar a la autonomía, ya que a través del interés del niño surgirá este proceso.

### 1.3. Propuesta de la práctica psicomotriz educativa

Respecto a la Práctica Psicomotriz Aucouturier, tal como menciona Chokler (2019), se reconoce que la infancia es una etapa de desarrollo del niño donde se forma su pensamiento cognitivo, inconsciente, fantasioso, entre otros, a partir de la motricidad. En ese

sentido, se reconoce que es esencial el despliegue de la expresividad motriz de los infantes, es decir, las formas que los niños tienen para poder dar a conocer su mundo interno mediante la vía corporal. A partir de lo mencionado surge la necesidad de reconocer la práctica psicomotriz como una propuesta valiosa en la primera infancia y sobre todo en los contextos educativos.

En ese sentido, Quirós y Arraes (2005) mencionan que la psicomotricidad permite iniciar con el descubrimiento del mundo y lograr el control y dominio de su cuerpo. Estas experiencias motoras le permiten tener noción de su propio cuerpo porque son la expresión y la creatividad que parte desde su personalidad. Es decir, cada niño se desenvolverá de forma única y diferente, ya que cada uno tiene su forma de ser y expresar.

Tal como menciona Del Arco (2017), la *Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA)* plantea como principal finalidad la maduración psicológica del infante a través del movimiento y la vía corporal. Por ello, la psicomotricidad es un área sumamente importante en el proceso de desarrollo de los niños, ya que es en esta etapa en donde se desarrollan habilidades y destrezas en las diversas áreas donde se busca el desenvolvimiento de forma integral.

Por su parte, Aucouturier (citado por Martínez y Hernández, 2022) menciona que los objetivos de la psicomotricidad son: en primer lugar, ayudar a desarrollar la capacidad para simbolizar, es decir la representación de sí mismo, el lenguaje, la reproducción; en segundo lugar, apoyar en la capacidad de reaseguramiento para simbolizar situaciones de angustia, lo cual refiere a que el juego libre será el medio para expresar las emociones; por último, ayudar a desarrollar la capacidad de descentración tónico-emocional con una guía para lograr una persona social. Es decir, la psicomotricidad busca desarrollar áreas de comunicación, motricidad, autonomía, entre otros, en el niño y así se desenvuelva de forma independiente.

En esa misma línea, Aucouturier (citado en Miraflores, 2021) menciona que existen fases en las sesiones de psicomotricidad: el ritual de entrada, como un espacio de encuentro y diálogo; el tiempo de trabajo, que hace referencia a los juegos que surgen dependiendo de

los objetos y el espacio; por lo general, el sensorio motriz y el juego simbólico; la expresión gráfico - plástica mediante el dibujo, modelado o construcción; y finalmente, el ritual de salida, asociado al cierre de la sesión. En ese sentido, es importante que las sesiones de clases donde se privilegia la expresividad motriz.

Ante ello, un factor necesario para un desarrollo armonioso de la sesión es que las consignas no sean dirigidas en su totalidad, sino que brinde apertura a la participación del estudiante como generador de sus propuestas de juego y la exploración de su expresividad motriz. Por otro lado, es importante reconocer la incidencia del espacio y los materiales como parte de las sesiones de psicomotricidad.

### 1.3.1. El espacio psicomotriz y los materiales

En este apartado se busca consolidar, cómo deben ser los espacios para desarrollar las sesiones psicomotrices y qué se debe tomar en cuenta al momento de seleccionar los materiales a utilizar. Por un lado, los espacios deben comprender los materiales que se van a usar de acuerdo al grupo, ya sean de reciclaje, que tengan durabilidad, que sean accesibles, que cumplan de acuerdo a los gustos de los niños, que sea seguro y, para ello, el docente debe realizar una planificación de forma anticipada para así evaluar si el espacio y los materiales cumplen con la función para así lograr los objetivos planteados en los infantes.

Por esta razón, Mendaras (2008) menciona que una arista importante es el rol de los docentes y su impacto en la formación de los niños, no solo a nivel cognitivo sino en su forma de vivir y sentir; por ello, la relevancia de las capacitaciones docentes para diseñar y/o preparar espacios y seleccionar materiales al momento de realizar sesiones psicomotrices, con la finalidad de lograr objetivos de aprendizaje. También es necesario que al momento de seleccionar los materiales estos sean didácticos, durables, de tamaño considerable y permitan dar experiencias significativas para ayudar a los estudiantes en su proceso de desarrollo y respecto al espacio este se encuentre situado de acuerdo a las necesidades del grupo permitiendo su desenvolvimiento autónomo, que brinde seguridad, iluminación adecuada y que propicie e invite al juego. Y para conseguir ello el docente debe permanecer

observador frente a las diversas situaciones que pueden surgir.

Agregando a lo anterior, Del Arco (2017) menciona que el espacio de la sala de psicomotricidad así como los materiales influyen en la práctica y la actividad que se lleva a cabo, pues permitirán el desenvolvimiento autónomo de los niños o la desmotivación si en caso este no sea pertinente. La docente tendrá que observar y dar importancia a la disposición del espacio como también del material puesto en la sala de forma organizada y planeada, ya que esto va a permitir que los niños puedan realizar una diversidad de actividades acorde a lo planificado, con el objetivo de desarrollar la clase de forma dinámica y que se puedan desplegar diversos tipos de juego de acuerdo a las propuestas de los estudiantes y sobre todo que la sesión la puedan realizar de forma autónoma, permitiendo su desenvolvimiento.

Por su parte, Berruezo (2020) menciona que el infante se desenvuelve en un espacio que en un principio le resulta nuevo y desconocido, es decir, en un lugar donde toma en consideración que el aula es diferente a su contexto usual y que en este hay reglas diferentes, siendo este un espacio que promueve interacciones más horizontales y mayor libertad para desarrollar propuestas de juegos que surgen desde la iniciativa de los estudiantes.

Lapierre y Aucouturier, la actividad que brinda apertura a los niños permite favorecer la creatividad y expresar libremente sus deseos, emociones y el inconsciente; por ello, es necesario dejar ser a los niños y se encuentren con su cuerpo, emociones y movimientos que los deja conocerse y expresarse (Cervera, 2020). Para asegurar esto, Pastor (2012) menciona que la psicomotricidad relacional se vincula con las sesiones no dirigidas, es decir, que permiten la apertura a los niños de realizar de forma libre de acuerdo a los materiales y espacios que se les ha brindado.

En la misma línea, Vizcarra et al (2022) menciona que la expresividad motriz se relaciona con el espacio, el tiempo, los objetos o con otras personas, ya que se denominan parámetros de observación psicomotriz. Estos parámetros permiten observar el nivel de desarrollo de los niños en las diversas áreas; por lo cual, es importante tomar en cuenta el

espacio en el cual se encuentra el niño, los materiales, distractores, disposición, forma, iluminación, color, entre otros (Miraflores, 2021). En ese sentido, teniendo estos conceptos previos, se podrá adecuar, modificar y replantear nuevas estrategias que satisfagan las necesidades de los niños.

### 1.3.2. Rol del adulto - acompañante

El rol del adulto o acompañante cumple una función importante. Del Arco (2017) menciona que parte del desarrollo armónico en la psicomotricidad es contar con una persona que guía y acompaña, en el proceso de crecimiento integral de los estudiantes utilizando el juego espontáneo, el movimiento, la acción y la representación de sus expresiones emocionales, su vida afectiva y su mundo de fantasías. Para ello, se encuentra el psicomotricista quien es el profesional que se encarga del ámbito educativo y preventivo con la finalidad de facilitar la maduración psicomotriz y de detectar y prevenir necesidades psicomotrices o emocionales en el contexto educativo.

Melchert (2011) menciona que la práctica psicomotriz es una experiencia de maduración y expresión física inseparable, ya que se valora el movimiento y que visualiza al niño como un creador activo de su propio desarrollo. Por ello, los docentes deben contar con estrategias para la organización del espacio, materiales, tiempo, entre otros, que permitan a los niños y niñas desenvolverse con libertad para moverse y actuar de forma independiente, no solo por tener un espacio pertinente, sino también un espacio que los motive a desarrollar su expresión motriz. A su vez, también es importante respetar su proceso de aprendizaje y tener conciencia acerca de que cada infante presenta distintas necesidades y procesos, ante ello es importante utilizar el juego como el medio para entrar en comunicación con los niños.

Del mismo modo, Sánchez y Llorca (2008) mencionan que el rol del psicomotricista o docente a cargo es un pilar fundamental para la práctica psicomotriz, siendo quien ajusta las actividades psicomotrices a la actuación del niño por la expresión motriz y el lenguaje, respondiendo a sus necesidades, emociones, proyectos de juego, dando apertura a la comunicación y, para ello, se considera la flexibilidad, sensibilidad, creatividad, manejo de

grupo, actitudes, sensibilidad y observación frente al grupo como algunas características relevantes al momento de realizar las sesiones, ya que esto le permitirá el reconocimiento de los logros de objetivos y habilidades de los infantes.

Un punto a tomar en cuenta es, tal como lo menciona Vázquez (2010), la importancia sobre el rol del docente como un líder con idoneidad para generar procesos de aprendizaje y no limitar al estudiante, así como brindar herramientas que en el proceso desencadenen el aprendizaje autónomo y significativo para desarrollar diferentes competencias como cognitivas, aptitudinales, actitudinales y comunicativas.

Ante lo expuesto, se reconoce que el rol del psicomotricista o docente que dirige la sesión permitirá que los infantes jueguen libremente en toda la medida posible, evitando consignas que limiten la exploración motriz, lo cual favorece que el docente pueda observar en estas actividades espontáneas el comportamiento de cada niño, considerando sus necesidades, dificultades, virtudes, conflictos, entre otros. Así también cumple la función de guía, promoviendo en los estudiantes los principales protagonistas de las sesiones. Y es dinamizador porque tendrá que fomentar un clima de aula positivo y ayudará a los alumnos en la resolución de conflictos, dando estrategias de cómo solucionar un problema o en caso fuera necesario intervenir (Zamora, 2015).

Se identifica el juego como el momento clave, en que el docente interviene con mayor incidencia, desenvolviéndose como un compañero “simbólico”, entrando y saliendo del juego de los estudiantes, según se requiera, con el objetivo de favorecer su maduración en su desarrollo integral. Este rol le permite tener un panorama acerca de sus estudiantes y fomenta una relación más fluida, donde se favorece una relación horizontal y se manifiesta el poder de comunicar, responder, entrar y salir cuando ya no necesitan de la presencia del docente.

Cabe destacar que es importante tomar en cuenta las actitudes del docente, el lenguaje verbal y no verbal que expresa, ya que no solo refieren normas, roles, valores o creencias, sino que también pueden influir en los niños (Jackson, citado por Shavilco, 2012).

Es decir, el docente no solo hace uso de su expresión verbal, sino que también, a través de expresión corporal brinda un mensaje. Ante ello, es importante el manejo de la voz, la tonalidad y su diversificación de acuerdo con la actividad que se está realizando.

El docente debe tener características como la flexibilidad y la adaptación, las cuales son necesarias para el desarrollo de estrategias que se evidencian de acuerdo con la observación del contexto, es decir, las necesidades, gustos y preferencias del grupo (Canepa y Evans, 2015). En ese sentido, es importante que el docente observe de forma usual para así buscar estrategias que permitan el desarrollo de diversas habilidades en los niños. Ante ello, el bagaje de estrategias resulta indispensable para desarrollar dichas sesiones, con el objetivo de saber en qué momentos resulta pertinente, qué objetivos se buscan lograr y cómo se pueden realizar.

Considerando las diferentes características que asumen, resulta valioso que el docente sea capaz de comprender la expresión, a través del movimiento del infante, así como las bases teóricas para desarrollar la práctica psicomotriz y poder ofrecer una estrategia precisa a la expresividad, a través de la mediación corporal. Bajo esa línea requiere desarrollar habilidades para la observación y escucha, ya que es un acto educativo básico para situarse en el lugar del otro y entender cómo se siente el niño y también qué necesita. Así también, esto se garantiza cuando el docente implementa alternativas metodológicas innovadoras, pertinentes, dinámicas y colaborativas, siendo necesario tomar en cuenta la necesidad de innovar en pedagogías para enfrentar retos y exigencias científico-sociales de la época. Por ello, es importante hacer uso de diversas estrategias y también dar espacios en dónde los niños se desempeñen de forma autónoma y libre.

#### **1.4 Creatividad y expresión en las sesiones de psicomotricidad**

En la práctica psicomotriz se favorecen algunos aspectos que se encuentran vinculados a una mirada integral del desarrollo de los niños, entre los que resalta la creatividad y la expresión.

#### **1.4.1. El desarrollo de la creatividad desde la psicomotricidad**

En principio, Vera (2017) menciona que la creatividad es una habilidad que permite la expresión sobre uno mismo y permite el desarrollo del pensamiento abstracto, es decir, que se consolida lo concreto y comenzamos a relacionarlo con ideas y representaciones, también nos permite innovar, resolver problemas y permite el desenvolvimiento autónomo. Este se puede desarrollar mediante actividades significativas en cada ser humano y una estrategia que se puede usar para fomentarla es el juego, ya que permite que los infantes interactúen entre ellos y se adecuen al contexto de forma muy rápida y sus pensamientos se producen de forma libre y espontánea, frente a diversos estímulos.

En la misma línea, Gallardo (citado por Vera, 2018) menciona que la creatividad es un proceso integracionista, es decir, al interactuar el niño con su entorno, sobre todo durante el juego, se activan las áreas cognitivas, afectivas, emocionales, entre otros, estos elementos se vinculan en el desarrollo creativo de la persona, asimismo se reconoce que es un conjunto de ideas que se tienen en la cabeza, las cuales permiten crear un producto o diversas ideas ante distintas situaciones. En ese sentido, es un estado de conciencia que permite generar relaciones y conexiones para identificar, plantear y resolver problemas (Guilera, citado por Vera, 2018).

Frente a ello, se explica que la psicomotricidad tiene como propósito fomentar habilidades expresivas y creativas para centrar las actividades de movimiento acorde a las necesidades e intereses de los niños y niñas desde la psicomotricidad vivenciada. Por ello, Coler, Santos y Fernández (2010) mencionan que esta práctica psicomotriz brinda la oportunidad de expresar el mundo interno de los niños, a través del juego, asimismo favorece la creatividad a partir de la interacción lúdica.

En la misma línea, tal como menciona Ysla y Zegarra (2019), es importante que las sesiones usen como estrategia principal el juego y se implementen actividades lúdicas para fomentar la motivación y concentración en los niños, ya que, de este modo, se desarrollan algunas habilidades para aprender mejor, tales como la flexibilidad, la imaginación y la originalidad, es decir, el pensamiento creativo, el cual permite la capacidad de resolver

problemas, ver las cosas de perspectivas diferentes e innovar con ideas.

Estos aspectos son necesarios para aprender, porque implica el descubrimiento, la motivación y el buscar la solución a las diversas situaciones que se presenten en los niños. En otras palabras, el juego fomenta la creatividad en los niños frente a diversos momentos, ya que, frente a un material y contexto, buscan diversas formas de cómo realizar diferentes juegos para así interactuar y aprender con su entorno; de la misma forma, se alimenta su curiosidad por saber cómo se utilizan ciertos materiales, cómo funcionan ciertos juegos, qué reglas necesitan aplicar para poder interactuar con sus pares, es decir desarrollan diversas habilidades mediante el juego.

En ese sentido, Cánova y Evans (2015) mencionan que la creatividad está entendida como la capacidad que tiene una persona en proceso de desarrollo, el cual tiene un carácter intencional, ético y emocional. Es decir, promueve un pensamiento divergente el cual utiliza diversos estímulos que tiene el contexto para recrear y generar ideas innovadoras que permiten lograr objetivos para poder satisfacer sus necesidades y resolución de problemas de forma eficaz.

