

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” y su efecto en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA

PRESENTADA POR:

Chambilla Mandamiento, Gina Romelia
Esteba Chambilla, Sheyly Rosario

PARA OPTAR EL GRADO DE:

Bachiller en Educación

ASESOR (A):

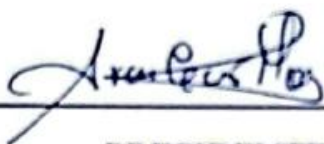
Flores Orosco, Blanca Sadith
<https://orcid.org/0009-0000-2221-5772>

TACNA - PERÚ

2025

PÁGINA DE JURADO

Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” y su efecto en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024.
Tesina sustentada el día: 13/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



SECRETARIO



VOCAL

INFORME DE SIMILITUD

De : Blanca Sadith Flores Orosco
Docente de la EESPP José Jiménez Borja

A : Mg. José Luis Alcalá Blanco
Jefe de la Unidad de Investigación


ASUNTO : Informe de similitud

Tengo el agrado de dirigirme a Ud para comunicarle que fui designado como asesor(a) de la tesina titulada:

Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” y su efecto en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024 presentada por Gina Romelia Chambilla Mandamiento y Sheily Rosario Esteba Chambilla. Al respecto dejo constancia lo siguiente:

- La tesina tiene un reporte de similitud del 22% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 26 de septiembre de 2025.
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma. Edición.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesina se concluye que no existe indicios de plagio.

Tacna, 26 de septiembre de 2025


Blanca Sadith Flores Orosco
DNI 00683012

DEDICATORIA

A Dios, por acompañarme como guía y darme fortaleza en cada etapa de este recorrido. A mis padres, Juana y Guzmán, por el amor profundo y la ayuda continua que me han ofrecido. A mis hermanos, por su motivación constante. A mis docentes, cuyo apoyo y dedicación fueron fundamentales para mi crecimiento académico. A todos ustedes, les dedico esta tesina con gratitud y cariño.

Gina

A Dios con todo mi corazón, por haberme dado sabiduría y ganas de superarme. A mis padres, Eligio y Teodocia, por todo el amor y el apoyo incondicional, por toda su dedicación y esfuerzo hacia mí. A mis hermanos, por cada consejo que me supieron brindar. Y a mis docentes, que fortalecieron mis aprendizajes. Dedico mi presente trabajo a todos ustedes.

Sheily

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por ser nuestro guía y fuente de fortaleza a lo largo de este arduo camino. Su presencia constante y sus bendiciones nos han permitido superar cada desafío y alcanzar esta meta tan significativa en mi vida.

Gracias a la Escuela de Educación Superior José Jiménez Borja, por brindarnos una formación académica de excelencia. Agradezco a cada uno de los docentes y al personal administrativo por su dedicación, compromiso y apoyo incondicional. Su guía y enseñanza han sido fundamentales para nuestro crecimiento personal y profesional.

Agradecemos a los integrantes de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, por brindarnos un ambiente enriquecedor para aplicar y desarrollar mis conocimientos. Así mismo a la docente Danitza Vega Flores por su colaboración y consejos para poder aplicar nuestro modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

ÍNDICE

PÁGINA DE JURADO	ii
INFORME DE SIMILITUD	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	13

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema.....	15
1.2. Formulación del Problema.....	19
1.3. Justificación de la investigación	19
1.4. Objetivos.....	22
1.5. Formulación de hipótesis	22
1.6. Variables e indicadores.....	23

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	27
-------------------------	----

2.2.	Bases Teóricas	32
2.3.	Definición de términos básicos	59

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo de Investigación	61
3.2.	Diseño de Investigación	62
3.3.	Población, muestra y muestreo.....	63
3.4.	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	67
3.5.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	68
3.6.	Validez y Confiabilidad del instrumento	70

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Descripción del Trabajo de Campo	74
4.2.	Análisis Estadístico Descriptivo e Inferencial	78
4.3.	Verificación de Hipótesis	107
CONCLUSIONES		110
RECOMENDACIONES		110
REFERENCIAS		113
ANEXOS		123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de estudio	62
Tabla 2	Muestra de estudio	63
Tabla 3	Resultados de la validez de expertos.....	789
Tabla 4	Coeficiente de Alfa de Cronbach	78
Tabla 5	Confiabilidad de la rúbrica de evaluación.....	78
Tabla 6	Nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.....	78
Tabla 7	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	80
Tabla 8	Nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones.....	80
Tabla 9	Medidas estadísticas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.....	84
Tabla 10	Nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad	89
Tabla 11	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	91
Tabla 12	Nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones.....	93
Tabla 13	Medidas estadísticas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones	95

Tabla 14 Comparación del nivel de competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	100
Tabla 15 Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	78
Figura 2 Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	80
Figura 3 Nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones	82
Figura 4 Medidas estadísticas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones	84
Figura 5 Nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.....	89
Figura 6 Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	91
Figura 7 Nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	93
Figura 8 Medidas estadísticas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones	95
Figura 9 Comparación del nivel de competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en las estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	100
Figura 10 Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes en la prueba de entrada y salida	102

RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo desarrollar la competencia en el área psicomotriz “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, mediante la aplicación del Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” con los estudiantes de 3 años de la sección “Exitosos” de la I.E.I. “Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto” del Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna, 2024. Se trata de una investigación experimental con un diseño pre experimental, que involucra un grupo. La población total incluyó a 133 estudiantes, de los cuales 18 conformaron la muestra. Se utilizó la técnica de observación y una lista de cotejo. Los resultados indicaron que, antes de ejecutar el Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”, el 67% de los estudiantes se encontraba en la etapa de inicio según la prueba pre test. Posteriormente, en la prueba pos test, se observó que un 61% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado. Como resultados, se comprobó que la ejecución del Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” fue efectiva, ya que se logró alcanzar el nivel de logro en la competencia.

Palabras claves: Competencia, autonomía, motricidad, movimiento y modelo didáctico.

ABSTRACT

This study aims to develop the competence in the psychomotor area “Develops autonomously through his/her motor skills”, through the application of the didactic model “I play and have fun with my body” with 3-year-old students of the “Successful” section of the I.E.I. “Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto” of the Gregorio Albarracín Lanchipa District of Tacna, 2024. This is an experimental research with a pre-experimental design, involving a group. The total population included 133 students, of which 18 made up the sample. The observation technique and a checklist were used. The results indicated that, before executing the didactic model “I play and have fun with my body”, 67% of the students were in the beginning stage according to the pre-test. Later, in the post-test, it was observed that 61% of the students reached the outstanding achievement level. As a result, it was proven that the implementation of the didactic model “I play and have fun with my body” was effective, since the level of achievement in the competition was achieved.