Tal como mencionan los autores anteriormente citados, es importante desarrollar la creatividad y más aún cuando parte del juego que se pretende utilizar como medio de herramienta principal dentro de la psicomotricidad, ya que les permite a las niñas y los niños crear soluciones frente a problemas, imaginar más allá del mundo real, generar motivación y atención y sobre todo aprender mejor, ya que lo hacen desde su propio interés y de forma inconsciente, es decir, es un aspecto que se da sin percibirlo; debido a que, el juego les permite aflorar la creatividad frente a diversas situaciones que puedan encontrar.

#### 1.4.2 El desarrollo de la expresión desde la psicomotricidad

Respecto a la expresión, la Federación de Andalucía (2011) menciona que se refiere a una forma de comunicación en dónde se utiliza el cuerpo como medio para desplegarse y se da de forma libre e independiente, ya que se vuelve una forma importante de manifestar emociones o sentimientos y actitudes, desde sus diversas posibilidades como la expresión

gráfica, plástica y corporal. Ante ello, el presente estudio destaca la expresión corporal como una habilidad que se desarrolla mediante el juego en la sesión de psicomotricidad; por ello, es importante brindar situaciones o actividades para fomentar esta habilidad, aunque también puede surgir de forma espontánea en los estudiantes. En ese sentido, la expresión corporal es como un tipo de expresión, ya que existen otras como la oral, gráfico-plástica, entre otras.

Considerando lo mencionado, Fonseca (citado por Berruezo, 2000) menciona que la psicomotricidad comprende el movimiento como factor del desarrollo de la expresión corporal del individuo en relación con su entorno y también se toma en consideración las actitudes que tiene el niño frente a diversas situaciones. Por ello, se considera desde una forma global en donde se busca integrar los movimientos expresivos con las actitudes significativas para percibir la expresividad motriz, la cual se encuentra más ligada al momento de desarrollar las sesiones psicomotrices.

Así también, Roberto (2018) menciona que a través de la expresión corporal el infante podrá reconocer el significado de los gestos y posturas de otras personas, como también a comunicarse utilizando sus propios movimientos realizados con su cuerpo. Esto se va desarrollando en la primera infancia, ya que emerge del juego libre. Por ello, es importante que tengan diversos momentos para desarrollar dicha habilidad, lo cual implica conocer su cuerpo, tomar conciencia del espacio en el que se encuentre y desenvolverse con su entorno, para así poder vincularse de forma pertinente con los demás y controlar sus impulsos.

A partir de lo expuesto, se evidencia la necesidad de generar espacios para la expresión corporal. En esa línea Herranz (s.f.), menciona que es importante brindar espacios al infante para que pueda expresarse corporalmente lo que a su vez brinda la oportunidad de expresar sentimientos, emociones y actitudes; así también, estimular su curiosidad por descubrir, conocer y utilizar su propio cuerpo para comunicar alguna necesidad o interactuar con los demás. Es decir, en los niños el movimiento forma parte de su vida cotidiana y es necesario que aprendan a manifestar con el cuerpo, ya que también funciona

como medio regulador y con ello pueden explorar su entorno.

A través de este capítulo, se han abordado algunos conceptos de la psicomotricidad y en específico de la relacional o vivencial, así también la *Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA)* que observa al niño a través de su expresión motriz y las actitudes frente a las situaciones que se le presenten. En tal sentido, se reconoce que la práctica psicomotriz fomenta diversas habilidades y el desarrollo integral en los niños, y en mayor relevancia el desarrollo de la creatividad y la expresión corporal. Para ello, es importante que los docentes tomen en cuenta el rol que asumen al acompañar sesiones de psicomotricidad y la importancia de la organización de los espacios y los materiales.



## Capítulo 2: Estrategias docentes en el área psicomotriz

El presente apartado aborda una aproximación conceptual sobre estrategias docentes, tomando en cuenta su importancia e implicancia en el desarrollo de las sesiones de psicomotricidad con estudiante del nivel inicial; de este modo, en la cual se usa como estrategia principal al juego; en tal sentido, se presentan los tipos de juego que se utilizan en las sesiones lo que a su vez favorece el desarrollo de habilidades como la creatividad y la expresión.

### 2.1 Definición de estrategias docentes

Las estrategias docentes se centran en principios psicopedagógicos que manifiestan las cuestiones que se plantean los maestros en el proceso de enseñanza. Es decir, se toma en cuenta los criterios que justifican cada acción o decisión que se aplica en el aula, con la finalidad de que los alumnos alcancen los objetivos previstos (González y Tourón, citado por Ávila et al., 2010).

Se destaca que, a partir de las estrategias planteadas por los docentes, los niños pueden desenvolverse de forma autónoma con su entorno y desarrollar diversas habilidades en favor a su proceso de aprendizaje. En ese sentido, los docentes hacen uso de estrategias considerando las particularidades colectivas e individuales de sus estudiantes para así, ponerlos en práctica y puedan favorecer procesos de aprendizaje, lo cual implica el desarrollo de diversas habilidades como son la creatividad y la expresión. (González y Diaz, s.f.)

Del mismo modo, según Gonzáles y Tourón (citado por Ávila, Quintero y Hernandez, 2010), las estrategias docentes se fundamentan en principios psicopedagógicos que manifiestan cuestiones que se plantea el docente en el proceso de enseñanza, ya que tal como menciona Cormack (2004) el aprendizaje al ser un proceso dinámico se construye en un determinado contexto y acorde a las necesidades del grupo en específico. En tal sentido, Mendoza y Mamani (2012) mencionan que las estrategias docentes son recursos utilizados

para promover aprendizajes significativos que pueden partir de contenidos que desarrollen habilidades cognitivas y a su vez que busque promover el aprendizaje autónomo de acuerdo a las necesidades y preferencias del grupo. En otras palabras, el docente busca diversificar sus estrategias de enseñanza para así asegurar el desarrollo integral del niño.

Tal como menciona la OECD (2016), las estrategias de los docentes necesitan de una adecuada planificación, una previa observación y evaluación de sus estudiantes para así conocer sus necesidades y fortalezas, de la misma forma las actividades deben estar diseñadas de manera lúdica para así poder captar la atención de los niños, asimismo en el transcurso de las sesiones es importante mantener la observación para evaluar qué actividades necesitan de una modificación o un cambio con la finalidad que funcione de forma más adecuada con el grupo.

Ante ello, Weikart (citado por Cormack, 2004) menciona que un enfoque importante para las estrategias docentes es considerar al niño como el actor principal en un currículo de calidad que se basa en actividades de aprendizaje iniciadas por ellos mismos, ya que el sustento de esta propuesta se basa en que el niño tiene saberes previos producto de las experiencias adquiridas en el hogar, su entorno, necesidades e intereses. Esto permitirá favorecer los objetivos de aprendizaje de una forma armoniosa al desarrollo del infante.

En ese sentido, las estrategias docentes son entendidas como un conjunto de decisiones que toma el docente a partir del contexto de los estudiantes y tiene por objetivo promover habilidades (Anijovich y Mora, 2012). Del mismo modo, las estrategias son entendidas desde un enfoque más general que varía de acuerdo con el área y que se utilizan para lograr objetivos (Eggen y Kauchak, 2009). Por su parte Stone y Morris (citado por Isaac, 2010), mencionan que dentro de las estrategias docentes se toma en cuenta la estructura, los objetivos y un repertorio de actividades que se incorporan dentro de la sesión de acuerdo a las habilidades que se busca generar en los niños tomando en cuenta el contexto, gustos y necesidades.

## 2.2 Importancia de las estrategias docentes

Como se mencionó anteriormente, las estrategias docentes son herramientas que favorecen el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes, ya que lo facilita y se va tornando en el proceso de forma autónoma en los alumnos, así también depende del grupo en específico, es decir, varía acorde a las necesidades del contexto, de la edad porque se busca respetar el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños para así trabajar a partir de objetivos específicos con la finalidad de incidir en diversas áreas como; por ejemplo, cognitivo, social, emocional, entre otros.

En primer lugar, las estrategias docentes son importantes porque, como mencionan Cortés y García (2017), se refiere al quehacer, a la toma de decisión consciente por parte del docente en el que se facilite el aprendizaje, desarrollo y el proceso. Ante ello, se evalúa la etapa infantil para partir desde la comprensión frente a la elaboración de las sesiones donde se construyen su personalidad y el desarrollo de todas sus dimensiones de forma integral. (García, citado por Cortés y García, 2017)

En ese sentido, la preparación de la sesión con procesos pedagógicos se evidenciará en los resultados en el proceso tomando en cuenta la apropiación del contenido. Asimismo, la toma de decisiones en la etapa infantil se toma como estrategia principal al juego, ya que los niños se encuentran en la edad de construcción de su personalidad y el desarrollo de las dimensiones y, a su vez, debe permanecer en la formación del niño, ya que dinamiza y articula los contenidos y acciones de forma integral

Con lo anteriormente mencionado, las estrategias varían acorde al contexto y se aplican con el objetivo de facilitar el aprendizaje y así los niños logren mantener su concentración y motivación frente a la sesión y así se asegura su desarrollo integral y en el proceso se va tornando autónomo.

En segundo lugar, Ávila, Quintero y Hernandes (2010) mencionan que los docentes

han descubierto un mundo de posibilidades para mejorar sus prácticas mediante el uso de nuevas tecnologías como otro recurso en el proceso de enseñanza. Durante mucho tiempo, los docentes han prestado atención fundamentalmente al dictado del contenido de la materia, y algunos docentes han prestado atención a la aplicación de las habilidades de aprendizaje; sin embargo, se ha notado que no llega a ser suficiente. En ese sentido, las estrategias docentes han ido cambiando de acuerdo al contexto y es importante desarrollar y potenciar dichas estrategias donde se incluyan los nuevos medios tecnológicos porque permiten al docente responder las necesidades actuales de los estudiantes, asegurar el aprendizaje y las actividades se desarrollen de forma dinámica y significativas.

En tercer lugar, presenta una dimensión reflexiva en la que el docente diseña una planificación, dónde se desarrolla el proceso de pensamiento, análisis, variables situacionales, alternativas, toma de decisiones, en todo este suceso se toma en cuenta el contexto, los objetivos, las necesidades y preferencias del grupo para así cada diseño de actividad permita al niño ser y desenvolverse de forma autónoma. Por otro lado, la dimensión de acción, la cual refiere a la puesta en acción de las decisiones tomadas (Anijovich y Mora, 2012).

En cuarto lugar, Chen (2016) menciona que las estrategias docentes que buscan fomentar aprendizajes son medios que permiten a los niños desenvolverse en diversas áreas. Estas pueden ser de forma consciente en donde se predispone una actividad con un objetivo en específico o de forma subconsciente que viene a ser inferido por los niños, es decir de acuerdo a las rutinas se van acoplando a ello. Es decir, se les brinda a los niños los materiales necesarios para que ellos realicen la actividad de forma autónoma o se les explica cuál es el objetivo para que ellos realicen la actividad. Se busca priorizar que las actividades no sean dirigidas, ya que esto permite percibir el desenvolvimiento de la creatividad y expresión del niño.

### 2.3 Estrategias en las actividades psicomotrices

Respecto a la psicomotricidad, Gutierrez (2016) menciona que se visualiza al infante

desde su globalidad, es decir, tomando en consideración áreas como lo motor, psíquico, social y cognitivo. Ante ello, las estrategias docentes deben estar relacionadas y comprometidas a desarrollar este sentido holístico, principalmente desde el movimiento, ya que, como se mencionó anteriormente, las estrategias deben permitir fomentar habilidades y enseñanzas a través de actividades lúdicas y significativas.

Cormack (2004) menciona que algunas estrategias para los infantes pueden ser: en primer lugar, plantear situaciones problemáticas en donde se le permite al niño pensar en soluciones frente a lo que sabe y desconoce, en donde mediante la interacción aprenderán de nuevas formas de soluciones. En segundo lugar, el aprendizaje significativo, el cual consiste en que una nueva experiencia se relacione con los aprendizajes ya obtenidos en su entorno y así poder desarrollar el aprendizaje. En tercer lugar, la motivación, usualmente se plantea actividades en la etapa de inicio para poder promover actitudes positivas en los niños; por esta razón, es importante brindar espacios de movimiento, danza, estiramiento, respiración, entre otros, para que los niños puedan movilizarse y posteriormente empezar la sesión. Frente a ello, también es importante que se evalúe al grupo en específico con el cual se va a realizar la sesión, ya que se pueden diversificar las actividades dependiendo las necesidades.

Desde este punto, es importante mencionar que, al ser puntos estratégicos, estos son indispensables al momento de desarrollar el área de psicomotricidad, ya que se vincula mucho al movimiento y a la mente. Frente a ello, el juego sirve como una estrategia fundamental para desarrollarlo de forma lúdica e interactiva, ya que, debido a la edad, el juego forma parte de los niños en su vida diaria.

En la práctica de la psicomotricidad se busca proponer actividades que parten del cuerpo, el movimiento, el juego, la danza, la creatividad, la expresión corporal, plástica, verbal, emocional y la interacción con el otro como estrategias para desarrollar dichas áreas. En otras palabras, la psicomotricidad requiere como estrategia fundamental al juego, ya que es una acción innata en la infancia (Quirós y Arraes, 2005), ya sea partiendo desde las actividades más generales hasta las más específicas con objetivos que se busquen aplicar en

el grupo, tomando en consideración sus gustos y necesidades frente a diversas situaciones, respetando los momentos de las sesiones que comprenden en el nivel educativo inicial y; por su parte, priorizar el desenvolvimiento autónomo para que dichas habilidades se fomenten.

Loyola (2015) menciona que, respecto a los momentos de las sesiones psicomotrices, se dividen en tres: en principio, el inicio en que se busca fomentar la motivación de los niños, con el fin de motivar a los niños, a partir de sus necesidades y gustos. En segundo lugar, en el desarrollo se busca el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerándose la actividad más activa. En tercer lugar, el cierre, el cual busca repasar y aplicar lo aprendido.

#### 2.4. El juego como estrategia de las actividades psicomotrices

El juego es un medio de aprendizaje en dónde se pueden generar diversas habilidades. Tal como menciona Aguayza (2021), el juego permite el desarrollo psico-social, en el cual se forma la personalidad, se evidencian valores y se orientan saberes. Se pueden acudir a diversas actividades que brinden gozo, placer, creatividad y conocimiento. Asimismo, el juego fomenta un impacto positivo en el menor y en su aprendizaje, ayudando a conocer y formar su personalidad en momentos de afectividad, motricidad, sabiduría, creatividad y sociabilidad.

En la misma línea, Gurovich (citado por Figueroa y Bello, 2019) menciona que existen dos fundamentos dentro de las sesiones psicomotrices que promueven el juego. En primer lugar, se centra en permitir el descubrimiento al infante y vivenciar diversos movimientos que en el proceso crearán una oportunidad de construir su esquema corporal, es decir, la percepción total de su cuerpo, de sus movimientos y el control de este, con el objetivo que tenga más conciencia sobre sí mismo y del entorno, generando seguridad y confianza en su desenvolvimiento. En segundo lugar, Jiménez y Dolores (citado por Figueroa y Bello, 2019) menciona que el rol del juego permite al infante ser el centro de su propio aprendizaje; de este modo, se muestra al infante con la capacidad de desarrollar diversas áreas de forma autónoma, avanzar de acuerdo a su propio ritmo y posibilidades.

Así también, el Ministerio de Educación (2012) plantea que el juego libre permite disfrutar del placer y la expresión motriz de lo que uno como individuo es y quiere ser, asimismo es la necesidad inconsciente de querer seguridad o sentirla frente a diversas situaciones de la realidad, el miedo y el dolor frente a lo que es real y no lo es. En la misma línea, López (2013) plantea que el juego libre es cualquier actividad que el niño realiza de forma espontánea, ya sea de forma individual o grupal y, en esta ocasión, el adulto no presenta intervención, lo cual brinda que el niño se desarrolle en todas las áreas, también le permite obtener un valor educativo de sí mismo.