Keywords: Competence, autonomy, motor skills, movement and didactic model.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación, titulada “Modelo didáctico Juego y me divierto con mi cuerpo y su efecto en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024”, tiene como objetivo general: Determinar el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

Este presente trabajo se organiza en 4 capítulos, que se han desarrollado de la siguiente manera:

Capítulo I, aborda la descripción del problema, así también se refiere a la formulación del problema, la justificación e importancia de la investigación, así mismo se establecen los objetivos que se pretenden lograr, se plantean las hipótesis que orientarán el análisis y se determinan las variables que serán evaluadas a lo largo del estudio.

Capítulo II, presenta el marco teórico, los antecedentes de investigación, las bases teóricas de la variable dependiente y de la variable independiente y así mismo se define términos propios de la investigación.

Capítulo III, contiene la metodología, se evidencia el tipo de investigación, el diseño de investigación, la población y la muestra. Asimismo, se encontrarán las 2 variables e indicadores, la técnica e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV, contiene la descripción de la planificación, la ejecución y la evaluación del trabajo. Y también este compuesto por el análisis descriptivo e inferencial. Asimismo, está la verificación de la hipótesis.

La finalidad de la investigación es contribuir con el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad de los niños de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, mediante el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

Finalmente, en este trabajo de investigación se demuestra eficacia del modelo didáctico después de completar todo el proceso de investigación. Este análisis se centra en elevar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en una institución educativa inicial de Tacna en estudiantes de 3 años quienes antes de aplicar el modelo didáctico, se encontraron que un 67% de los estudiantes se ubicaban en nivel de inicio con un puntaje de (0 - 10) y luego de la aplicación la gran mayoría de los estudiantes que equivale al 61% se ubican en el nivel de logro destacado con un puntaje de (18 a 20).

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

En la actualidad, se observa que en muchos contextos educativos no se brinda la suficiente importancia al desarrollo psicomotor en los primeros años de vida, a pesar de su papel fundamental en la formación integral del niño. La psicomotricidad, entendida como una metodología que integra el cuerpo, el movimiento y las emociones, busca favorecer el desarrollo físico, afectivo, intelectual y social del individuo.

De acuerdo con Miraflores y Rojas (2023), menciona que la psicomotricidad tiene una mirada global de la persona y, en términos educativos o terapéuticos, como metodología, se compone y vale del cuerpo y movimientos para llevar a cabo actividades lúdicas que permitan el desarrollo integral de la persona, teniendo en cuenta, por lo tanto, lo físico, emocional, intelectual y social.

Así mismo, el Ministerio de Educación (MINEDU) (2012), sostiene que la psicomotricidad es una unidad integrada de aspectos relacionados con el cuerpo, emociones y cognitivos, los cuales están conectados y no deben separarse. Es decir, al interactuar con nuestro entorno siempre pensamos, sentimos y actuamos de manera integrada y esto se manifiesta a través de nuestro cuerpo y acciones. Así

objetivo fundamental de la psicomotricidad es estimular y desarrollar las capacidades, motrices, emocionales, cognitivas y sociales del niño. Por lo tanto, actividades educativas propuestas para el niño, contribuye a un desarrollo integral y ofrece beneficios significativos a lo largo de toda su vida.

Sumado a ello, el área psicomotriz está compuesta por la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” la cual desarrolla la toma de conciencia de las distintas partes del cuerpo y de sus capacidades motoras, lo cual comienza con la exploración y experimentación autónoma de los movimientos, posturas y desplazamientos. Es relevante destacar que el niño va desarrollando sus propias estrategias de coordinación y equilibrio a partir de lo que ya sabe hacer, sin presiones externas. Estas acciones y comportamientos permiten que los niños aprendan sobre sí mismos y adquieran un control progresivo sobre su cuerpo.

En el contexto internacional Puertas (2017) realizó una investigación con estudiantes de 5 años llegando a concluir que con el uso de instrumentos lúdicos innovadores se logró desarrollar destrezas y habilidades respecto al desarrollo muscular, autocontrol, lateralidad, espacio y prensión. Por su parte, Cari (2015) aplicó una serie de juegos como estrategia didáctica logrando desarrollar la orientación espacial, motricidad gruesa auditiva, lenguaje y desarrollo de habilidades para el pre escritura en estudiantes de preescolar.

En el ámbito nacional Luján (2012) aplicó un programa de psicomotricidad fina en estudiantes de 4 años concluyendo que dicho programa influyó de manera significativa en el desarrollo del grafo motricidad en niños de 4 años. Asimismo,

Gutiérrez y Tamayo (2014) emplearon técnicas gráfico-plásticas con material concreto teniendo como resultado que los niños de 4 años mejoraron significativamente el desarrollo de la motricidad fina. Estos estudios permiten afirmar que es necesario desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas desde su nacimiento hasta que incorporen a una Institución educativa, ya que, es una etapa en donde toman conciencia de sí mismos, afrontando nuevos retos de conocer el mundo en el que se desenvolverá.

Lo antes mencionado no es ajeno a la problemática identificada en la región de Tacna, especialmente en la Institución Educativa Inicial en donde se identificó a partir de la observación, diferentes situaciones en las que los estudiantes de 3 años tienen un insuficiente desarrollo en la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, esta situación se pudo evidenciar cuando los niños y las niñas no realizan juegos de manera autónoma al momento de saltar, rodar y efectuar desplazamientos. Asimismo, se observaron dificultades en la ejecución de actividades de coordinación óculo-manual, tales como pintar con la yema de los dedos, realizar movimientos de pinza, así como una escasa práctica en la expresión plástica, evidenciada al sobrepasar los límites de las figuras durante el pintado y al manipular plastilina. Del mismo modo, se presenta un desafío cuando el niño o la niña no identifica las partes de su cuerpo ni las acciones que puede llevar a cabo con ellas; además, muestra dificultades para seguir señalizaciones, controlar su velocidad de movimiento y practicar adecuadamente la respiración. Esta dificultad se evidenció al realizar actividades en las que se les preguntaba qué

partes de su cuerpo reconocían o qué partes estaban utilizando para realizar alguna actividad de aprendizaje.

Entre las causas que genera el problema antes mencionado se tiene que los docentes no brindan actividades que promuevan el desarrollo motor y priorizan el desarrollo de otras áreas. Asimismo, los padres enfrentan obstáculos para dedicar tiempo de calidad a la crianza de sus hijos debido a las múltiples responsabilidades laborales que deben atender. Sin embargo, la causa principal radica en que los docentes muestran insuficientes estrategias didácticas creativas e innovadoras para el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

En caso no ser atendido el problema se tendrá como consecuencia a estudiantes que no desarrollen una conciencia adecuada ni control sobre su cuerpo y movimientos, lo que afectaría su habilidad para coordinar tanto movimientos finos como gruesos, aspectos fundamentales para lograr los aprendizajes futuros.