Tal como se menciona anteriormente, el juego funciona como una estrategia para desarrollar habilidades y destrezas, tanto de forma individual como de forma grupal, ya que aprenden a establecer relaciones en base a límites y gustos o preferencias, además aprenden a manejar situaciones de conflicto, partiendo desde la regulación emocional. El juego les permite formar su independencia frente al espacio en el que se encuentran; por ello, se considera como una herramienta de disfrute que permite desarrollar diversas habilidades en el infante, como, por ejemplo, la creatividad y la expresión. Respecto a la creatividad, el juego permite que los niños potencien su imaginación y también su forma de comunicar algo; por su parte, la expresión permite el desenvolvimiento natural del ser humano, expresando algún sentir y esta se puede dar a nivel corporal, con movimientos diversos.

De igual forma, Hernández (2023) menciona que el juego no solo se utiliza como medio de entretenimiento o fuente de placer, sino que permite construir, expresar y formar la propia identidad, más aún cuando se da de forma libre, espontánea. Además, se caracteriza por implicar una representación de la realidad, es decir, nace la fantasía y la creatividad, en donde se establecen conexiones emocionales, cognitivas, entre otras.

## 2.5 Tipos de juego

Según Unicef (2018), el juego es una estrategia importante porque permite que los niños obtengan conocimientos y competencias esenciales para su desarrollo, asimismo se genera en diversos contextos, ya sea en la calle, poblaciones, patios, clase u otros. En la misma línea, el juego invita a la participación activa, ya que si se observa cómo juegan los niños,

usualmente visualizamos que se concentran en la actividad que están realizando, es decir, centran su atención a la actividad que están realizando, ya que se vincula la actividad física, mental y verbal. En tal sentido, el desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística, en otras palabras, se va dando a partir de las experiencias mediante el juego, los cuales pueden incentivar en su proceso de desarrollo generando competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

En la misma línea, Chamorro (citado por Manjón, 2019) considera el juego como una estrategia que permite el desarrollo físico y psíquico del ser humano, y es importante que se empiece desde edades tempranas, es decir, a partir del primer nivel de la escolaridad, porque se considera una actividad natural y espontánea que el infante desea realizar constantemente y como resultado va desarrollando habilidades sociales, creatividad, pensamientos, limitaciones, entre otros, y esto a través del juego.

Por su parte, Cedeño y Calle (2020) mencionan que uno de los objetivos del juego es presentar la oportunidad para que los infantes interactúen de forma dinámica, activa y participativa, ya que así se fortalecerá su imaginación, su nivel de socialización, el respeto de las consignas y normas, el respeto de esperar turnos y que se aplique tanto dentro como fuera de la clase.

Por otro lado, existen diversos tipos de juegos. Tal como mencionan Quirós y Arraez (2005), comprende el juego motriz, juego de roles, juegos de construcción, juego exploratorio, juego constructivo, juegos colectivos, cooperativos, juegos sensoriomotores, juego simbólico, etc. Estos juegos tienen diversas actividades y reglas diferentes, en donde los niños conocen nuevas formas de interactuar. También se puede dar de forma individual o grupal, dependiendo de los materiales, espacio, tiempo, etc. Por ello, los tipos de juegos en mención son los que se han utilizado con mayor frecuencia y relevancia, ya que son juegos que forman parte de las actividades diarias y se van realizando permanentemente.

### 2.5.1 Juegos motrices

El juego forma parte del desarrollo del ser humano desde su nacimiento, ya que incorpora actividades y gracias a ello se relaciona con su entorno. Ante ello, los juegos motores son los medios transversales en el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Por ello, los juegos construidos sobre el desarrollo motor influyen en la adquisición de aprendizajes más complejos, como la lecto-escritura, la matemática y un adecuado funcionamiento del cuerpo, es decir, se hace incidencia en la psicomotricidad. Asimismo, los juegos motrices permiten una interacción y cooperación con los demás y así también desarrollan habilidades motrices de manipulación, movimiento, equilibrio entre otros (Bedoya et al., 2022).

Mendoza (2019) menciona que, a través de actividades motrices como correr, caminar, saltar o trepar, es decir, a través de actividades orientadas hacia el espacio y el entorno del niño se provoca el placer en los niños; sin embargo, también se pueden realizar actividades motrices más centradas en el disfrute de las sensaciones corporales como el balanceo, giro, caída, entre otros, ya que éstas se centran más en el propio cuerpo y, por ende, se necesita menos esfuerzo de adaptación al entorno. Por ello, el juego motor es fundamental porque implica en el desarrollo cognitivo, como una forma de asimilación, ya que tiende al reconocimiento del yo y de su entorno. Asimismo, el niño vivencia su tonicidad corporal y motora, y es así como construye su propio yo.

### 2.5.2 Juegos de roles

Martín (citado por Cobo y Valdivia, 2017) menciona que el juego de roles permite que los estudiantes asuman y representen roles en un contexto, ya sea en situaciones propias del mundo o ficticias, es decir, que pueden ser situaciones cotidianas o inventadas. Asimismo, Cobo y Valdivia (2017) mencionan que es una forma de llevar una realidad a un salón de clases, porque se establecen reglas, existe libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo se interpretan las creencias, valores y actitudes del personaje que representan. Para dicho juego, es necesario el movimiento y la expresión motriz, y esto

permitirá el desarrollo de habilidades como la creatividad y la expresión, ya que se requiere de generar nuevas ideas.

Por su parte, Polo et al. (2018) mencionan que el juego de roles funciona como una estrategia pedagógica con el fin de fortalecer la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que, busca que los estudiantes asuman y representen roles en situaciones reales del propio entorno. Asimismo es una forma de representación, ya que se pueden actuar situaciones y realidades que se viven en el aula de forma constante. En este juego los infantes pueden ajustarse a reglas, pero también tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones; por ello, se da de forma espontánea y se basa en las situaciones vividas por los estudiantes y docentes tanto de las actividades internas o externas (Rodríguez y Chillón, citado por Polo et al, 2018).

Campos y Quispe (2019) mencionan que los juegos de rol resultan ser divertidos e interesantes para los niños; sin embargo, también permite que los niños se desarrollen tanto psicológica como socialmente; además les ayuda a fortalecer la personalidad. La interpretación de un personaje puede resultar sencillo; sin embargo, el niño ha tenido que procesar la información para saber de qué forma interpretarla. En ese sentido, el juego de roles permite al niño desarrollar su imaginación, pensamiento, actitudes, lenguaje, personalidad y voluntad, además les permite comunicarse de otra forma y explorar quiénes son. Un punto importante a resaltar es que cuando los niños juegan les resulta satisfactorio para su vida social.

Esto permite desarrollar su creatividad y expresión a los alumnos, ya que actúan de acuerdo al criterio propio; por ende, tienen que evaluar de qué manera lo quieren hacer. Asimismo, plantean ciertas normas y es importante la interacción entre pares para que el juego resulte satisfactorio para todos y así también aprender a conciliar respecto a opiniones distintas, asimismo les permite socializar lo cual es importante en este proceso de desarrollo.

### 2.5.3 Juegos de construcción

El juego de construcción está relacionado a la obtención de un producto, el cual obtiene significados a través de la asignación de representaciones externas (ELE, 2020). Según Sarlé (citado por ELE, 2020) este juego permite obtener aprendizajes vinculados a las ciencias físicas, es decir, equilibrio, relación de los objetos con el espacio, entre otros, la interacción verbal en el desarrollo del juego y la anticipación de metas, objetivos, etc. Además, es importante saber qué consigna deja el docente, ya que puede ser general o específica. No es lo mismo decir “vamos a construir” que “vamos a construir un castillo”; sin embargo, los infantes tienen la libertad de escoger la forma, color, tamaño, entre otros, de cómo hacer, qué materiales utilizar para desarrollar la actividad. Por ello, es importante desarrollar este tipo de juegos, ya que permite al niño desarrollar su creatividad, toma de decisión, expresión, imaginación, entre otros.

En la misma línea, Sarlé (citado por Unicef, 2017) menciona que el juego de construcción permite desarrollar conductas variables y flexibles en los niños, ya que cuentan con la posibilidad de explorar diferentes formas de qué hacer con los objetos y resolver problemas frente a lo que se le presente de forma creativa y eficaz. Por su parte, Unicef (2017) menciona que los juegos de construcción brindan una posibilidad que otros juegos no lo dan, ya que facilitan la invención a partir de la combinación de diversos objetos. Por ello, es un juego que disfrutan los niños, además les permite expresar sus pensamientos acerca de los objetos que crean al construir.

Bonás (citado por Manjón, 2019) menciona que construir es una acción que permite a los niños crear, hacer, formar, recrear algún objeto, es decir, el niño vivencia diversas experiencias en donde utiliza la creatividad, imaginación, expresión. Por su parte Arnaiz (citado por Manjón, 2019) menciona que la manipulación permite buscar estrategias para ir más allá, en donde los niños usan la lógica y emoción. Además, los niños son capaces de producir objetos complejos, de acuerdo a su creatividad e iniciativa.

#### 2.5.4 Juegos colectivos

Cedeño y Calle (2020) mencionan que es el juego que realizan varias personas y responde al principio de la socialización para así establecer reglas o límites frente al juego. En la misma línea, Schiller (2019) menciona que un juego cooperativo consiste en el disfrute de jugar en donde prevalece la interacción para así poder conseguir el objetivo. Asimismo, tiene como finalidad formar habilidades como la convivencia, una meta en común con los integrantes y disfrutar el juego con el grupo. En este tipo de juego se prioriza el disfrute y se consolida al grupo para que se ayuden entre sí a encontrar soluciones, estrategias y acuerdos para llegar a la meta.

En los niños, es importante tomar en cuenta que están situados en un proceso de maduración, regulación emocional; por ello, en principio, es ideal que los adultos los acompañen con diversas situaciones reflexivas frente a un problema para que paso a paso puedan hacerlo de forma autónoma, asimismo hablar sobre el ganar y perder, ya que puede resultar una situación conflictiva; sin embargo, cuando los niños ya tienen dichas nociones, comienzan a resolver ellos mismos las diversas situaciones que se le presentan.

Arias (2020) menciona que los juegos colectivos se utilizan más en educación física, ya que ayudan y permiten trabajar habilidades como la resolución de problemas y conflictos que se pueden generar, tomar decisiones, tanto en el equipo como para el desarrollo del juego. Ante ello, es importante una buena relación y la comunicación de los participantes en todo momento.

En este tipo de juegos, es importante brindarles previamente estrategias de tomar turnos, ya que puede resultar conflictivo el respetar los espacios de los demás; sin embargo, tal como menciona la Federación de Andalucía (2011) en el juego los niños comienzan a controlar sus emociones, aunque suelen ser intensas, mediante el juego se canalizan las energías. Asimismo, el juego empieza de forma individual para después incluir a otros, porque se desarrollan socialmente.

En síntesis, en este segundo capítulo, se ha hecho mención de la definición de las estrategias docentes y su respectiva importancia frente a los niños, ya que para poder desarrollar habilidades como la expresión motriz y la creatividad es necesario tener en cuenta objetivos específicos mediante una previa planificación para lograrlo y se busca utilizar estrategias pertinentes de acuerdo al contexto, las necesidades y preferencias del grupo y, para ello, se toma como estrategia principal al juego, siendo este un medio muy importante de aprendizaje, ya que por la etapa es cómo los niños aprenden, socializan, resuelven problemas y permite desarrollar aprendizajes significativos tomando en cuenta la creatividad que les permite crear nuevas ideas y comunicar su sentir, tanto como la creatividad que forma parte esencial del ser humano para manifestar y escuchar su voz.



## PARTE II

### DISEÑO METODOLÓGICO

En el siguiente capítulo, se presentará el diseño metodológico, el cual busca responder la pregunta de investigación mediante diversos métodos y, a su vez, ayuda a sistematizar y ordenar la investigación, en tal sentido, se da cuenta del enfoque y tipo de investigación. De la misma forma, se detalla la pregunta de investigación, los objetivos generales y específicos, así como las categorías y subcategorías del estudio.

Se presentan la técnica e instrumentos seleccionados para el recojo de información, y su proceso de validación por especialistas en el tema para finalmente, proceder a la organización de la información recogida. Todo este proceso se realiza considerando los principios éticos de investigación.

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

El enfoque metodológico que contextualiza esta investigación pertenece al tipo cualitativo, que como menciona Nateras (2005), pretende entender los fenómenos sociales desde la perspectiva de los actores; así también, se utilizan técnicas para aproximarse a la comprensión como la observación, entrevista, focus group y otras que brinden datos descriptivos. Dado los objetivos de la presente investigación se utiliza una metodología cualitativa, ya que esta produce datos descriptivos, en donde se toma en cuenta la construcción de los significados desde los sujetos (Quecedo y Castaño, 2002), en este caso los docentes de las aulas de nivel inicial.

La investigación cualitativa permite un análisis profundo acerca de diversas prácticas, así también permite un estudio holístico o completo para comprender un problema y ayuda a encontrar diversas soluciones partiendo de la investigación (Abdalla, 2023). En la misma línea, Mariën et al. (2023) mencionan que el enfoque cualitativo permite profundizar en

experiencias, percepciones e interacciones con la ayuda de técnicas como la entrevista, con lo cual puedes obtener información que permita profundizar la investigación.

Además, como mencionan dichos autores, este tipo de investigación intenta comprender el fenómeno de estudio desde su realidad, enfocándose en lo que sucede o sucedió en un contexto en particular, viendo al investigador como un observador objetivo y dejando de lado el papel de unidad actuante, es decir, que no solo actúa sin algún fundamento o evaluación, sino que se mantiene como observador, de acuerdo a las diversas circunstancias del espacio en el cual se encuentra para tomar una decisión en el desarrollo de la investigación. Por ello, la aplicación de esta metodología permite obtener datos descriptivos para plasmar toda la información obtenida. Dicha información, será recogida desde los docentes de un aula de 4 años del nivel de educación inicial en una institución educativa privada, quienes son tutores del salón, siendo quienes planifican y llevan a cabo las actividades psicomotrices.

### **3.2 Planteamiento y problema de investigación**

El presente estudio tiene el interés de reconocer las estrategias docentes en las sesiones de psicomotricidad para fomentar habilidades como la creatividad y la expresión en niños de 4 años. Para ello, se formula la siguiente pregunta: ¿Qué estrategias utilizan las docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en las actividades psicomotrices? Con la finalidad de dar respuesta a la interrogante planteada se establecen los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Analizar las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una Institución Educativa (I.E.) de Miraflores.

Por esa razón, se plantearon dos objetivos específicos:

- OE1: Caracterizar las sesiones psicomotrices que realizan las docentes para desarrollar la creatividad y expresión en una I.E. Privada.
- OE2: Describir las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las sesiones psicomotrices en una institución educativa privada.

### 3.3 Categorías de la investigación

Partiendo de los objetivos mencionados, se desencadenan dos categorías de estudio y cinco subcategorías que se muestran en la siguiente tabla:

**Tabla 1: Objetivos, categorías y subcategorías del estudio**

Objetivos específicos	Categoría	Sub-Categorías Preliminares
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Caracterizar las sesiones psicomotrices que realizan las docentes para desarrollar la creatividad y expresión en una institución educativa privada.</li> </ul>	Sesiones psicomotrices	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseño y desarrollo de una sesión psicomotriz</li> <li>● Rol docente en la sesión psicomotriz</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Describir las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las sesiones psicomotrices en una institución educativa privada.</li> </ul>	Estrategias docentes durante el juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El juego en las sesiones psicomotrices</li> <li>● Tipos de juego que utilizan las sesiones psicomotrices.</li> <li>● Estrategias docentes para fomentar la creatividad.</li> <li>● Estrategias docentes para fomentar la expresión</li> </ul>

### 3.4 Fuentes e informantes de investigación

Respecto a los informantes de la investigación participan docentes del nivel inicial de una institución educativa ubicada en el distrito de Miraflores, Lima, que pertenece a la Unidad de Gestión local (UGEL) N°07, y tiene el tipo de gestión privada. Para facilitar el

proceso de análisis de la data los informantes fueron seleccionados bajo los siguientes criterios de inclusión: docentes de “Kindergarten 1”, quienes atienden a niños entre las edades de 4 y 5 años. Así también, se ha considerado que los docentes realizan las actividades que corresponden el área psicomotriz como parte de su labor pedagógica. Ante ello, participan del estudio 5 docentes en total, quienes cuentan entre 2 años a 8 años de experiencia en el centro, cuya procedencia es alemana. En este caso en particular, la planificación que utilizan los docentes para las sesiones de psicomotricidad se realizó el año anterior, la cual es usada como guía para que la adapten a las características de cada grupo.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de información**

Con el objetivo de responder a los objetivos, se seleccionaron las técnicas e instrumentos de recojo de información, los cuales responden a la línea del enfoque cualitativo y tipo de investigación descriptiva. Por ello, la técnica seleccionada es la entrevista, siendo el instrumento la guía de entrevista semiestructurada, la cual permite indagar y obtener información para responder a la problemática, categorías y subcategorías.

Tal como menciona Díaz et al. (2013), la entrevista es una técnica útil en las investigaciones para poder recaudar datos, así también es definida como una conversación que tiene un fin determinado en donde se puede utilizar términos coloquiales, lo cual permite un intercambio de información más abierto, en este caso con respecto a las estrategias docentes para las actividades psicomotrices. De igual forma, Folguira (2016) menciona que la entrevista es una técnica que recoge información como también una estrategia que se utiliza para procesar estos datos obtenidos. Tiene como objetivo obtener información de forma oral y personal sobre experiencias, acontecimientos, opiniones, entre otros. Por su parte, la entrevista tiene tipos como; por ejemplo, la semiestructura, no estructurada o en profundidad, estructurada, etc.

Para esta investigación se ha escogido la entrevista semi estructurada, Díaz et al (2013) menciona este tipo de entrevista se caracteriza por ser más flexible, debido al tipo de preguntas que se plantea y puede ajustarse a las personas entrevistadas, con el fin de

incentivar el diálogo, aclarar algunos términos, entre otros. Con ello, se busca que los docentes se sientan cómodos y brinden información que permita obtener resultados que beneficien a la investigación con respecto a las estrategias docentes en las sesiones psicomotrices para así fomentar habilidades como la expresión y creatividad.

Por tal razón, se ha elaborado una guía de entrevista semiestructurada. Tal como menciona Folgueira (2016) el proceso que se debe seguir es realizar preguntas para obtener respuestas, considerando como referencia el marco teórico. Es decir, las preguntas que se usarán para la entrevista deben estar relacionadas al tema y a los objetivos que tiene la investigación (Anexo 2).

Respecto a la coordinación con los informantes, se entró en comunicación con el centro educativo previamente, dando a conocer a los docentes sobre el tema del estudio y su participación voluntaria en el mismo, brindándoles un consentimiento informado (anexo 1). Con los permisos obtenidos se daría inicio a realizar la entrevista (anexo 4). En donde se establecieron fechas para realizar las entrevistas de acuerdo a la disponibilidad de los docentes. Asimismo, el instrumento tuvo un proceso de validación por especialistas en el área que aseguran la pertinencia, objetividad y claridad de los contenidos y del instrumento como tal. Por esta razón, se elaboró una carta de solicitud para la validación de instrumentos (anexo 3) y se anexó la matriz de coherencia (anexo 5) dónde mediante una tabla se muestra el problema y los objetivos de investigación en relación con el instrumento seleccionado. Respecto a los aportes de los expertos, estos se centraron en precisar las preguntas, para que sean adecuadas y comprensibles, así como asegurar un lenguaje claro. Luego de obtener la validación del instrumento se realizó un levantamiento de las recomendaciones y las correcciones correspondientes a partir de los aportes obtenidos por las especialistas.

### **3.6. Procedimiento para la organización, procesamiento y análisis de la información**

Tras aplicar el instrumento, el cual fue la entrevista hacia cinco docentes, se procedió a realizar la transcripción de las entrevistas. En un primer momento, se comenzó con una matriz general elaborada en Excel en dónde se colocó toda la información de forma tácita de

las transcripciones de las entrevistas, para luego proceder a una nueva matriz de análisis (Anexo 6) en donde se ordenó la información de manera sintetizada y relevante de acuerdo con las preguntas recogidas por medio del instrumento, la guía semiestructurada, para así, identificar los hallazgos obtenidos de acuerdo con las categorías y subcategorías planteadas para este estudio. Dicha matriz permitió develar índices de coincidencia en las respuestas, es decir, se identificaron los hallazgos, así como las particularidades desde las experiencias de los diferentes informantes.

**Tabla 2: Tabla de codificación de los informantes**

Nombre del salón	Grado	Código
Docente de aula jirafa 1	4 a 5 años	ED1
Docente de aula jirafa 2	4 a 5 años	ED2
Docente de aula vaca 1	4 a 5 años	ED3
Docente de aula ratón 1	4 a 5 años	ED4
Docente de aula ratón 2	4 a 5 años	ED5

### 3.7 Procedimiento para asegurar la ética de la investigación

Finalmente, respecto a la ética de investigación planteada por la Pontificia Universidad Católica del Perú, la cual está comprometida en fomentar la protección de la información e identidad de los participantes, ya sean docentes o estudiantes. Ante ello, como investigadora responsable y comprometida con la ética de la investigación se buscó garantizar los principios éticos tales como el respeto por las personas, la integridad científica y la responsabilidad científica para implementar estrategias de protección que aseguren los derechos, la seguridad e integridad de los participantes en la presente investigación y contar con el consentimiento de las docentes de la institución. De esa forma, para asegurar la confidencialidad de los datos de la población estudiada y la información se usó el consentimiento informado para dar lugar a las entrevistas semiestructuradas. Así también, se informó formalmente a la institución y docentes de forma oportuna y respetuosa.

## PARTE III

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este apartado, se analizan e interpretan los hallazgos obtenidos a partir de las preguntas realizadas en las entrevistas, considerando las categorías planteadas y emergentes.

#### 4.1 Sesiones psicomotrices

En referencia a la primera categoría, se busca reconocer las características de una sesión, el rol del docente y el juego como parte del desarrollo en las actividades en niños de 4 años de una institución educativa privada de Miraflores. Por ello, se dialoga con algunos conceptos teóricos del marco de referencia en relación con lo señalado por los informantes del estudio a partir de la técnica de la entrevista; para ello, se recogió información a través de diversas preguntas que responden a las subcategorías planteadas.

##### 4.1.1 Características de una sesión psicomotriz

Desde lo expuesto por los docentes se identifica, la presencia de una estructura para el desarrollo de una sesión de psicomotricidad, la cual comprende un inicio, un desarrollo y un cierre. En donde se desarrollarán las actividades dependiendo de la planificación previamente realizada por cada docente. En ese sentido, la mayoría coincide en seguir dicha estructura, lo cual se evidencia a través de los siguientes comentarios:

*“Tiene una introducción. Una parte principal y una. Cierre.” (ED5)*

*“Una estructura general es calentamiento, que está relacionado al inicio de la actividad, luego es el desarrollo que puede ser propiamente una actividad como también un juego y luego está el cierre que vendría a ser la relajación.” (ED1)*

*“En un inicio un momento como más de calentamiento, quizás un poco más libre para luego ya pasar a una actividad más con un objetivo planteado para desarrollar alguna de las áreas de lo que viene a ser la psicomotricidad y finalmente un momento de*

*relajación o estiramiento donde los niños puedan descargar ya un poco lo que han trabajado durante la sesión.” (ED2)*

*“Una primera fase es de calentamiento donde los chicos hacen una dinámica, un juego para poder como que entrar en calor y de ahí viene la actividad como tal que puede estar dividida en distintas áreas, lo que es equilibrio, coordinación, velocidad, agilidad y después de esta actividad que es más de más dirigida por decirlo así, se da un cierre dónde hay un momento de relajación para que los chicos también bajen todas estas revoluciones que han ganado durante la actividad.” (ED3)*

*“La introducción, aquí se le llama calentamiento, para calentar su cuerpo para estar preparados para la actividad que viene después y de ahí viene la actividad central así de ahí el final la parte final viene después para bajar ese impulso un poco”. (ED4)*

Mediante lo expuesto se evidencia que los cinco docentes se centran en desarrollar principalmente tres momentos, el calentamiento, el juego y la relajación, los cuales corresponden al inicio, desarrollo y cierre de la sesión. Esta estructura se encuentra inmersa y se vincula a las fases en las sesiones de psicomotricidad relacional como son: el ritual de entrada, como un espacio de encuentro y diálogo de los proyectos de juego de los estudiantes; la actividad central que refiere más al juego, el cual se vincula a los juegos que surgen, considerando el uso de los objetos y las interacciones, por lo general se identifican dos niveles en este juego, el sensorio motriz y el juego simbólico; la expresión gráfico - plástica, el cual refiere al tiempo para el distanciamiento mediante el dibujo, modelado o construcción; y finalmente el ritual de salida, asociado al cierre de la sesión.

Dicha secuencia, se encuentra vinculada con la propuesta brindada desde la psicomotricidad relacional, enmarcadas en el despliegue de la expresividad motriz de los niños y niñas (Aucouturier, citado en Miraflores y Goldaracena, 2021). En ese sentido, se destaca que los docentes consideran algunas de las fases que propone dicho enfoque, lo cual evidencia que las sesiones están relacionadas a la línea de Aucouturier, es decir, destacan al juego como un elemento central. Las razones por la cual los docentes sustentan esta estructura son diversas, entre ellas, se justifica en base al grupo o a los objetivos de la misma sesión, también por las condiciones del espacio y los materiales, la duración de la sesión y que los separan por grupos.

Por otro lado, se identificó que cada momento de la estructura tiene una función o finalidad como parte de la sesión. En primer lugar, se encuentra la fase de inicio, frente a ello los docentes expresan lo siguiente:

*“El calentamiento sirve para preparar el cuerpo también para llegar a que los niños aprendan”-(ED4)*

*“Al tema principal que se deba tratar, al objetivo principal. Hay que. Introducir poco a poco, los niños, en lo que uno quiere hacer. Y también es para que los niños se enganchen en la en la actividad” (ED5)*

Ambos docentes mencionan que el calentamiento, se encuentra vinculado al inicio de la sesión, y se le otorga un sentido de preparación de cómo se desarrollará la actividad, suele incluir la presentación de materiales y qué se espera que realicen, es decir, hacen una muestra o ejemplo de los movimientos esperados, para así también obtener su atención. Por otro lado, dos docentes mencionan que es ideal que calienten el cuerpo para que su cuerpo se predisponga ante la actividad a realizar. Se hace mención de los siguientes fragmentos de la entrevista

*“Es necesario que los chicos primero calienten el cuerpo, ya que se van a mover y van a hacer ejercicio y a la par también activas un poco esa curiosidad por lo que se va a hacer, incentivarlos a esta nueva actividad que se va a desarrollar” (ED1)*

*La primera actividad, suele ser una actividad pues que llame su atención y que los atraiga un poco su atención a la clase y luego ya poder entrar al objetivo (ED2)*

Por otro lado, una docente menciona que un punto importante es que aprendan a tener un control corporal con lo cual se destacaría como parte relevante dentro de las sesiones de psicomotricidad. Se hace mención del siguiente fragmento

*“hay momentos en los que tienen que parar en su espacio sin invadir el del otro” (ED3)*

Ante ello, Gutiérrez et al. (2021) mencionan que la psicomotricidad vivencial permite tener la percepción relacionada al cuerpo y el entorno, en donde se prioriza el placer a través del movimiento, exploración, descubrimiento. Es decir, en el proceso de aprendizaje, los niños van reconociendo su propio cuerpo y espacio, y, a su vez, el del entorno.

En segundo lugar, la fase de desarrollo de la sesión psicomotriz se vincula a favorecer diversas habilidades; por lo cual, desde los hallazgos, se halla que las docentes mencionan que “el trabajo, en equipo, fuerza, coordinación ojo-mano u ojo pie” (ED1) son habilidades que se buscan desarrollar, lo cual coincide con (ED5) quién menciona que está vinculando más al juego. Por su parte, un docente menciona que en esta fase se busca desarrollar “habilidades socioemocionales, cognitivas y enfrentar nuevos retos” (ED2). En ese sentido, coincide con (ED3), ya que ambos docentes señalan que están más vinculados a la expresión y creatividad, ya que buscan partir desde el nivel socioemocional. Por su parte, otro docente menciona “la concentración, respeto por los turnos, empatía, competencia” (ED4), lo cual se relaciona a habilidades motrices y de expresión. Miraflores y Goldaracena (2021) menciona que el programa de intervención durante el desarrollo está vinculado a actividades motrices, sensoriomotoras y actividades que el niño propone.

En tercer lugar, el cierre o también llamado ritual de salida, tal como mencionan los cinco docentes entrevistados, coinciden en que este momento se encuentra más ligado al momento de relajación para así poder continuar con las siguientes actividades de forma calmada. Ante lo mencionado, se destacan los siguientes fragmentos de la entrevista realizada

*“finalmente pues este terminar la sesión después de la activación que hemos tenido con algo que pues traiga más calma y puedas eh transitar a la siguiente hora (ED2)”*

*“el cierre es darle la relajación, ya que después de tanto movimiento es importante que lleguen a la calma nuevamente y se cierre propiamente la actividad. (ED1)”*

Es decir, con el cierre se busca que el cuerpo se calme y es dónde más aplican actividades de respiración, de escucharse a sí mismos o cerrar los ojos e imaginarse que están en otro lugar para así fomentar habilidades, tales como la observación, manejo corporal, creatividad. Miraflores y Goldaracena (2021) mencionan que el cierre relacionado al ritual de salida se vincula con el momento de relajo para generar el placer de pensar.

Por otro lado, se recogió información en torno a las habilidades que se desarrollan a través de las sesiones psicomotrices, con mayor incidencia en la creatividad y la expresión.

En la entrevista, las docentes mencionaron que “de acuerdo a las actividades y materiales propuestos va a permitir el desarrollo de sus habilidades” (ED2), es decir, la percepción de los docentes acerca de las habilidades que se van a desarrollar va a depender de los materiales propuestos y las actividades, ya que si son actividades que no tienen una planificación dónde se hayan evaluado los materiales y tampoco un diseño de planificación de las actividades que se van a realizar, no se podrá realizar una sesión pertinente.

Respecto a la estructura de la sesión anteriormente mencionada, se encontró que para las docentes la psicomotricidad también se encuentra alineada a desarrollar habilidades en donde también se encuentran la creatividad y expresión, ya que los momentos durante una sesión de psicomotricidad contienen momentos que les permite pensar, expresar, manifestar, relajar, moverse. Por un lado, tal como lo menciona Vera (2017) la creatividad se va desarrollando mediante actividades significativas y esta se puede dar de manera eficaz si se utiliza una estrategia principal, el juego, porque permite la interacción y la adecuación al contexto de forma más libre y espontánea, tomando en consideración al grupo y sus necesidades. Por su parte, la expresión, la cual está vinculada a los gestos y movimientos, se va desarrollando a partir de la apertura de espacios y momentos donde puedan manifestar sus emociones, actitudes, sentimientos, la cual también se desarrolla a través del juego. También esta habilidad se va desarrollando de forma espontánea en los niños; por ello, los docentes deben permitir estos momentos.