Ante esta situación observada se propone aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” compuesto por una serie de estrategias innovadoras y materiales educativos para que los niños de 3 años desarrollen la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. El presente modelo didáctico pretende mejorar con actividades de gráfica plástica y actividades motrices gruesas.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Pregunta principal.

¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024?

1.2.2. Preguntas específicas.

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna?

1.3. Justificación de la investigación

Justificación práctica. Este trabajo se justifica en lo práctico, porque busca superar las dificultades en la corporeidad de los estudiantes, promoviendo su autonomía a través del desarrollo psicomotor. Para ello, se aplicarán estrategias innovadoras que favorezcan aprendizajes integrales. La propuesta está dirigida a niños y niñas de 3 años de una institución educativa en Tacna, con el objetivo de desarrollar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su

motricidad”, impulsando su desarrollo afectivo, intelectual y motor. Se plantea el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”, basado en la teoría de Aucouturier, el cual fomenta el interés y la práctica psicomotriz. A través de actividades diseñadas, se busca consolidar aprendizajes que fortalezcan el desenvolvimiento autónomo del estudiante.

Justificación metodológica. En esta investigación se emplearon métodos y técnicas basados en los principios del método científico, así como instrumentos de recolección de datos válidos y confiables. También se aplicaron métodos estadísticos para validar las hipótesis, lo que aportará a futuras investigaciones relacionadas con la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Las actividades estuvieron orientadas a lograr un cambio progresivo en los estudiantes. Para ello, se aplicó un instrumento inicial que permitió identificar sus dificultades y, a partir de estos resultados, se ajustaron las estrategias según sus necesidades.

Justificación teórica. Esta investigación se realiza porque se aporta elementos teóricos de las variables de la investigación a través de teorías científicas, postulados, que explican el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, enfatizando a los estudiantes del nivel inicial. Así mismo aporta de un marco de referencia conceptual para futuras investigaciones que busquen mejorar la educación en preescolar, con estrategias innovadoras, en especial que promuevan el desarrollo de las dimensiones comprende su cuerpo y se expresa corporalmente en el marco del área psicomotriz. Además, permite adquirir nuevos conocimientos sobre la importancia de la

motricidad en el desarrollo integral del niño, fortaleciendo tanto la práctica pedagógica como la formación docente.

Justificación social. Este estudio se justifica en el ámbito social porque contribuyó al desarrollo de la corporeidad en los estudiantes, permitiéndoles expresarse de forma autónoma mediante la construcción de su esquema e imagen corporal a través del movimiento. Además, les permitió alcanzar un mayor dominio y control de su cuerpo, con el fin de fortalecer su identidad personal y social. A través del movimiento corporal en distintas situaciones, generadas por estrategias lúdicas y de exploración, los estudiantes lograron expresar sus ideas, interactuar, experimentar y avanzar en su proceso de desarrollo y formación, promoviendo así su bienestar y el de quienes los rodean.

El presente estudio es importante debido a que si el niño desarrolla la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, se contribuirá con su crecimiento afectivo, cognitivo y físico mediante el movimiento. Además, se logra la promoción de la independencia infantil ya que éstos logran desenvolverse con mayor seguridad y confianza en su entorno inmediato. Además, en el futuro, la persona al moverse y actuar con independencia, puede interactuar mejor con los demás, participar activamente en juegos y colaborar sin depender de ayuda constante. Esto fortalece habilidades sociales como la cooperación y el respeto.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Determinar el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

1.4.2. Objetivos específicos.

Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

1.5. Formulación de hipótesis

1.5.1. Hipótesis general.

La aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” permite desarrollar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

1.5.2. Hipótesis específicas.

El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en el nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

1.6. Variables e indicadores

a. Variable independiente: Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

b. Variable dependiente: Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

c. Variable interviniente:

- Sexo
- Edad
- Nivel económico

1.6.1. Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”	Los modelos didácticos son representaciones útiles y esclarecedoras de los procesos de enseñanza – aprendizaje. Ayudan a entender estos procesos y favorecen la mejora de la práctica, al identificar los elementos más relevantes y revelar como están interrelacionadas. Crisancho (2016).	El modelo didáctico está compuesto por un conjunto de estrategias interactivas, diversificadas, creativas y evaluadoras con sus correspondientes materiales educativos que generen un cambio en las prácticas pedagógicas en el área de Psicomotriz, con la finalidad de lograr mejoras cuantitativas y cualitativas en la competencia. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.	Ritual de bienvenida.	<ul style="list-style-type: none"> • Familiariza con su entorno y establece normas.
			Momento de Movimiento y Expresión motriz.	<ul style="list-style-type: none"> • A través del cuerpo y movimiento explora y reconoce las posibilidades de su cuerpo. • Aplican activamente la manipulación del material desarrollando sus habilidades motrices, empleando su creatividad.
			Siento y me relajo.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo. • Es un tiempo que invita a relajarse después del movimiento.
			Espacio Creativo de Expresión verbal y gráfico.	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan sobre lo realizado y lo relacionan con su entorno. • Familiariza lo realizado con movimientos más finos. • Comparten sus experiencias vividas.
			Ritual del cierre.	<ul style="list-style-type: none"> • Se les prepara para abandonar la sala y todo lo que en ella ha sucedido.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable dependiente Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se refiere a que el estudiante adquiere la capacidad de comprenderse a sí mismo y ser consciente de su interacción con el entorno y las personas que lo rodean, lo cual contribuye al desarrollo de su identidad y autoestima. A través de esta comprensión, organiza y coordina sus movimientos de manera eficiente dentro de sus posibilidades, en actividades físicas como el juego, el deporte, y otras que forman parte de la vida diaria. Además, es capaz de expresar y comunicar sus ideas, emociones y sentimientos con gestos, posturas, tono muscular, entre otros. (Ministerio de Educación, 2016).	Es el puntaje alcanzado por los estudiantes de 3 años del nivel inicial en una institución educativa inicial de Tacna, en la lista de cotejo aplicada para medir el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Reconoce las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo.	Inicio Proceso Logro esperado Logro destacado

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. *Internacional*

Moreno y Chinchilla (2021) realizaron un trabajo de investigación denominada: “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad en niños y niñas de tres a cinco años del hogar Infantil Comunitario Florecitas del Municipio de Convención, Norte de Santander”. Esta investigación es de tipo investigación-acción, se trabajó con una población constituida por 30 estudiantes de 3 y 5 años a quienes se les aplicó el Sub Test de motricidad y coordinación del Test de Desarrollo Psicomotor- TEPSI. Los resultados evidenciaron que el 61% tienen un desempeño normal, el 23% tienen desempeño riesgoso y 16% tienen un retraso en su desempeño. De esta investigación se puede concluir que más de la mitad de los niños y niñas obtuvo resultados favorables en cuanto al desarrollo de su psicomotricidad después de la aplicación de la estrategia presentada por las investigadoras.