Frente a cómo perciben los docentes la incidencia de la creatividad y expresión en el desarrollo de los tres momentos identificados las sesiones psicomotrices, señalan que “la expresión física se cumple siempre” (ED1) ; por su parte, “la psicomotricidad favorece en tanto les permite conectar su ser, con su cuerpo y mente... en espacios que permitan la exploración para crear y descubrir” (ED2), “la expresión no solo verbal sino corporal” (ED3) y, de igual forma, “necesitas tener ese contacto corporal para fomentar la creatividad (ED4), además, con el juego, el área psicomotriz es más libre, esto mejora su creatividad” (ED5). En

síntesis, la creatividad y expresión se ven favorecidas siempre y cuando se les permite ser y sentir en el espacio y con las actividades pertinentes, permitiendo el contacto corporal.

Respecto a la percepción de la creatividad y expresión en la psicomotricidad, se toma los siguientes fragmentos de los entrevistados:

*“Considero que favorece la creatividad y expresión en los estudiantes, porque al ser ellos los actores de su propio aprendizaje con la guía del adulto, ellos lo viven con su propio cuerpo no?” (ED1)*

*“Nos expresamos continuamente a través de nuestro cuerpo, ¿no?, y justamente lo que busca la motricidad ¿no? está unión entre estas 3 áreas” (ED2)*

*“si bien tienes un un objetivo. La idea es emh explorar con tú con el cuerpo y a partir de eso vas siendo creativo en tu propia exploración.” (ED5)*

Los docentes coinciden en que la creatividad y expresión se percibe a través del cuerpo y, por su parte, una de ellas menciona que a los niños les cuesta más expresarse y ser creativos porque esperan a tener una guía, es decir, tengan una sesión más dirigida y esto parte a partir del diseño de las sesiones psicomotrices. El docente menciona que la creatividad surge a través de dejarlos ser a los niños, brindándoles ese espacio (ED4). Sin embargo, Miraflores y Galdaracena (2021) mencionan que los docentes tienen que brindar oportunidad de aprendizaje en dónde los niños por sí solos se puedan involucrar e interactuar de forma autónoma con su medio.

Respecto a la relevancia de los espacios y materiales, los docentes entrevistados coinciden en que tiene relevancia para el desarrollo de las sesiones; por ejemplo, una de las maestras comenta: “es muy muy relevante porque por lo menos en esta institución el área en dónde se hace la clase de psicomotricidad o deporte no es dentro del aula es fuera emh y hay una infinidad de material que se puede utilizar” (ED1) y, por su lado, otra docente afirma que “uno puede hacer mucho con poco...si eres bastante poco flexible, digamos. De pensamiento, ¿no? o de sentir o de mirar algo, una cosa tiene solo una función” (ED5).

En ese sentido, ambas manifiestan la importancia de contar con un espacio para la

expresividad motriz, el cual tenga materiales o recursos que faciliten el desarrollo de las sesiones considerando la incidencia del uso de los objetos para la expresividad corporal de los estudiantes. Lo expuesto se refuerza con lo mencionado por Vizcarra et al (2022), quien manifiesta que la planificación de una sesión psicomotriz implica la selección y organización de los materiales.

Las sesiones de psicomotricidad se caracterizan por tener una estructura de tres momentos claves. Y durante el desarrollo de estas, los docentes perciben el desarrollo de habilidades como son la creatividad y la expresión, sobre todo durante la fase denominada: desarrollo, donde hay mayor despliegue de creación y de posibilidades de exploración. De igual manera, se identifica que la forma de llevar a cabo las sesiones también depende de los espacios y materiales que se utilicen o se tengan en la institución.

#### 4.1.2 Rol docente

Respecto al rol docente, se toman en cuenta diversos aspectos que deben tener los encargados en realizar la psicomotricidad, partiendo de las habilidades o características que debe tener el docente al momento de realizar las sesiones de psicomotricidad. Para ello, se han destacado los siguientes fragmentos de los 5 docentes entrevistados. Una de las docentes menciona “Primero el manejo de grupo, emhh creo que es importante, sea una persona muy activa, muy proactiva, estar dispuestos y preparados para poder emh tomar decisiones” (ED1). Otra docente refiere a que “hay una disposición, una actitud, haber, apertura, flexibilidad, sensibilidad, ser bastante observador, tener conocimientos del tema” (ED2). Otra docente “creo que el nivel de voz alto es importante meterte el rol de niño y de jugar tú también” (ED3). Otro docente, menciona la “creatividad. Uhm y ver también puedo para qué observar las cosas que hacen los niños” (ED4) y, por último, una docente afirma, “necesitas manejo de grupo...tienes que ser bastante observador, Y poder explicar con tu cuerpo ... con los movimientos de tu cuerpo tienes que ser muy contundente y muy preciso” (ED5).

Tal cómo se puede observar, los docentes coinciden en que son diversas las cualidades que deben tener, como son: flexibilidad, creatividad, manejo de grupo,

observación, actitud de apertura o empatía y sensibilidad frente a las emociones que se suscitan durante el juego. Todas las mencionadas conforman parte del rol que se asume durante las sesiones de psicomotricidad. Para ello, Vázquez (2010) menciona acerca de la importancia sobre el rol del docente, como un líder con idoneidad para generar procesos de aprendizaje y no limitar al estudiante, sino brindar herramientas que en el proceso desencadenan el aprendizaje autónomo y significativo para desarrollar diferentes habilidades u objetivos.

Los docentes fundamentan y destacan el rol del docente por los siguientes motivos. Uno de ellos menciona “porque lo importante es que los chicos puedan aprender y se puedan desarrollar y sí el docente no es una persona activa, si el docente no está preparado y no tiene manejo de grupo, creo que la actividad no se va a lograr” (ED1). Otra docente menciona “es muy importante porque o sea creo que es parte de nuestro rol como acompañantes ¿no? tenemos una responsabilidad bastante grande, estamos trabajando con otras personas que están en formación. Entonces definitivamente tenemos que tener esto en cuenta a partir de una concepción bastante este actualizada y respetuosa también de”. Otro docente comenta “Porque es la forma de lograr el. El objetivo, o sea, una bonita clase de psicomotricidad” (ED5). Ante ello, Del Arco (2017) menciona que parte del desarrollo en la psicomotricidad es tener una persona que acompañe durante el proceso de crecimiento de los niños, incentivando el juego, el movimiento y las emociones.

En otras palabras, los docentes manifiestan que el rol debe ser activo, que permita al niño desenvolverse en las actividades y que éstas permitan desarrollar todas sus capacidades y habilidades, tales como creatividad y expresión, dando como prioridad al movimiento y que la concepción del infante sea actualizada a los tiempos en los cuales nos encontramos.

Frente a lo mencionado anteriormente, se busca comprender de qué forma interviene el docente en las sesiones y en qué momentos.

*“lo hago toda la sesión, o sea, yo empiezo a dar la introducción, el calentamiento,*

*participas ahí también en el la actividad principal y el cierre lo diriges tú...Y bueno, es más factible que estés todo el tiempo,” (ED3)*

*“Estar presente en cada momento de integración con los niños, en una indicación uno a uno.” (ED4)*

*“El rol depende de lo que entiendas por intervenir como que. O sea, una mirada es una intervención,” (ED5)*

*“Es un actor activo del desarrollo de la clase; sin embargo, uno debe dar muchas veces indicaciones verbales y esperar a ver qué responde el grupo” (ED1)*

Los docentes mencionan que se encuentran permanentemente presentes durante toda la sesión, según mencionan durante los tres momentos, ya que toman en cuenta la edad, la percepción de la sesión que está más ligada a deporte y la observación, es decir, se encuentran dos formas de comprensión acerca de la intervención, ya que en la práctica se lleva a cabo más una actividad de deporte y en la concepción se refiere a una sesión dirigida de movimiento que permita al niño desenvolverse en todas sus áreas. Frente a ello, Sánchez y Llorca (2008) mencionan que los docentes deben permitir al niño ser desde su manera auténtica a través del juego, siendo ellos quienes realizan los ajustes a las sesiones y así permitir el despliegue de su expresión motriz, el lenguaje y la creatividad.

Frente a lo expuesto por los docentes, se encontró que las sesiones de psicomotricidad se caracterizan por ser tipo semidirigidas, siendo pocos los momentos para explorar de manera libre y a su vez permitir el desarrollo de su expresión corporal y la creatividad, ya que son los docentes quienes dirigen la sesión, mencionan de forma verbal algunas indicaciones o realizándolo ellos primero en forma de ejemplo. Lo cual manifiesta la presencia de un rol presente y activo, pero con énfasis en dirigir las sesiones siendo más reducidos los momentos de juego o movimientos libre.

#### 4.1.3 El juego en las sesiones psicomotrices

El juego cumple una función importante en el desarrollo de los niños y niñas. Ante ello, los docentes mencionan cómo éste se vincula con el área psicomotriz y coinciden en que

los niños se desenvuelven de manera más genuina a través del juego y esto se debe a que en los niños de 4 años, el jugar forma parte de su desarrollo y es la forma como aprenden. En otras palabras, el niño es capaz de plantear cómo llevar a cabo las reglas, el orden y de acuerdo a su creatividad realizan diversas actividades, en donde también establecen límites y aprenden a expresarse de forma ética.

Lo expuesto se evidencia a través de lo compartido por los docentes, como por ejemplo: “porque la edad con la que trabajamos que es de 4 a 5 años es una edad en la que se encuentran en una etapa muy lúdica y es mediante el juego que los niños pueden aprender de mejor manera” (ED1). Otra docente refiere “es parte del desarrollo de los niños que como profesionales dentro del área de la infancia sabemos y comprendemos su importancia” (ED2). Asimismo, otra de ellas expresa: “creo que si no generas mucho rechazo cuando no hay juegos de por medio o algún tipo de juegos” (ED3), mientras que la docente menciona “porque es así como los niños aprenden. Todo el trabajo de los niños es jugar. Y con jugar. Se puede lograr casi todo en los niños Y por eso es tan importante también tener el juego en el deporte para favorecer esa parte” (ED4) y la docente manifiesta “porque el juego es todo, es todo, es la manera en cómo los chicos aprenden, cómo los enganchas mejor, es todo” (ED5).

En tal sentido, se reconoce el valor del juego y se lo identifica como la estrategia más pertinente para la edad, en especial para las sesiones de psicomotricidad. Incluso se menciona que en caso no se utilice el juego, la sesión resulta compleja y genera rechazo. Por último, una docente refiere que el juego se encuentra vinculado en todas las áreas y actividades, ya que les ayuda a mantener la atención. Minedu (2012) sostiene que el juego es importante porque permite disfrutar y desarrollar la expresión motriz, ya que genera en edades tempranas, el desarrollo de su seguridad y expresa su mundo interno, en su forma única de ser, desde lo afectivo hasta lo cognitivo. Por lo cual, es una estrategia que permite el desarrollo de habilidades y destrezas tanto de forma individual como de grupo y establece relaciones saludables, ya que fijan los límites y manejan situaciones de conflicto, en donde se va desarrollando la regulación emocional.

Por ello, los docentes plantean en qué momento de una sesión de psicomotricidad se implementa el juego dentro de las sesiones. Una docente menciona que “depende mucho de la sesión que uno ha planificado se puede utilizar desde el inicio, si la energía del grupo está... es apropiada en ese momento para realizarlo, pero también se puede al final del desarrollo” (ED1), así también “En realidad, en todo momento desde que se inicia... van desde el inicio hasta el final” (ED2). Otra docente señala: “todas las actividades...todas las visitas al patio de deporte tienen un juego de por medio” (ED3), el docente afirma que “Ahí está más en la actividad principal, ahí es donde el juego está” (ED4) y la docente “una clase psicomotriz, tenemos dos veces a la semana, una es la sesión formal, no como el objetivo como te digo ya equilibrio, flexibilidad, fuerza, lo que fuera, puntería, y la otra es una, es una sesión de juegos” (ED5).

Es decir, los docentes coinciden en que se encuentra más presente en los momentos de inicio y desarrollo, debido a que las actividades están más centradas en el movimiento, expresión, desenvolvimiento y, por su parte, como se mencionó anteriormente, el momento de cierre está más referido al momento de calma. Ante ello, es en las actividades principales, es decir, las que necesitan de mayor tiempo, el momento en el cuál más se utiliza el juego. Respecto a lo mencionado, Hernández (2023) menciona que el juego no se utiliza solo por placer, sino para permitir el expresar y formar la identidad del infante con momentos de juego libre y espontáneo. Es decir, si bien es una estrategia utilizada por los docentes para el desarrollo de la clase de psicomotricidad, es de igual manera la forma natural que tienen los niños para expresarse.

#### 4.2 Estrategias docentes en las sesiones psicomotrices

En referencia a la segunda categoría, se encuentran las estrategias docentes que comprenden un conjunto de procesos que culminan en decisiones que permiten promover habilidades en los estudiantes tomando en consideración los objetivos, las necesidades y preferencias del grupo. Ante ello, esta categoría busca enfatizar a los tipos de juegos que se utilizan dentro de las sesiones, las estrategias para fomentar la creatividad y la expresión.

#### 4.2.1 Tipos de juegos que utilizan los docentes en las sesiones psicomotrices

Como se ha abordado anteriormente, el juego es una estrategia pertinente para la etapa infantil. Ante ello, surgen diversos tipos de juegos que se pueden usar de maneras distintas de acuerdo al contexto y al grupo.

Respecto a los tipos, la docente menciona que *“depende mucho de la sesión que uno ha planificado, hay actividades que son de parejas, hay actividades que son grupales, grupos pequeños o colectivos”* (ED1), otra docente afirma que *“algunos son cooperativos, hacemos equipos y en realidad se valora mucho el esfuerzo de cada equipo. o sino también podemos hacer juegos este más simbólicos también más de imaginación”* (ED2). Por su parte, la docente ED3 señala *“Juegos motrices de todas maneras, de movimiento, de de agilidad, de rapidez...juego de roles, también ...juego libre que que dentro de la motricidad”*. El docente menciona *“Ahí es más el juego de función, eso más solemos hacer, es cuando el juego es más libre y ahí nosotros no ponemos la indicación que puede ser juego de rol o juego de construcción sino solo ahí le dejas más libre y lo dejas con un material nada más y ellos mismos crean”* (ED4) y otra docente menciona que están presentes *“más juegos tradicionales si quieres no agarrados de los juegos tradicionales y a partir de esa clase y eso se va incluyendo...Juegos colaborativos. (ED5)”*

A partir de lo mencionado anteriormente, los docentes manifiestan que los juegos más usados como parte de sus estrategias son los juegos grupales o colaborativos, ya que al ser un momento en el que se dirigen actividades se necesitan de mucho movimiento y trabajo en equipos para que el desarrollo de la sesión sea óptimo. Asimismo, el juego libre forma parte de estas sesiones, ya que hay momentos en que los docentes buscan fomentar placer y diversión para que ellos expresen y se desenvuelvan de forma autónoma. Por su parte, los juegos simbólicos porque se presta a la imaginación y representación de diversas situaciones cotidianas que les permite el desarrollo de resolución de problemas, desenvolvimiento del lenguaje y pensamiento. Así también, los juegos motrices están presentes debido a que las actividades se encuentran centralmente vinculadas al movimiento y expresión. Cabe

destacar que los docentes son quienes dirigen permanentemente los juegos, proponiendo ejemplos y ejercicios para que ellos repitan o tengan una guía acerca de qué hacer.

Respecto a los tipos de juegos, tal como mencionan Quirós y Arraez (2005) comprenden los juegos motrices, de roles, de construcción, exploratorio, constructivo, simbólico. Es importante utilizarlos tal como coinciden los docentes y se destaca los siguientes fragmentos; en primer lugar, la docente expresa que *“mediante el juego, de manera lúdica, es cuando más aprende y disfruta la actividad...creo que enganchó mejor con los chicos”* (ED1), otra docente *“cada juego es pensando un poco en en todas esas habilidades que necesitan los chicos para seguir creciendo y para desarrollar otras”* (ED2), una docente menciona *“porque creo que es la mejor forma de llegar a los chicos a esta edad ¿no?”* (ED3). Ante lo mencionado, Unicef (2018) menciona que el juego es sumamente importante porque permite que los niños obtengan habilidades y competencias de acuerdo a su desarrollo y resulta una estrategia bastante pertinente para la edad, ya que centra su atención en la actividad y se vincula a nivel físico, verbal y mental. Así también, el uso de juegos que permiten la creatividad y la expresión de los niños frente a actividades grupales, individuales, permite un desarrollo óptimo en los niños.