Godoy (2021) desarrollo una investigación titulada: “Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos”, Cuenca – Ecuador”. La

investigación fue de tipo aplicada, la población y muestra estuvo conformada por 22 estudiantes de 3 a 4 años. Se les aplicó la técnica de la observación y entrevista, el instrumento que se utilizó fue la guía y el diario de campo. Los resultados evidenciaron que, tras comparar la evaluación de inicio con la final, la motricidad fina aumento en un 50%. A partir de estos resultados, se infiere que las estrategias didácticas aplicadas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años generaron avances notables en su desarrollo.

López (2022) realizó la investigación “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial” La metodología, que se usa tiene un enfoque cuantitativo cuasiexperimental, un diseño descriptivo correlacional, para ello se tuvo como muestra estuvo compuesta de 24 estudiantes en el grupo control y 25 en el grupo experimental. Los resultados mostraron que, en la medición inicial aplicada al grupo experimental, se registró un promedio de 2,28 en una escala de 5 lo cual corresponde al nivel iniciado. Posteriormente, en la medición final, el mismo grupo alcanzó un promedio de 4,84, correspondiente al nivel adquirido, esto evidencia que la técnica aplicada durante la intervención de tres semanas tuvo un impacto positivo. En consecuencia, se puede deducir que las actividades lúdicas ejercen un impacto considerable en el fortalecimiento de la motricidad fina en niños de Educación Inicial.

2.1.2. Nacional

Acosta y Marín (2024) realizaron la investigación titulada “Técnicas gráfico-plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial N°130 El rosario – Celendin 2022”, este estudio se basó en el método cuantitativo, tipo aplicado y diseño pre- experimental. La población estuvo compuesta por 64 estudiante y la muestra fue 20 estudiantes. Para la recolección de los datos, se usó una ficha de observación. Los resultados mostraron que, en la evaluación inicial, el 80% de los niños se encontraban en el nivel inicio, y el 20% en proceso. Tras la implementación de las estrategias, la evaluación final reflejo que el 65% alcanzó el nivel de logrado y el 35% se situó en destacado. Esto concluye que la técnica grafo-plásticas ayuda al desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años.

Flores y Gonzales (2024) desarrollo una investigación denominada: “Juegos motrices como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial pública de cusco- 2023” en cuanto a la metodología el enfoque es cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada y un diseño experimental del sub tipo pre experimental. La técnica empleada fue la observación, y el instrumento que se utilizó, fue una guía de observación. La población conformo 118 estudiantes para el cual se tuvo como muestra 30 estudiantes. Los resultados reflejan en el pre test el 100% se encontraba en el nivel de nunca y el post test el 87% en siempre y el 13% en casi siempre. Así mismo, los juegos motrices como estrategia influyen de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Roldán (2023) desarrollo una investigación con el título “La actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac, 2019”. El método abarca a un enfoque explicativo con un diseño pre experimental. Para este estudio la población fue de 64 estudiantes y la muestra fue de 17 estudiantes de 3 años, a quienes se les aplicó una lista de verificación compuesta por 19 ítems. Los resultados mostraron que, en la evaluación inicial, el 76,47 % de los estudiantes se encontraba en el nivel proceso, mientras que el 23,53 % en el nivel inicio. En contraste, la evaluación final reveló que el 94,12 % alcanzó el nivel logrado y el 5,88 % en proceso. A partir de estos resultados, se infiere que las actividades desarrolladas influyeron de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes.

2.1.3. Local

Zanga (2017) realizó una investigación en la Universidad Privada de Tacna, titulada “Aplicación del programa Mini Chef en acción para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 450 del Distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna – 2016”. La metodología es de tipo aplicativo y utiliza el diseño pre experimental. Este estudio se centró en una población y muestra comprendida por 20 niños de 4 años. El instrumento aplicado fue una lista de Cotejo con 20 ítems. Los resultados mostraron que antes de la aplicación los estudiantes se encontraban un 60% en la categoría bajo, mientras que el 30% en regular y el 10% en bueno. Luego de la aplicación del programa mini chef los estudiantes se encontraban un 40% en la categoría bueno, el 35% regular y

el 25% en bajo. Después de visualizar los resultados de la aplicación de la aplicación se ha visto la mejora en el nivel de desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes.

Sotelo (2021) llevó a cabo la investigación, titulada “La aplicación de la estrategia “Juego y aprendo” para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017”. La metodología fue de tipo aplicada con un diseño pre experimental. La población y la muestra estuvo integrada por 15 niños de 3 años, y para la recolección de datos se empleó como instrumento una lista de cotejo con 30 ítems. Los resultados obtenidos antes de la aplicación de la estrategia el 73% se encontraban en la categoría alto y el 26,7% en el nivel bajo. Después de la aplicación de la estrategia el 100% de los niños se ubicaban en el nivel alto. En síntesis, la aplicación de la estrategia “Juego y aprendo” favoreció de manera positiva para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años.

Merino y Pari (2022) desarrollaron una investigación titulada “Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la aplicación del Modelo Didáctico “Me expreso y comprendo mi cuerpo” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, en el año 2022”. La investigación se desarrolló bajo un estudio de tipo experimental con un diseño pre experimental, tomando una población de 32 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 17 estudiantes. Para esta investigación se utilizó una lista de cotejo que consta 24 ítems. Los resultados indicaron que el 100% de los niños se encontraba en inicio durante la evaluación inicial en comparación a la evaluación

de salida ya que el resultado fue que un 82% en logro y el 18% en proceso. Por lo tanto, corrobora con la aplicación del Modelo Didáctico “Me expreso y comprendo mi cuerpo” logro desarrollar de manera óptima la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Área Psicomotriz.

2.2.1.1. Conceptualización del área Psicomotriz

El área psicomotriz se establece dentro de la jornada escolar del nivel inicial con el propósito de estimular el desarrollo integral de los niños desde temprana edad y en todas sus etapas. Por esta razón, se comienza con la exploración del esquema corporal, ya que, desde el nacimiento, los seres humanos interactúan con su entorno a través del cuerpo.

El MINEDU (2016) plantea que el cuerpo al momento de ejecutar movimientos, experimentan, comunican y aprenden de forma única, de acuerdo a sus características, intereses, sentimientos, necesidades, estados de ánimo, entre otros factores. Esto refleja la profunda y constante relación del cuerpo, las emociones y los pensamientos de cada persona con sus acciones.

Es por ello, que Guasp (1986) citado en Del Arco (2017) señala que, desde el nacimiento, los humanos utilizan el cuerpo y el movimiento para comunicar necesidades, sensaciones y emociones, además de explorar el mundo y aprender. A medida que el cuerpo se desarrolla, se adquieren posturas. Cada una de estas posturas se ha aprendido de manera progresiva, a medida que el niño adquiere

control y dominio de su cuerpo en sus interacciones con el espacio y las personas que lo rodean.

En conclusión, desde el nacimiento, el cuerpo y el movimiento son herramientas primordiales para la expresión de sus necesidades, sensaciones, emociones, y el aprendizaje. A medida que los niños interactúan con su entorno y las personas cercanas, van adquiriendo habilidades motoras y desarrollando una comprensión más profunda de sí mismos y del mundo que los rodea.

2.2.1.2. Enfoque del área Psicomotriz

El MINEDU (2016) plantea que este enfoque de la corporeidad considera al “cuerpo” no solo en su dimensión biológica, sino también en su capacidad para hacer, pensar, sentir y comunicar. De esta manera, asume que el “cuerpo” se encuentra en un proceso constante de construcción de su ser; este es un proceso dinámico y que se desarrolla a lo largo de toda la vida, desde el hacer autónomo de la persona, y reafirmación progresiva de su imagen corporal, la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social.

Merleau (2000) citado en Águila (2019), define la corporeidad como “un producto de la experiencia propia que se va conformando a través de la apertura y presencia del cuerpo al mundo y a los demás, una experiencia corporal que involucra dimensiones emocionales, sociales y simbólicas” (p. 2). En otras palabras, desde el nacimiento la persona nace con un cuerpo que evoluciona, se

ajusta y da forma a su corporeidad a través de sus vivencias, actos, estados emocionales, razonamientos y sensaciones.

Zubiri (2000) citado en González (2010) sostiene que la corporeidad se comprende como la experiencia de hacer, sentir, pensar y querer. Desde esta perspectiva, el ser humano existe y vive únicamente de su corporeidad. Asimismo, este enfoque evidencia que el individuo que siente, piensa y actúa también se relaciona con otros y con el entorno, y a partir de estas interacciones construye un mundo de significados que otorgan sentido a su vida.

Se puede afirmar que el enfoque de corporeidad es aquel que busca que el ser humano desarrolle cambios físicos, funcionales, emocionales y sociales que ocurren desde la concepción, sino que también pueda desarrollar aspectos fundamentales como es la personalidad, su identidad y su desarrollo social e integrador.

2.2.1.3. Competencia

La competencia se define como la habilidad de una persona para combinar un conjunto de capacidades y conocimientos con el propósito de lograr un resultado específico frente a una situación determinado, actuando de manera pertinente y sentido ético, lo que conlleva comprender el contexto, evaluar las opciones posibles, identificar recursos disponibles, tomar decisiones y ejecutar acciones.

De Lasnier (2000) indica que es un conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio-afectivas y comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible y con sentido de una

actividad en contextos relativamente nuevos y retadores. Por lo tanto, la competencia implica conocer, ser y saber hacer.

De manera similar, el MINEDU (2016) define la competencia como la capacidad de un ser humano para combinar diversas habilidades con la finalidad de lograr un objetivo específico en un momento de su vida, actuando de manera correcta y con un sentido ético. Por otro lado, también señala que ser competente implica comprender la situación a enfrentar, analizar las posibles formas de solucionar, identificar los conocimientos y habilidades propios, y tomar las decisiones más pertinentes a la situación.

En síntesis, una competencia, es una combinación adecuada de recursos que incluyen conocimientos, habilidades y actitudes, las cuales se activan y aplican de manera pertinente en situaciones específicas, siendo cada situación única. En la educación actual, se aborda la evaluación por competencias, donde estas se refieren a las habilidades integradas de un individuo para alcanzar metas tanto individuales como colectivas en contextos específicos.

2.2.1.4. Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Según MINEDU (2016) señala que la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, permite al estudiante construir su identidad y autoestima. Esto significa que va actuar de manera autónoma y placentera, interiorizando y organizando sus movimientos de acuerdo con sus posibilidades, en actividades físicas diarias. Además, este proceso se acompaña de

la expresión y comunicación a través de su cuerpo, permitiendo al estudiante expresar ideas, emociones y sentimientos a través de gestos, posturas y tono muscular, entre otros.

Por lo tanto, se concluye que, es fundamental la toma de conciencia de sí mismo y la interacción con el entorno ya que permiten al estudiante construir su identidad y autoestima. Esto supone que el estudiante se desenvuelve de manera autónoma y placentera, adaptando sus movimientos en actividades cotidianas. Así mismo la expresión corporal facilita la manifestación de ideas y emociones con gestos, posturas, tono muscular, entre otros.

2.2.1.5. Capacidades

Las capacidades constituyen elementos fundamentales para desenvolverse de manera competente. Estos recursos comprenden los saberes, destrezas y actitudes que los niños utilizan al enfrentar diversas situaciones específicas.

Paricahua y Quispe (2020) plantea que la capacidad es el conjunto de saberes y haceres, competencias, disposiciones que hace factible actuar de manera significativa en momentos en las cuales se requiere generar, apropiar o implementar comprensiva y responsablemente los conocimientos (Ortega, et al., 2017). A su vez se expresa que la capacidad, es también una competencia que comprende la posibilidad de responder a diferentes circunstancias, e incluye un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la estimación de los resultados de ese hacer, valores y actitudes.

El MINEDU (2016) plantea que las capacidades se entienden como los recursos necesarios que permiten a una persona actuar de manera competente. Según esta perspectiva, estos recursos incluyen conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes emplean para enfrentar situaciones específicas. Estas capacidades abarcan tanto el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, como habilidades prácticas, tales como la comunicación asertiva, la colaboración y la capacidad de adaptarse frente a distintos contextos.

2.2.1.6. Las capacidades del Área Psicomotriz

En el nivel inicial, el conocimiento y la expresión del cuerpo son aspectos esenciales para el desarrollo integral de los niños. A través del movimiento, el juego y la exploración, los estudiantes van descubriendo las partes de su cuerpo, lo que pueden hacer con él y cómo se relacionan con los demás y con su entorno. De esta forma, el cuerpo se convierte en el primer medio de aprendizaje y expresión del niño. El MINEDU (2016) menciona que el niño debe desarrollar las capacidades del área psicomotriz, promoviendo la comprensión de su cuerpo y que se exprese corporalmente.

a) Comprende su cuerpo. La cual se refiere que el niño va entendiendo y sabiendo las partes que conforman su cuerpo como: sus brazos, piernas, cabeza, hombros, pies entre otras partes del cuerpo. También implica movimientos y con relación al espacio, el tiempo, los otros y los objetos de su entorno, permitiéndoles el desarrollo de su personalidad.

b) Se expresa corporalmente. Esta capacidad implica utilizar el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Consiste en emplear el tono, los gestos, las mímicas, las posturas y los movimientos para expresar lo que se siente, desarrollando la creatividad mediante el uso de los recursos que el cuerpo y el movimiento proporcionan.