#### 4.2.2 Estrategias docentes para fomentar la creatividad

Las estrategias docentes están entendidas como la toma de decisiones frente al contexto y los objetivos planteados. En este sentido, usan las estrategias docentes para desarrollar la creatividad, brindando espacios, materiales y momentos específicos para poder asegurar este proceso en los niños. Desde lo expuesto por los docentes, mencionan que el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes se evidencia en varios momentos o actividades durante el día, sin embargo, algunas de las docentes coinciden en que se ve más reflejado cuando se les da mayor libertad durante la sesión para que ellos realicen la actividad de acuerdo a los materiales que les brinden, en donde tienen que usar su creatividad para jugar y expresarse.

Bajo esa línea, una docente comenta *“tratar de dar el espacio a que los chicos puedan participar activamente de las propuestas, hacemos el esfuerzo en la medida de lo posible”* (ED2). Lo compartido se relaciona con lo señalado por Mendaras (2008) quien menciona que los docentes deben guiar, orientar y permitir brindarles espacios para que desarrollen sus habilidades y; para ello, deben previamente organizar el espacio para que de esta manera se asegure el logro de los aprendizajes, pero sobre todo el desenvolvimiento autónomo.

Sin embargo, un docente manifiesta *“yo pienso que son muy poco creativos porque, es más, haz esto, haz esto, haz lo otro y por ahí tienes un pequeño resquicio de toma esto y hazlo como quieras”* (ED5). Es decir, en algunos casos, se pueden presentar prácticas que sean más dirigidas o tradicionales que obstaculicen el desarrollo de un pensamiento creativo

Cabe señalar que los docentes identifican algunas estrategias al acompañar los momentos de juego durante la sesión psicomotriz como, por ejemplo:

*“creo que es algo muy básico estar muy atentos, ser parte de este juego e involucrarte, creo que aprendes muchísimo jugando”* (ED1)

*“validar lo que dicen...y acompañar estas ideas, motivar, no participando tanto hacer como este acompañamiento”* (ED2)

*“acompañar, observar, dar aliento, reflexión”* (ED5)

A partir de lo presentado, por los docentes, se puede identificar que la manera de acompañar, involucra una serie de estrategias que resultan valiosas para el desarrollo de la creatividad, como son la capacidad de poder involucrarse en el juego, validación de las acciones y emociones, la observación y la reflexión. Respecto a ello, Del Arco (2017) refiere a que en las sesiones psicomotrices el docente tiene un rol de guía y acompaña en el proceso de desarrollo integral de los estudiantes, para que así ellos expresen sus emociones, desarrollen su creatividad a través del juego, lo que finalmente hace evidente la importancia de un docente que pueda acompañar de manera oportuna el juego de los niños en las actividades psicomotrices.

Una estrategia, que claramente favorece la creatividad es el juego, lo cual se evidencia a través de las intervenciones de los docentes, quienes mencionan:

*“Sí, de todas maneras, creo que el juego es la mejor forma de aprender todo y la creatividad, si bien no se puede evaluar porque es algo subjetivo a cada persona, sí creo que favorece enormemente” (ED3)*

*“al permitir que ellos jueguen pueden crear muchas cosas no?” (ED1)*

*“de todas maneras, solo de pensar que el juego te lleva a la risa la sonrisa, te contacta definitivamente con una parte muy límbica” (ED5)*

Los docentes mencionan que el juego es una forma de aprender, crear y relacionarse, en tal sentido coinciden en hacer uso del juego durante todas sus sesiones. Tal como refiere Aguayza (2021), el juego es un medio que permite desarrollar aprendizajes que son pertinentes para la edad, ya que se encuentran en una etapa más lúdica, formando su personalidad y el desenvolvimiento en todas las áreas, en dónde se consolida su autonomía.

Y para favorecer el desarrollo de la creatividad, una docente entrevistada menciona “el juego es una clave importantísima, la creatividad, yo creo que en todo momento, pero depende si el adulto es capaz de permitir esos momentos” (ED1), una docente “el crear un espacio que lo permita que provoque al niño explorar” (ED2), otra docente menciona “Siento que hay distintos juegos que puede hacer con ellos la creatividad también y lo que expresan” (ED3); por su parte, una docente menciona “estar bien reparado y dejarlos también libres...el material, tienes que ver que todo sea seguro y ya cuando veas todo ya ahí puedes dejar a los niños que puedan fluir su creatividad” (ED4) y una docente afirma que “las estrategias son desde lo que estás implementando, ¿no? el juego o la o la o la música.” (ED5).

En otras palabras, los docentes mencionan que para el desarrollo de la creatividad es una estrategia fundamental es el juego, así también esto permite que los infantes se expresen, lo cual es pertinente por el nivel etario en la cual se encuentran los infantes y tomando en consideración que el juego está presente de forma innata por la edad del grupo. Dos de ellos afirman que va a depender de qué forma se permite el desarrollo de acuerdo a las actividades

que se proponen y de la planificación previa. Una docente afirma que puede servir como estrategia la música.

Ante ello, los docentes deben contar con un repertorio de estrategias con el objetivo de encontrar las más adecuadas para el grupo, permitiendo el desarrollo de diversas habilidades y aprendizajes que son fundamentales para los infantes; sin embargo, el juego resulta una estrategia básica y fundamental para el desarrollo de estas sesiones. Tal como menciona Gurovich (citado por Figueroa y Bello, 2019) permite el descubrimiento del infante y vivencia diversos movimientos dónde conocerán su espacio y el del otro, generando seguridad y confianza. Respecto a la creatividad, este contiene un proceso el cual está relacionado con el reconocimiento de un problema, la formulación del problema y el diseño de una solución (Vera, 2017); por ello, es importante el desarrollo de las habilidades creativas, en dónde se puede usar la música como medio para que las ideas fluyan y se creen movimientos, gestos, entre otros.

#### 4.2.3 Estrategias docentes para fomentar la expresión

La expresión es definida como una forma de comunicarse en donde se utiliza el cuerpo para dar un mensaje, de forma libre e independiente (Federación de Andalucía, 2011). Ante ello, los docentes comentaron tener una diversidad de estrategias para poder desarrollarla en los niños.

Durante las sesiones de psicomotricidad la expresión se manifiesta tal y como menciona una docente, *“La expresión corporal está en todo momento creo yo, emh pero por ejemplo si usas algo de teatro o si usas algo de de baile, es ahí dónde más expresión corporal vas a ver no? y emocional” (ED1)*, otra docente menciona *“es más natural, espontánea” (ED3)*, la profesora afirma *“La expresión un. Cuando hacemos más con baile, con con música y ya...sí se puede expresar mejor” (ED4)*

A partir de lo compartido, las estrategias que se encontraron a partir de las entrevistas algunos docentes afirman que para desarrollar la expresión en la

psicomotricidad las actividades se encuentran más ligadas a actividades semidirigidas como teatro, baile, música. Herranz (s.f.) menciona que la música es importante porque incide en el estado de ánimo del niño e influye de forma positiva, también el teatro de sombras en el cual desarrollan la capacidad expresiva, contenidos motrices del esquema corporal, es decir conocen cómo se mueve su propio cuerpo, cómo funciona y cómo detenerlo. Una docente menciona que la expresión se debe dar de forma espontánea. Ante ello, Herranz (s.f.) menciona la importancia de permitir al infante expresar sus emociones, actitudes, pensamientos, de tal forma que, empiezan a regularse y exploran su entorno de forma autónoma lo cual se va desarrollando a través de actividades donde se prioricen estos momentos donde las emociones pueden aflorar de forma natural.

Frente a estos momentos, los docentes suelen acompañar a los niños en las sesiones de psicomotricidad de distintas formas; por lo cual, se destacan los siguientes fragmentos

*“validarlo, contenerlo ¿no? En ese momento” (ED2),*

*“En espacios abiertos, los dejo que expresen...creo que es bueno y también es interesante jugar con estas autorregulaciones” (ED3),*

*“animarlos...quizás darles un pequeño empujo para que se animen” (ED4)*

y; por su parte, dos docentes coinciden en que se acompaña a través de la observación y el acompañamiento.

Los docentes mencionan que es importante, el espacio, la contención, la autorregulación y brindarles apoyo para animarse a realizar las actividades porque de esta forma se intenta asegurar el disfrute y el aprendizaje en los niños, lo cual Fonseca (citado por Berruezo, 2000) menciona que la psicomotricidad está vinculada al movimiento y se desarrolla la expresión corporal; para ello, es necesario el espacio, la actitud del docente, los materiales, el apoyo por parte del docente y las estrategias para que lo realicen de forma autónoma.

Los docentes entrevistados mencionan que el juego favorece la expresión y, para ello, se mencionan los siguientes fragmentos:

*“porque mientras juegan ellos expresan muchísimas cosas, ¿ya sea verbal o físicamente no? o de manera no verbal” (ED1)*

*“favorece la expresión...lo vemos como en en el espacio, en la práctica. Y es una manera de aprender, ¿no? a través del juego expresarse y también para aprender para hacerse escuchar también” (ED2)*

*“el juego favorece la expresión, porque tú no necesariamente tienes que escuchar algo para ver lo que están sintiendo (ED3),*

*“Así como el juego favorece a todo, el juego es principal para los niños y favorece la expresión” (ED4), “Tú puedes expresarte en tanto seas libre, tú puedes expresarte en tanto tengas el espacio para expresarte, porque si no, no te expresas solamente copias o reproduces. ¿Eh? Y el juego te da eso, te da esa libertad” (ED5).*

El juego forma parte de una estrategia docente, pero hay otras que se deben considerar y dentro de ellas, los docentes mencionan que *“Bailar, cantar, jugar emhh poner música, tener una historia, armar una historia, crear con ellos alguna historia. sí creo que eso” (ED1), “no juzgarlos, el tener espacios para escucharlos. El las oportunidades que les damos las experiencias, no? una experiencia positiva,” (ED2), “no ser tan estructurado, creo que eso es una estrategia muy importante y no, no siempre regirte de lo que has programado porque no siempre va a funcionar como tú querías” (ED3), “Tener lugar y también el espacio y todo eso y La seguridad, porque para que los niños se expresen, necesitan bastante seguridad que que se sueltan ahí y no tienes ambiente seguro” (ED4), “entonces creo que favorecer uno, de alguna manera, favorecer la otra. Yo creo que están demasiado interrelacionados, ¿no?” (ED5)*

En ese sentido una estrategia para desarrollar la expresión es el juego porque permite que ellos se expresen, pero también es importante tener un espacio, que las sesiones sean variadas y permitan el uso de diversos materiales, para así asegurar que ellos por iniciativa propia realicen la actividad de forma libre. Por otro lado, los docentes entrevistados evalúan más el espacio y la interacción con el niño como puntos relevantes para realizar una sesión psicomotriz pertinente.

#### 4.2.4 Comprensiones docentes de las sesiones de psicomotricidad

Respecto a la comprensión de los docentes entrevistados frente a las sesiones de psicomotricidad salió una categoría emergente, ya que la concepción también podría estar entendida de acuerdo a las concepciones personales acerca de qué es la psicomotricidad y cómo se debe desarrollar. Ante ello, se seleccionarán algunos fragmentos.

“no se entiende la psicomotricidad como tal, como esta unión que mencionaba en un inicio entre las emociones, el movimiento Y lo cognitivo, también porque finalmente somos ellos, nosotros nacemos y de bebés somos incluso en la barriga. Somos movimiento.” (ED2)

“más oportunidades, más estrategias, más juegos, más ideas. Y también creo que es importante que tuviéramos un espacio mejor ambientado hacia eso no, porque sí es verdad que no. importante para darle la el. La importancia que la psicomotricidad requiere. Sí creo que 1 no estaríamos capacitaciones de estrategias tal cual. Y un ambiente mejor” (ED3)

“Yo creo que mientras si hubiera más espacios para ser uno mismo. Y en este momento estamos hablando de la relación con tu cuerpo más allá de. ¿Decir es una buena máquina o no eres una buena máquina? O sea. Si tienes equilibrio, fuerza, si ruedas. Más allá de eso, yo creo que si todos. Tuviésemos el espacio para vincularnos sanamente con nuestro cuerpo. Estaremos, seríamos personas más equilibradas” (ED5)

En otras palabras, los docentes mencionan que factores importantes para la psicomotricidad son el espacio, el ambiente y las actividades que se seleccionen. Por su parte, el movimiento forma parte de los seres humanos desde que nos encontramos en el vientre. Por lo tanto, se tienen que trabajar estas áreas para poder desarrollar habilidades motoras y; por ende, se desarrollan habilidades cognitivas, socioemocionales y actitudinales.

Frente a ello, se toma en cuenta la percepción de cómo es entendida la psicomotricidad por los docentes en la institución, porque autores como Aucouturier (2007) plantea la psicomotricidad desde una mirada vivencial, en la cual se usa como estrategia principal al juego, para así lograr el desarrollo de la creatividad y expresión y, por su parte, Sobrarbe (s.f.) menciona que la psicomotricidad es una disciplina que permite estudiar a los niños desde su forma particular de ser y su desenvolvimiento en el contexto que se encuentre. Sin embargo, las docentes mencionan que las sesiones que se desarrollan están más relacionadas a clases de deporte y las habilidades, como se pudo observar anteriormente, están ligadas al desarrollo de habilidades motrices de competencia, es decir, equilibrio, agilidad, fuerza, velocidad, concentración.



## CONCLUSIONES

En el presente apartado se presentan las principales conclusiones que se obtienen a partir del análisis e interpretación de los resultados obtenidos, los cuales responden a los objetivos específicos y; por lo tanto, al objetivo general.

1. Respecto a la estructura que se utilizan en las sesiones de psicomotricidad, los docentes mencionan que se estructuran en tres momentos, los cuales son inicio, desarrollo y cierre. Y esto se da, debido a que la forma en cómo se aborda cada fase de la estructura mencionada está relacionado a una actividad en específico. Por ejemplo, en el inicio, se desarrolla una actividad libre de movimiento; en el desarrollo, una actividad ligada al juego; y en el cierre, se promueve un momento de calma y relajación. Asimismo, cada uno de estos están relacionados con un espacio y material, lo cual se encuentra previamente evaluado y planificado, y estos momentos forman parte del desarrollo usual de una sesión de psicomotricidad.
2. El rol del docente en las actividades psicomotrices se aborda desde dos aspectos. Por un lado, el docente es considerado un actor activo, que tiene un buen liderazgo del grupo, también acompaña la expresividad de sus estudiantes, es flexible, sensible, observador, regula su volumen de voz de acuerdo a las situaciones que se presenten, se relaciona con los niños mediante el juego y tiene conocimientos sobre la psicomotricidad. En ese sentido, el docente tiene un papel muy importante al momento de desarrollar sesiones de psicomotricidad, facilitando el despliegue de las posibilidades motrices de los niños y niñas. En contraste, para otro grupo docente, es rol que asume es de dirigir toda la actividad, es el líder y quien propone de qué forma se tiene que realizar los ejercicios y de qué forma se llevarán a cabo las actividades motrices. En tal sentido, se identifica una comprensión diversa sobre su rol durante las sesiones de psicomotricidad, una relacionada a acompañar y la otra con atención a la ejecución correcta de las propuestas.
3. Respecto a las estrategias docentes, se identificó que el juego es una estrategia fundamental y esencial en el desarrollo del niño ya que, debido a la edad, forma parte innata de su desarrollo y les permite aprender a partir del placer de moverse. En ese

sentido, los tipos de juegos que se han utilizado con mayor incidencia son el juego de roles y el juego cooperativo; debido a que, las sesiones están dirigidas a actividades motrices netamente y manejan el juego por equipos.