Ante lo anteriormente expuesto se deduce que la capacidad de comprender el propio cuerpo contribuye al desarrollo de una autoimagen, y la construcción de una identidad positiva. Por otro lado, la expresión corporal fomenta la creatividad y la liberación emocional, esta liberación no solo tiene beneficios emocionales sino contribuye al bienestar físico. Siendo estas capacidades componentes fundamentales de una vida plena y satisfactoria.

2.2.1.7. Desempeños del Área Psicomotriz de la competencia

Los desempeños constituyen descripciones claras y específicas de lo que los niños deben lograr y demostrar de acuerdo con su edad y nivel de desarrollo. Estos permiten identificar los avances en la formación de sus competencias y sirven como guía para orientar la enseñanza. Además, al ser observables, posibilitan valorar el progreso de cada estudiante en diferentes contextos y situaciones de aprendizaje.

Según Rogers (2010) define al desempeño académico como el grado de logro de las metas educativas que están planteadas en el programa de estudio que se cursa, y lo visualiza a partir de indicadores de desempeño, rasgos que enfocan la atención en aspecto específico del programa. Igualmente, los indicadores de desempeño se plantean como referentes de logro para los estudiantes, son medibles

y demuestran qué tanto se ha alcanzado en el proceso de instrucción, es decir, demuestran el desempeño académico

El MINEDU (2016) “Los desempeños son descripciones específicas de las acciones que los estudiantes realizan en relación con los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Estos desempeños son observables en una variedad de situaciones o contextos” (p.40).

2.2.1.8. Desempeños 3 años

- a) Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse a través de los cuales expresa sus emociones. En estos movimientos, explora las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos.
- b) Realiza actividades y movimientos que impliquen coordinación óculo-manual y óculo-podal en distintas situaciones diarias y durante el juego, de acuerdo con sus preferencias.
- c) Reconoce sus sensaciones de su cuerpo, e identifica algunas de las necesidades y cambios que ocurren en su estado físico, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.

En conclusión, los desempeños permiten evaluar el progreso y la eficacia del proceso de aprendizaje de los niños. Los desempeños tienen que ser logrados, del mismo modo creando estrategias pedagógicas y brindando un entorno que

potencie el desarrollo académico y personal de los estudiantes, contribuyendo así a un sistema educativo más efectivo y equitativo.

2.2.2. Psicomotricidad

2.2.2.1. Concepto

La psicomotricidad es la psicología del movimiento, ya que integra el cuerpo, mente y emociones. Cada acción que realizamos está acompañada de un pensamiento y un sentimiento. Esta disciplina favorece el desarrollo integral de la persona, considerando los aspectos físicos, afectivos, sociales, intelectuales y motrices. En los niños, les permite conocer su cuerpo, descubrir sus posibilidades de movimiento y desarrollar autonomía y autoestima, comprendiendo que cada niño es único y diferente.

Montserrat (2018) menciona que la psicomotricidad es una disciplina que, teniendo como base una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento, y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social.

Portero (2015) define que la psicomotricidad se entiende como la psicología del movimiento, al integrar de forma conjunta el cuerpo, mente y emociones. A través de ella, el niño desarrolla su personalidad de forma integral, considerando los aspectos físicos, afectivos, sociales, intelectuales y motrices. Permite que el niño descubra su cuerpo, explore sus posibilidades de movimiento y actúe con libertad, fortaleciendo su autonomía, autoestima y capacidad para resolver situaciones

cotidianas, reconociendo que cada niño es único en su manera de aprender y expresarse.

En conclusión, la psicomotricidad es una disciplina que promueve el desarrollo integral del ser humano al integrar cuerpo, mente y emociones. A través del movimiento, la persona expresa sentimientos, pensamientos y formas de relacionarse con los demás, fortaleciendo su identidad y capacidad de comunicación. Esta práctica favorece en el niño el descubrimiento de su cuerpo, la exploración de sus posibilidades motrices y la adquisición de autonomía, lo que contribuye al desarrollo de su autoestima, creatividad y habilidades para desenvolverse en diferentes contextos de manera segura y equilibrada.

2.2.2.2. Elementos de la psicomotricidad

A continuación, se presentan las definiciones de los principales conceptos relacionados con el desarrollo de las actividades motrices, según Lobera (2010) quien plantea que comprender estos fundamentos teóricos permite orientar de manera más efectiva la práctica pedagógica y promover el desarrollo integral del niño.

- **Respiración** es un reflejo de supervivencia que nos ayuda a la oxigenación de la sangre y el cerebro. Las fases de respiración son aspiración o inhalación y espiración o exhalación.
- **Sensación** es la información que recibimos a través de nuestros sentidos, de los órganos y de la sensibilidad cinestésica (movimiento, postura y equilibrio).

- **Percepción** es el procesamiento de la información recibida a partir de las sensaciones.
- **Sensopercepciones** a través de los sentidos se recibe la información del mundo exterior; esas sensaciones viajan al sistema nervioso central, donde se interpretan y cobran significado, generando así una percepción.
- **Tono muscular** es el estado involuntario y permanente de tensión activa de los músculos que varía en intensidad y sirve como base al movimiento y a la postura.
- **Equilibrio** es la estabilidad que se consigue al estar parado o en movimiento.
- **Coordinación** es la habilidad de ejecutar movimientos de manera armónica. Existen tres formas de coordinación: Coordinación global, coordinación óculo-manual y la coordinación óculo-pedal.
- **Esquema corporal** es una construcción. No nacemos con un esquema corporal. Éste se estructura a partir de la sensibilidad cinestésica. Representa el conocimiento corporal y el uso que se hace de éste o de sus partes en el espacio y el tiempo. Sirve como base de todos nuestros movimientos.
- **Lateralidad** es la preferencia de uso de un lado del cuerpo, ya sea el derecho o el izquierdo. Esta preferencia se da por la predominancia de un hemisferio sobre otro. El zurdo tiene predominancia del hemisferio derecho; el diestro, del hemisferio izquierdo.
- **Espacio** se comienza a construir cuando el bebé inicia sus primeros desplazamientos; es por eso que está muy ligado al movimiento y al esquema

corporal. Se sitúa el cuerpo en relación con unos puntos de referencia y se integran al mismo tiempo los diferentes elementos que lo componen.

- **Tiempo** no se percibe a través de los sentidos, sino que se va construyendo mediante elementos externos: el día, la noche, las estaciones del año, las modificaciones de las cosas y los seres vivos.
- **Ritmo** permite la creación del ritmo a través de lo sucesivo y la duración.

En conjunto, los elementos de la psicomotricidad contribuyen de manera esencial al desarrollo integral del niño, ya que favorecen la coordinación, el equilibrio, la percepción y la conciencia corporal. Comprender y trabajar cada uno de estos aspectos en la práctica pedagógica permite potenciar las capacidades motrices, cognitivas y emocionales, fortaleciendo así la autonomía, la expresión y la relación del niño con su entorno.