4. Frente a las estrategias docentes para fomentar la creatividad, los docentes afirman que el juego sirve para que ellos se motiven con ideas nuevas, brindarles espacios libres en dónde se puede usar música. Ante ello, se afirma que es importante la participación activa de los docentes para involucrarse, acompañar, motivar ideas, ya que la creatividad al ser una habilidad que se da de forma espontánea es necesario brindar espacios que permitan su desenvolvimiento y sobre todo por todo el fin que comprende, como que los niños se expresen por sí mismos, más aún frente a una sesión planificada y con materiales que les permita dar apertura a la curiosidad.
5. Por su parte, frente a las estrategias docentes para fomentar la expresión, los docentes consideran que estas se encuentran más vinculadas a actividades como el teatro, propuestas de movimiento, la música, el baile, ya que son medios que les permite a los estudiantes desenvolverse emocional y socialmente; en donde, los docentes suelen acompañar, brindando algunas indicaciones para orientar las actividades.

## RECOMENDACIONES

1. En base a los resultados, se recomienda elaborar una guía de estrategias relacionadas al desarrollo de la psicomotricidad desde un enfoque holístico, en donde no solo se tome en cuenta el esquema corporal o la ejecución correcta de ejercicios; más bien, reconocer las competencias y habilidades cognitivas, sociales y emocionales, tomando en cuenta que las características de los niños en el nivel inicial es de ser activo y que requieren de actividades de movimiento para poder desarrollarse de manera integral.
2. Se recomienda realizar talleres de capacitación y sensibilización para las docentes, sobre la psicomotricidad, con la finalidad de tener una referencia actualizada sobre el concepto y cómo planificar actividades en las cuales se involucre el juego, dosificar las actividades dirigidas, priorizando el movimiento libre para así dar más apertura a la creatividad y expresión. y sobre todo brindar la importancia al infante tomando en cuenta sus características y necesidades.
3. A nivel metodológico, se podría plantear como segunda técnica para el recojo de información, como la observación no participante con la finalidad de contrastar lo mencionado por los informantes y lo observado en las prácticas; para así ahondar sobre la puesta en escena de las sesiones, recoger buenas prácticas, abrir espacios a la reflexión desde lo observado y plantear intervenciones de mejora más acertadas.
4. En la presente tesis, se ha investigado sobre las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una I.E. Ante ello, se podría continuar investigando sobre cómo se da el proceso de evaluación con respecto a las actividades psicomotrices y así poder acercarse a una mirada integral sobre el enfoque de psicomotricidad que se favorece en esta institución.
5. El presente trabajo se centra en las percepciones de los docentes informantes, pero podría realizarse una investigación que incluya las formas de pensar, sentir y comprender desde las autoridades de la institución con respecto a las actividades de psicomotricidad y el enfoque que se maneja para el desarrollo de las sesiones para tener una mirada más completa del tema de este estudio, es decir, que desde otras

instituciones se evalúe de qué manera trabajan los docentes la psicomotricidad y qué concepto tienen sobre este para aplicarlo en sus sesiones.



## REFERENCIAS

- Abdalla, R. (2023). The Obstacles of Using Qualitative Approach in Accounting Research: Perceptions of Accounting Departments' Faculty Members of Libyan Universities. *EBSCO*. 10(11), 950-972. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10477892>
- Anijovich, R. y Mora, S. (2012). Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula. *Aique Educación*.
- Arias, C. (2020). Educación física en casa, mantente en movimiento. *Instituto Claret*.  
[https://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2017/09/juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](https://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Aucouturier, B. (2007). Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz. Graó.
- Aucouturier, B. (2015). La Práctica Psicomotriz a nivel educativo, preventivo y terapéutico. *Reladei*, 4(2), 205-211. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4890/5247>
- Aguayza, P. (2021). Estrategias Lúdicas Para Fortalecer La Psicomotricidad Mediante Recursos Didácticos Innovadores En Niños De 4 A 5 Años Del Centro De Educación Inicial Ciudad De Cuenca En El Año Lectivo 2019-2020. [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana] Dspace. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20162/4/UPS-CT009063.pdf>
- Ávila, A., Quintero, N., y Hernández, G. (2010). El uso de estrategias docentes para generar conocimientos en estudiantes de educación superior Omnia. *Universidad del Zulia Maracaibo*. 16(3), 56-76. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73716205005.pdf>
- Bedoya, D., Arenas, A. y Álvarez, M. (2022). Los efectos de los programas pedagógicos curriculares que aplican juegos motrices en el desarrollo de las funciones ejecutivas en etapa preescolar: una revisión sistemática. *Revista Boletín REDIPE*, 11 (2), 205-222. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1679/1591>
- Bernaldo, M. (2012). *Psicomotricidad: Guía de evaluación e intervención*. *Pirámide*.  
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicomotricidad-guia-de-evaluacion-e-intervencion.pdf>

- Bocanegra, O. (2015). La psicomotricidad en el aula del nivel inicial. *Perspectivas en primera infancia*. 3(1), 1-7. <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/979>
- Bravo, E. y Hurtado, M. (2012). "La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de san borja". [tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú] EBSCOhost. <https://web-p-ebSCOhost-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=cb2c12c6-8e95-4322-89df-cd7a5Tir1b7a5c5%40redis>
- Campos, R. y Quispe, N. (2019). El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 279 villa paxa de la ciudad de puno-2019. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. *Vriunap*. Archivo digital. <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>
- Cánepa, B. y Evans, D. (2015). Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio de Tesis y Trabajos de Investigación. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6546/CANEPA BR ENDA EVANS DIANA ESTRATEGIAS DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6546/CANEPA_BR ENDA EVANS DIANA ESTRATEGIAS DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cedeño, E. y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Rehuso*, 5(2), 70-84. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7408905.pdf>
- Cervera, A. (2017). Influencia de la práctica psicomotriz en el desarrollo sano de la personalidad de niños provenientes de entornos socioculturales y económicos bajos. Tesis de pregrado, Universitat de les Illes Balears]. *Dspace*. Archivo digital. <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/147398/Cervera Alba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cobos, J. (2010). "Expresión, creatividad y juego". *Motivación y experiencias educativas*. <https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero 27/JOSE ANTONIO COBOS PINO 01.pdf>

- Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). JUEGO DE ROLES. *PUCP*.  
[https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20(1).pdf?sequence=1)
- Coler, A. Santos, G. , Fernandes, J. (2010) The effects of relational psychomotricity on pre-school children. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 2, núm. 1, pp. 63-70. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832325006.pdf>
- Cormack, M. (2004). Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación del menor de 6 años. *Acción pedagógica*, 13(2), 154-161.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2970397.pdf>
- Cortés, A. y Garcia, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio Colombia. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 10(1), pp. 125-143.  
<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746>
- Chen, Z. (2016) Language Learning Strategies Based on the Educational Concept of Innovation and Entrepreneurship. *Open Access Library Journal*, 3, 1-6. [10.4236/oalib.1102780](https://oalib.1102780).
- Chokler, M. (2019). Acerca de la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier. *Masteratención temprana*, 1, 1-78. <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/7-Acerca-de-la-Prctica-Psicomotriz-de-Bernard-Aucouturier.pdf>
- Del Arco, G. (2017). Práctica Psicomotriz Aucouturier en Educación Infantil. Desarrollo y aprendizaje a través del cuerpo en movimiento. [Tesis de pregrado, Universidad Internacional de la Rioja]. Archivo digital.  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4763/DEL%20ARCO%20QUEL%20%20GENOVEVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2009). Estrategias docentes: Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. Fondo de Cultura Económica.

- ELE (2021). Juegos de Construcción. *Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la provincia del Chaco*.  
[https://ele.chaco.gob.ar/pluginfile.php/628122/mod\\_resource/content/3/Juegos%20de%20Construcci%C3%B3n.pdf](https://ele.chaco.gob.ar/pluginfile.php/628122/mod_resource/content/3/Juegos%20de%20Construcci%C3%B3n.pdf)
- Federación de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. *Fe Andalucía*.  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Figueroa, M. y Bello, Y. (2019). El rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz Aucouturier con niños de Educación Inicial. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital.  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18447/FIGUEROA\\_DONGO\\_BELLO\\_RIVERA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18447/FIGUEROA_DONGO_BELLO_RIVERA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Folgueiras, P. (2016). La entrevista. Universidad de Barcelona. Archivo digital.  
<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- Issac, J. (2010). *Methods and Strategies of Teaching: an overview*. Pondicherry University Press
- Gonzales, D. y Diaz, Y. (s.f.) La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología. *Rieoei*. Archivo digital.  
<https://rieoei.org/historico/investigacion/1379Gonzalez.pdf>
- Gutierrez, L. (2016). La importancia del desarrollo de la psicomotricidad en la etapa infanto juvenil. [tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. *CORE*. Archivo digital.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/211107817.pdf>
- Gutierrez, I., Morales, J., Álvarez, K. y Velasco, E. (2021). Psicomotricidad vivencial: estrategia para el fortalecimiento del pensamiento matemático en niños de 05 años. *Pro Hominum*. 3, 178- 201.  
<http://www.acvenisproh.com/revistas/index.php/prohominum/article/view/220/379>
- Hernández, A. (2023). Una psicomotricidad para el siglo XXI. *Revista de Psicoterapia*, 34(125), 97-

112. <https://doi.org/10.5944/rdp.v34i125.37824>
- Hernández, M., y Martínez, L. (2022). Presencia de la psicomotricidad y psicomotricistas en la normativa educativa chilena en infancia. un análisis documental. (Spanish). *Perspectiva Educativa*, 61(1), 127–151. <https://doi-org.ezproxybib.pucp.edu.pe/10.4151/07189729-Vol.61-Iss.1-Art.1207>
- Herranz, A. (s.f.) LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EDUCACIÓN INFANTIL. [tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. *Uvadoc*. Archivo digital. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5133/TFG-B.469.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lapierre, A. (1993). Psicomotricidad relacional y Educación Física. *Memoria Académica*, 6, 289-316. [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.6932/ev.6932.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.6932/ev.6932.pdf)
- Lacho, S. (2019). Regulación emocional en la práctica psicomotriz de Aucouturier. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. *PUCP*. Archivo digital. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15983/LACHO\\_CH ANCHA SADITH JIMENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15983/LACHO_CH ANCHA SADITH JIMENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, A. (2013). “El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel prekinder del Jardín Copito de Nieve”. [Tesis de pregrado, Universidad de Magallanes]. Archivo digital. [http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez\\_alvarez\\_2013.pdf](http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf)
- Maldonado, M. y Segura, A. (2010). “Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad en preescolar”, [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Archivo digital. <http://200.23.113.51/pdf/27805.pdf>
- Manjón, A. (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 8(1), 58-88. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7459528.pdf>
- Melchert, K. (2011). Grundlagen der Psychomotorik im Kontext der Arbeit mit Kindern in den ersten drei Lebensjahren. *KitaFachtex*. [https://www.kita-fachtex.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/FT\\_melchert\\_2011.pdf](https://www.kita-fachtex.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/FT_melchert_2011.pdf)

- Mendiara, J. (2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Redalyc*, 22, 199-220.  
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780012.pdf>
- Mendoza, Y. y Mamani, J. (2012). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO 2012. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 3(1), 58-67. <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>
- Mérida-Serrano, R., de los Ángeles Olivares-García, M., y González-Alfaya, M. E. (2018). Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia. La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 34, 329–336.  
<https://doi-org.ezproxybib.pucp.edu.pe/10.47197/retos.v0i34.64652>
- Mariën, D., Vanderlinde, R. y Struyf, E. (2023). Teaching in a Shared Classroom: Unveiling the Effective Teaching Behavior of Beginning Team Teaching Teams Using a Qualitative Approach. *Education Sciences*, 13(11), 1075. <https://doi-org.ezproxybib.pucp.edu.pe/10.3390/educsci13111075>
- Minedu (2012). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños y niñas de 0 a 3 años. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- Miraflores, E. y Goldaracena, I. (2021). Análisis de la psicomotricidad a través de la práctica psicomotriz de Bernard Aucouturier: estudio de casos. *Retos*, 39, 620-627.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8027537.pdf>
- Nateras, M. (2005). La importancia del método en la investigación. *Espacios Públicos*, 8(15), 277-285.  
<https://www.redalyc.org/pdf/676/67681519.pdf>
- Loyola, J., Massó, J., Zamora, M y Zuñiga, F. (2015). Coherencia entre los momentos didácticos de inicio, desarrollo y cierre de la clase que realizan los docentes en función de la comprensión de textos en alumnos de segundo ciclo básico en la evaluación docente del año 2009 en Chile. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Valparaíso]. *OPAC*.  
[http://opac.pucv.cl/pucv\\_txt/txt-9000/UCE9065\\_01.pdf](http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-9000/UCE9065_01.pdf)

- OECD (2016). Insights from the talis-pisa link data: Teaching strategies for instructional quality. OECD. [https://www.oecd.org/education/school/TALIS-PISA-LINK-teaching\\_strategies\\_brochure.pdf](https://www.oecd.org/education/school/TALIS-PISA-LINK-teaching_strategies_brochure.pdf)
- Pastor, J. L. (2002). El concepto de educación vivenciada y las posibilidades interdisciplinarias de las actividades físicas. *Pulso: revista de educación*, 25, 217-230. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=244115>
- Polo, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Polo, A., Padilla, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 869-876. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/03/Juego-de-roles.pdf>
- Sánchez, E., García, J. R., Castellano, N. M., De Sixte, R., Bustos, A., & García-Rodicio, H. (2008). Qué, cómo y quién: tres dimensiones para analizar la práctica educativa. *Cultura y Educación*, 20(1), 95-118. [http://opac.pucv.cl/pucv\\_txt/txt-9000/UCE9065\\_01.pdf](http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-9000/UCE9065_01.pdf)
- Sanchez, J. y Llorca, M. (2008). El rol del psicomotricista. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 35-60. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/2707341.pdf>
- Sobrarbe (s.f.). Psicomotricidad vivencial en la escuela infantil comarcal de sobrarbe. [https://www.sobrarbe.com/descargas/proyecto\\_psicomotricidad\\_vivencial.pdf](https://www.sobrarbe.com/descargas/proyecto_psicomotricidad_vivencial.pdf)
- Schiller, F. (2019). JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICIÓN para la educación infantil. *Orientación andujar*. [https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Shavilco, S. (2012) La comunicación no verbal en el aula, un análisis en la enseñanza disciplinar. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 3(18), 99-121
- Unicef (2017). Juego de construcción Caminos, puentes, y túneles. Unicef. [https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2017/08/Guia-6-El-juegoenelnivelinicial.pdf?fbclid=IwAR29GEYG3eUXNFb9j0VzlkKrpvd7\\_ySx3e78L1M1zlQGjqu9B7tgY4cePc](https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2017/08/Guia-6-El-juegoenelnivelinicial.pdf?fbclid=IwAR29GEYG3eUXNFb9j0VzlkKrpvd7_ySx3e78L1M1zlQGjqu9B7tgY4cePc)
- UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. *UNICEF*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Vázquez, F. (2010). Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Kimpres. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Vera, J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial el clavelito, año lectivo 2016-2017. [Tesis de pregrado, UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA]. *DSPACE*. Archivo digital. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>
- Ysla, E. y Zegarra, J. (2019). La psicomotricidad para desarrollar la creatividad de estudiantes de educación primaria. [tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. *PUCP*. Archivo digital. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18034/ZEGARRAR\\_IOS\\_YSLAALVARADO%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18034/ZEGARRAR_IOS_YSLAALVARADO%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Zamora, C. (2015). La intervención del docente en una sesión de psicomotricidad. [Tesis de pregrado, Universitat de les Illes Balears]. Archivo digital. <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2020/07/La-intervenci%C3%B3n-del-docente-en-una-sesi%C3%B3n-de-psicomotricidad.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1

	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SETIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
Elaboración de Plan de Tesis	X								
Elaboración del Marco Teórico		X							
Diseño de la Investigación			X						
Elaboración de Instrumentos				X					
Validación de Instrumentos					X				
Aplicación de Instrumentos						X			
Procesamiento de la Información							X		
Análisis e Interpretación de la información								X	
Elaboración de conclusiones y recomendaciones								X	
Presentación del informe final de la Tesis									X

## ANEXO 2

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Natali Vidal Ramos, de la Pontificia Universidad Católica del Perú y tiene por asesora a Claudia Araceli Achata García. La meta de este estudio es recoger información en base al objetivo que es analizar las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una IE.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

---

Yo, \_\_\_\_\_, acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Natali Vidal Ramos. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es responder la siguiente pregunta ¿Qué estrategias utilizan las docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en las actividades psicomotrices?

Me han indicado también que tendré que responder preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 30 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a la asesora de dicha investigación, Claudia Araceli Achata García, al correo electrónico [claudia.achata@pucp.edu.pe](mailto:claudia.achata@pucp.edu.pe)

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a la asesora Claudia Araceli Achata García al correo anteriormente mencionado.

-----  
NOMBRE COMPLETO

Firma del Participante

Fecha / /23

## ANEXO 3

### Guía de entrevista

Objetos específicos	Categoría	Sub-Categorías	Preguntas	Repreguntas
<ul style="list-style-type: none"> <li>● OE1: Caracterizar las actividades psicomotrices que realizan las docentes para desarrollar la creatividad y expresión en una I.E. Privada.</li> </ul>	1.1 Sesiones psicomotrices	1.1.1 Características de una sesión psicomotriz	1. ¿Qué estructura tiene la sesión de psicomotricidad?	1.1 ¿Por qué utiliza la estructura mencionada?
		2. ¿Qué habilidades busca fomentar al momento de desarrollar las actividades psicomotrices?	2.1 De las mencionadas ¿de qué forma percibe que dichas habilidades se fomentan?	
		3. ¿En qué medida considera que las sesiones psicomotrices favorecen la creatividad y expresión en los estudiantes?	3.1 ¿Por qué considera que favorecen la creatividad y expresión en los estudiantes?	
		4. ¿Qué relevancia tienen las estrategias docentes con respecto a los espacios y los materiales en la sesión de psicomotricidad?		
		1.1.2 Rol docente	5. ¿Qué características o habilidades considera que debe tener el docente en la sesión de psicomotricidad?	5.1 A partir de lo mencionado, ¿por qué considera que el docente debe tener esas habilidades o características?
		6. ¿Cómo interviene el docente en las sesiones psicomotrices? ¿En qué momentos de la sesión?		

<ul style="list-style-type: none"> <li>● OE2: Describir las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una institución educativa privada.</li> </ul>	2.1 El juego y las estrategias docentes	2.1.1 El juego en las sesiones psicomotrices	7. ¿Cómo se vincula el juego en el área psicomotriz?	7.1 ¿Por qué cree que es importante vincular el juego en el área psicomotriz?
			8. ¿En qué momentos implementa el juego en las sesiones psicomotrices? Mencione un ejemplo.	
		2.1.2 Tipos de juego que utilizan las docentes en las sesiones psicomotrices	9. ¿Cuáles son los tipos de juego que suele utilizar en las sesiones psicomotrices?	9.1 De los mencionados, ¿por qué considera que se deben usar en las sesiones psicomotrices?
		2.1.2 Estrategias docentes para fomentar la creatividad	10. ¿De qué manera considera que la creatividad se ve reflejada en las sesiones de psicomotricidad?	10.1 ¿Cómo sueles acompañar esas situaciones?
			11. ¿Consideras que el juego favorece la expresión?	
			12. Durante las sesiones psicomotrices ¿Qué estrategia docente considera que les permite el desarrollo de la creatividad?	
		2.1.3 Estrategias docentes para fomentar la expresión	13. ¿De qué forma considera que la expresión se manifiesta en las sesiones de psicomotricidad?	13.1 ¿Cómo sueles acompañar esas situaciones?

			14. ¿Consideras que el juego favorece la expresión?	
			15. Durante las sesiones psicomotrices ¿Qué estrategia docente considera que les permite el desarrollo de la expresión?	

### REGISTRO DEL EXPERTO

CRITERIOS A EVALUAR	DESCRIPCIÓN DEL CRITERIO
Unidad	La pregunta permite identificar las estrategias que utiliza la docente en el aula en el área psicomotriz.
Objetividad	La pregunta evita condicionar la respuesta.
Claridad	La pregunta es fácil de comprender.

### INDICADORES

Luego de revisar los criterios, por favor, se le solicita que pueda realizar la valoración de cada pregunta. Para ello, se les pide que puedan marcar un aspa (x) en el casillero correspondiente. En caso desee anotar un comentario o sugerencia, se le agradecería lo coloque en el apartado correspondiente

CRITERIOS A EVALUAR	MUY BUENO	BUENO	NECESITA MEJORAR	COMENTARIOS O SUGERENCIAS
P1: ¿Qué estructura o momentos pone en práctica en las sesiones de psicomotricidad?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 1.1: ¿Por qué utiliza la estructura mencionada?				
Utilidad				
Objetividad				

Claridad				
P2: ¿Qué habilidades se propone desarrollar en las sesiones psicomotrices?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 2.1: De las mencionadas ¿de qué forma percibe que dichas habilidades o capacidades se fomentan?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
P3: ¿En qué medida considera que las sesiones psicomotrices favorecen la creatividad y expresión en los estudiantes?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 3.1: ¿Por qué considera que favorecen la creatividad y expresión en los estudiantes?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
P4: ¿Qué actitudes considera que debe tener el docente en la sesión de psicomotricidad?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 4.1: A partir de lo mencionado, ¿por qué considera que el docente debe tener esas actitudes?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				

P5: ¿Cómo interviene el docente en las sesiones psicomotrices? ¿En qué momentos de la sesión?

Utilidad				
----------	--	--	--	--

Objetividad				
-------------	--	--	--	--

Claridad				
----------	--	--	--	--

P6: ¿Cómo se vincula el juego con el área psicomotriz?

Utilidad				
----------	--	--	--	--

Objetividad				
-------------	--	--	--	--

Claridad				
----------	--	--	--	--

RP 6.1: ¿Por qué cree que es importante vincular el juego en el área psicomotriz?

Utilidad				
----------	--	--	--	--

Objetividad				
-------------	--	--	--	--

Claridad				
----------	--	--	--	--

P7: ¿En qué momentos de la sesión psicomotriz implementa el juego en las sesiones psicomotrices? Mencione un ejemplo.

Utilidad				
----------	--	--	--	--

Objetividad				
-------------	--	--	--	--

Claridad				
----------	--	--	--	--

P8: ¿Cuáles son los tipos de juego que suele utilizar en las sesiones psicomotrices?

Utilidad				
----------	--	--	--	--

Objetividad				
-------------	--	--	--	--

Claridad				
----------	--	--	--	--

RP 8.1: De los mencionados, ¿Y por qué considera que se deben usar en las sesiones psicomotrices?

Utilidad				
----------	--	--	--	--

Objetividad				
-------------	--	--	--	--

Claridad				
----------	--	--	--	--

P9 ¿Qué estrategias docentes utilizan para favorecer el desarrollo de las sesiones psicomotrices?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 9.1: De las mencionadas, ¿cuál estrategia considera que les permite el desarrollo de la creatividad?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 9.2: De las mencionadas, ¿cuál estrategia considera que les permite el desarrollo de la expresión?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
P10: ¿Qué relevancia tienen las estrategias docentes con respecto a los espacios y los materiales en la sesión de psicomotricidad?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				

De la misma forma, por favor, se le solicita realizar la validación de cada repregunta planteada. Para ello, se les pide que puedan marcar un aspa (x) en el casillero correspondiente. En caso desee anotar un comentario o sugerencia, se le agradecería lo coloque en el apartado correspondiente.

RP 1.1: ¿Por qué utiliza la estructura mencionada?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				

RP 2.1: De las mencionadas ¿de qué forma percibe que dichas habilidades se fomentan?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 3.1: ¿Por qué considera que favorecen la creatividad y expresión en los estudiantes?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 4.1: A partir de lo mencionado, ¿por qué considera que el docente debe tener esas habilidades o características?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 6.1: ¿Por qué cree que es importante vincular el juego en el área psicomotriz?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 8.1: De los mencionados, ¿por qué considera que se deben usar en las sesiones psicomotrices?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				
RP 10.1: De las mencionadas, ¿cuál estrategia considera que les permite el desarrollo de la creatividad?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				

RP 10.2: De las mencionadas, ¿cuál estrategia considera que les permite el desarrollo de la expresión?				
Utilidad				
Objetividad				
Claridad				

Finalmente, pedirle de forma muy encarecida, pueda completar sus datos personales antes de finalizar con la validación del instrumento de investigación.

<b>NOMBRE COMPLETO</b>		
<b>INSTITUCIÓN A LA QUE PERTENECE</b>	<b>GRADO DE ESTUDIOS ALCANZADOS</b>	<b>ESPECIALIDAD</b>

\_\_\_\_\_  
Fecha (dd/mm/aa)

Muchas gracias por su colaboración

## ANEXO 4

### CARTA DE SOLICITUD DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Lima, \_\_ de \_\_\_\_\_ del 2023

**Mg (Grado de estudios del especialista).**

---

Estimada(o) Magister:

Después de expresarle un saludo cordial detallaré el propósito de esta solicitud, el presente documento tiene el objetivo de invitarlo(a) a ser parte del proceso de validación del instrumento de la investigación a mi cargo, en calidad de alumna de Facultad de Educación de la PUCP en la especialidad de Educación Inicial.

La presente investigación lleva como título “Estrategias docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en el área psicomotriz en una institución educativa privada de Miraflores”. Esta investigación pretende caracterizar, describir y analizar estrategias docentes en el área psicomotriz. Asimismo, esta investigación responde a un enfoque cualitativo de tipo descriptivo; de esta forma, se pretende identificar y describir el contenido en mención. En ese sentido, el problema de investigación es ¿Qué estrategias utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en las actividades psicomotrices?

Por otro lado, los informantes son 5 docentes de 4 años y su participación y aportes serán registrados a través de la aplicación de una entrevista semiestructurada (anexo\_); este instrumento de registro es de suma importancia; por lo cual, su participación y aportes referidos, constituirán la validación que garantice que el instrumento sea adecuado para el logro de una investigación de calidad. A efectos de la evaluación del instrumento se adjunta el correspondiente formato.

Desde ya expreso a usted mi más sincero agradecimiento por su disponibilidad y tiempo para contribuir al éxito de la tesis que estoy trabajando.

Se adjunta el formato de la matriz de evaluación del instrumento

Atte.,

Natali Vidal Ramos

## ANEXO 5

### Diseño de la entrevista semiestructurada - Dirigido a docentes

1. Objetivo de la entrevista

Recoger la percepción de los docentes sobre las estrategias docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en el área psicomotriz en una institución educativa privada de Miraflores.

2. Tipo de entrevista

Semiestructurada, con preguntas abiertas.

3. Fuentes de información

5 docentes que laboran en la I.E. de Miraflores.

4. Duración

30 minutos

5. Estructura de la entrevista

Preguntas relacionadas a los momentos en el área psicomotriz y el logro de habilidades

Preguntas estrechamente relacionadas a las sesiones psicomotrices y el juego

Nombre:

Años de experiencia:

Características de una sesión psicomotriz

1. ¿Qué estructura tiene la sesión de psicomotricidad?

1.1 ¿Por qué utilizas la estructura mencionada?

2. ¿Qué habilidades buscas fomentar al momento de desarrollar las sesiones psicomotrices?

2.1 De las mencionadas ¿de qué forma percibes que dichas habilidades se fomentan?

3. ¿En qué medida considera que las sesiones psicomotrices favorecen la creatividad y expresión en los estudiantes?

3.1 ¿Por qué consideras que favorecen la creatividad y expresión en los estudiantes?

4. ¿Qué relevancia tienen las estrategias docentes con respecto a los espacios y los materiales en la sesión de psicomotricidad?

Rol docente

5. ¿Qué características o habilidades consideras que debe tener el docente en la sesión de psicomotricidad?

5.1 A partir de lo mencionado, ¿por qué consideras que el docente debe tener esas habilidades o características?

6. ¿Cómo interviene el docente en las sesiones psicomotrices? ¿En qué momentos de la sesión?

El juego en las sesiones psicomotrices

7. ¿Cómo se vincula el juego en el área psicomotriz?

7.1 ¿Por qué cree que es importante vincular el juego en el área psicomotriz?

8. ¿En qué momentos implementa el juego en las sesiones psicomotrices? Mencione un ejemplo.

Tipos de juegos que utilizan en las sesiones psicomotrices

9. ¿Cuáles son los tipos de juego que suele utilizar en las sesiones psicomotrices?

9.1 De los mencionados, ¿por qué considera que se deben usar en las sesiones psicomotrices?

Estrategias docentes para fomentar la creatividad

10. ¿De qué manera consideras que la creatividad se ve reflejada en las sesiones de psicomotricidad?

10.1 ¿Cómo sueles acompañar esas situaciones?

11. ¿Consideras que el juego favorece la expresión?

12. Durante las sesiones psicomotrices

¿Qué estrategia docente consideras que les permite el desarrollo de la creatividad?

Estrategias docentes para fomentar la expresión

13. ¿De qué forma consideras que la expresión se manifiesta en las sesiones de psicomotricidad?

13.1 ¿Cómo sueles acompañar esas situaciones?

14. ¿Consideras que el juego favorece la expresión?

15. Durante las sesiones psicomotrices

¿Qué estrategia docente consideras que les permite el desarrollo de la expresión?

¿Deseas agregar algo más?

## ANEXO 6

### MATRIZ DE COHERENCIA

<b>Nombre y apellidos</b>	Natali Vidal Ramos
<b>Tema de la investigación</b>	Psicomotricidad
<b>Área de la investigación</b>	Desarrollo y relación infantil
<b>Título de la investigación</b>	Estrategias docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en el área psicomotriz en una institución educativa privada de Miraflores.

Problema	Objetivo general de la investigación	Objetivos específicos
¿Qué estrategias utilizan las docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en las actividades psicomotrices?	Analizar las estrategias que utilizan las docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una IE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Caracterizar las actividades psicomotrices que realizan las docentes para desarrollar la creatividad y la expresión en una I.E Privada.</li> <li>● Describir las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una institución educativa privada.</li> </ul>

ENFOQUE	TIPO	NIVEL	MÉTODO	INFORMANTES/FUENTES
Cualitativo	Caso	Descriptivo	Sistematización de entrevistas	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 5 docentes de 4 años</li> </ul>

Objetos específicos	Categoría	Sub-Categorías	Técnicas e instrumentos de recojo de información	Informantes
<ul style="list-style-type: none"> <li>● OE1: Caracterizar las actividades psicomotrices que realizan las docentes para desarrollar la creatividad y expresión en una I.E. Privada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Actividades psicomotrices</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Características de una sesión psicomotriz</li> <li>● Rol docente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entrevista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Docentes</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● OE2: Describir las estrategias que utilizan los docentes para fomentar la creatividad y la expresión a través del juego en las actividades psicomotrices en una institución educativa privada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Describir estrategias docentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El juego en las actividades psicomotrices</li> <li>● Tipos de juego que utilizan las sesiones psicomotrices,</li> <li>● Estrategias docentes para fomentar la creatividad</li> <li>● Estrategias docentes para fomentar la expresión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entrevista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Docentes</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------

**Preguntas de cierre:**

- ¿Usted quisiera brindar un aporte adicional?

---



---

**Agradecimientos:**

Agradecemos su colaboración en esta investigación.