2.2.3. Motricidad

2.2.3.1. Concepto de motricidad

Baracco, (2011) citado en Mendoza (2017) plantea que la motricidad representa el control que una persona puede ejercer sobre su cuerpo, siendo un proceso integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Esta no se limita a la ejecución de movimientos, sino que también abarca aspectos como la creatividad, la espontaneidad, la intuición.

Bedon (2019) describen la motricidad como la capacidad del niño para moverse, desplazarse y explorar su entorno, utilizando sus sentidos para adquirir,

procesar y almacenar información del ambiente. Así, la motricidad se entiende como un procesador de información a través de la experiencia del niño y su entorno.

En síntesis, la motricidad implica el control del cuerpo en interacción con funciones cognitivas, sensoriales y emocionales. En el caso de los niños, esta capacidad no solo les permite desplazarse y explorar su entorno, sino también adquirir conocimientos mediante la experiencia directa con el medio que los rodea. La motricidad, por tanto, se convierte en una herramienta clave para el aprendizaje, ya que involucra tanto la parte física como la creatividad, la intuición y la percepción, consolidándose como un eje fundamental en el crecimiento y formación del niño desde los primeros años de vida.

2.2.3.2. Tipos de Motricidad

a. Motricidad Fina

Según Serrano y Luque (2018) citado en Flores (2023) considera la motricidad fina al uso coordinado y preciso de las manos y los dedos, permitiendo realizar acciones como tomar, sostener y manipular diversos objetos, tales como tijeras, lápices o cubiertos. Esta habilidad es esencial para ejecutar correctamente diferentes tareas que requieren destreza manual.

Mendoza (2017) señala que la motricidad fina implica la capacidad de controlar de manera voluntaria y precisa los movimientos de las manos y los dedos. Esta capacidad es clave para llevar a cabo numerosas tareas escolares. Es común que, al inicio de la etapa de Educación Infantil, algunos niños y niñas presenten dificultades en su desarrollo.

A partir de lo planteado se puede concluir que la motricidad fina representa una habilidad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños y niñas realizar tareas cotidianas y escolares con precisión y autonomía. Asimismo, el control coordinado y voluntario de las manos y los dedos es esencial para el uso adecuado de herramientas básicas como lápices, tijeras o cubiertos. Es importante considerar que, en las primeras etapas educativas, es común encontrar dificultades en su desarrollo, por lo que resulta crucial implementar estrategias que favorezcan su fortalecimiento desde edades tempranas.

b. Motricidad Gruesa

Quentasi (2021) plantea que la motricidad gruesa se refiere al control corporal que una persona ejerce sobre las partes gruesas del cuerpo, como brazos, piernas y el tronco. Este control permite realizar movimientos voluntarios que deben ser coordinados y precisos, con el fin de adaptarse y superar los desafíos que presentan los objetos, el entorno y las características del terreno.

Mendoza (2017) plantea que la motricidad gruesa se entiende como la capacidad progresiva del niño para coordinar los movimientos de sus músculos de manera armoniosa. Esto le permite mantener el equilibrio de la cabeza y el cuerpo, sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, ya sea caminando o corriendo.

La motricidad fina y la motricidad gruesa son habilidades motoras esenciales para el desarrollo integral del niño. La motricidad fina se caracteriza por el control coordinado y voluntario de movimientos precisos en manos y dedos,

necesarios para el uso adecuado de herramientas como lápices y tijeras, y para la ejecución de tareas cotidianas y escolares. La motricidad gruesa, por su parte, implica el control y coordinación de los grandes músculos del cuerpo, como brazos, piernas y tronco, esenciales para mantener el equilibrio y realizar movimientos como gatear, caminar y correr.

Ambas motricidades son fundamentales en la etapa infantil para el desarrollo psicomotor, la autonomía y la capacidad de adaptación al entorno. Por ello, en este trabajo de investigación se enfocó en el fortalecimiento de ambos tipos de motricidad, reconociendo su importancia y complementariedad para el desarrollo pleno de estudiantes de educación inicial.

2.2.4. La autonomía motriz

2.2.4.1. Concepto de la autonomía motriz

Según Garcés et al., (2023) sostienen que la autonomía motriz se refiere a la habilidad para llevar a cabo acciones físicas que involucran diversas partes del cuerpo. Esta capacidad permite a la persona manifestar su identidad y esencia mediante actividades corporales dentro de contextos que fomenten la libre, creativa e independiente expresión del cuerpo.

Por su parte Carrillo (2017) citado en Garcés et al., (2023) afirma que la autonomía motriz implica no solo habilidades y aptitudes físicas, sino también una toma de conciencia sobre el cuerpo en relación con el tiempo y el espacio. Asimismo, se expresa como una manera auténtica, libre y espontánea de interactuar

con el entorno social, utilizando el cuerpo como medio para exteriorizar la personalidad de forma genuina y creativa.

En conclusión, la autonomía motriz en niños de la primera infancia, se considera clave para su desarrollo integral, ya que les permite descubrir su cuerpo, mejorar su coordinación y expresar su mundo interior de manera libre y creativa. A esta edad, el movimiento no solo es una herramienta para adquirir habilidades físicas, sino también un medio para relacionarse con el entorno, construir su identidad y desarrollar confianza en sí mismos. Por ello, es fundamental brindarles espacios seguros y estimulantes que favorezcan la exploración, el juego y la expresión corporal como base para su crecimiento autónomo y auténtico.

2.2.4.2. Importancia de la autonomía motriz

Es fundamental que el docente promueva y desarrolle actividades motrices en la educación inicial, ya que es a través de la práctica constante como el niño alcanza su autonomía. Estas experiencias le permiten explorar su entorno, experimentar de manera directa y comprender las relaciones de causa y efecto, favoreciendo que sea él mismo quien encuentre soluciones a las dificultades que se le presenten. Según El MINEDU (2016), afirman que el conocimiento y el desarrollo del niño parte de lo que puede hacer y lo que sabe para crearle intereses y poder desarrollar todo su potencial. Así mismo, menciona que el aprendizaje en los niños es importante para conseguir la autonomía, esto generara independencia y una mayor autonomía debido a que ellos asumirán responsabilidades y tendrán oportunidades.

En este sentido, el docente debe brindar acompañamiento constante, reconocer los avances y estimular cada logro alcanzado, considerando que cada niño tiene su propio ritmo y manera de aprender. Por ello, es necesario aplicar diversas estrategias que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes, con el propósito de favorecer el desarrollo de la competencia del área psicomotriz. De esta manera, el niño podrá avanzar progresivamente en su desarrollo motor, logrando movimientos más coordinados, identificando su lateralidad y orientándose en el tiempo y el espacio. Todo ello contribuye no solo a su desarrollo integral, sino también al fortalecimiento de otras áreas del aprendizaje.

2.2.4.3. Teoría de la Práctica Psicomotriz

Aucouturier (2004) propuso la Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA), también conocida como psicomotricidad vivenciada. Esta propuesta busca favorecer la expresión libre del niño y establecer límites a través del movimiento, invitando a comprender la complejidad del ser humano particularmente en la infancia mediante la motricidad.

La perspectiva de Aucouturier dentro de la psicomotricidad posee un enfoque psicoanalítico más que pedagógico, puesto que su propuesta no se enmarca en un currículo escolar tradicional, sino en una mirada psicológica y motriz del niño.

Durante las sesiones de la PPA, se promueve el principio de libertad en el juego y la expresión corporal, ya que se busca la espontaneidad del niño y el “placer de actuar al placer de pensar”. Las actividades lúdicas permiten el acompañamiento

psicomotor, el cual puede tener también una función terapéutica, especialmente cuando existen dificultades en la integración psicosomática (cuerpo y mente).

De esta manera, la Práctica Psicomotriz Aucouturier invita a explorar la complejidad del ser humano desde la infancia mediante el movimiento corporal. Su propósito central es fomentar la autonomía, favorecer la formación de la identidad y la personalidad, y potenciar la comunicación, la creatividad y el acceso al pensamiento operatorio. Todo ello parte de la concepción del cuerpo como expresión integral del ser, considerando al niño como un sujeto único, autónomo y pleno en su corporeidad, capaz de desarrollar juegos libres y simbólicos, tanto individuales como colectivos.

Ante lo antes expuesto, se puede decir que la propuesta de Bernard Aucouturier, a través de la Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA), representa un valioso aporte al desarrollo integral de la infancia, ya que concibe el movimiento como medio esencial para la expresión, la comunicación y la construcción del ser. Su enfoque psicoanalítico permite comprender al niño desde su globalidad cuerpo, mente y emoción, reconociéndolo como un sujeto autónomo que aprende a través de la acción y el juego libre.

2.2.5. Modelo Didáctico

2.2.5.1. Concepto de Modelo Didáctico

El modelo didáctico es un conjunto de procesos y principios sustentados en teorías pedagógicas que orientan la práctica educativa, guiando la planificación, ejecución y evaluación del aprendizaje. A través del modelo didáctico, el educador

selecciona las estrategias, metodologías y recursos más adecuados para lograr los propósitos educativos establecidos. Asimismo, Crisanchó (2016) sostiene que los modelos didácticos constituyen representaciones valiosas y clarificadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Simplifican la comprensión de estos procesos y promueven la mejora de la práctica educativa, al posibilitar la selección de los elementos más relevantes y comprender como se relacionan entre ellos.

García (2000) señala que los modelos didácticos son estructuras teóricas que guían la planificación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos modelos ayudan a los educadores a diseñar experiencias educativas efectivas y están basados en diferentes teorías pedagógicas, como el constructivismo, el conductismo y el aprendizaje colaborativo. Dominar los modelos didácticos permite a los docentes adaptar sus estrategias a las necesidades específicas de los estudiantes, maximizando así el rendimiento académico.

El modelo didáctico es un conjunto de procesos y principios sustentados en teorías pedagógicas que orientan la práctica educativa, guiando la planificación, ejecución y evaluación del aprendizaje. Es por ello que los modelos didácticos resultan fundamentales para lograr una enseñanza más reflexiva, organizada y contextualizada, donde el aprendizaje se convierte en un proceso significativo que potencia el desarrollo integral del estudiante y optimiza el desempeño del docente.

2.2.5.2. Definición del Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

El Modelo Didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” se refiere a un conjunto de procesos que permite al estudiante relacionarse con el mundo exterior conociendo su espacio, interrelacionando con los demás, así mismo logrando que los niños interactúen con los materiales estructurado y no estructurado al momento de manipularlos con sus sentidos, con el fin de lograr mejorar la motricidad fina y gruesa, mejorando la capacidad para agarrar objetos pequeños, realizar movimientos precisos con herramientas o desarrollar la escritura.

2.2.5.3. Importancia del Modelo Didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”

El Modelo Didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” es importante porque las innumerables actividades, juegos que comprende dan la oportunidad de que el estudiante pueda realizar tareas diarias de manera independiente (atarse los zapatos, comer con los utensilios, peinarse), contribuyendo a su autonomía y autoestima. Así mismo influye en las habilidades artísticas permitiendo la expresión creativa a través de actividades como dibujo, pintura y manualidades, finalmente también contribuye a la coordinación general del cuerpo, ya que está relacionada con otras habilidades motoras y coordinativas necesarias para llevar a cabo diversas actividades.

2.2.5.4. Objetivo del Modelo Didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”

El modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” está diseñado para de cada estudiante pueda desenvolverse y desarrollar aspectos muy importantes como cognitivos motrices, creativos e imaginativos, manejando instrumentos para aplicar técnicas gráfico plásticas (pintar, armar, cortar, trozar). Logrando que los estudiantes puedan desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad, obteniendo resultados y sean productivos en su vida.

Esta propuesta se sustenta en la teoría psicogenética del juego de Jean Piaget (1984), quien señala que el juego constituye un elemento esencial en la construcción del conocimiento infantil, ya que permite al niño desarrollar habilidades sensomotoras, simbólicas y cognitivas. A través del juego, el niño asimila la realidad y transforma las experiencias en aprendizajes, fortaleciendo así su pensamiento y su capacidad para adaptarse al entorno.

Asimismo, el modelo se vincula con los aportes de Lev Vygotsky (1997), quien afirma que el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la interacción y socialización con los que se encuentran en su alrededor. Desde esta perspectiva, el juego es un medio que potencia el desarrollo de las funciones psicológicas superiores mediante la interacción social. En este sentido, Campos (2019) complementa esta mirada al señalar que la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) representa la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que logra con la guía o apoyo de un adulto o compañero más capaz.

En conjunto, las teorías de Piaget y Vygotsky respaldan el modelo “Juego y me divierto con mi cuerpo”, al considerar el juego como un recurso esencial para el aprendizaje, la interacción, la socialización y la construcción del conocimiento, permitiendo que los niños se desarrollen integralmente a través de su cuerpo, el movimiento y la exploración del entorno.

2.2.5.5. Procesos didácticos del Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”

El Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” está conformado por un conjunto de estrategias que promueven el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, para construir sus habilidades y nuevos conocimientos en donde se busca satisfacer sus necesidades, utilizando materiales y herramientas que sean apropiadas para la edad.

Para las dimensiones se consideraron las propuestas de la psicomotricidad planteadas en la investigación de Ruiz (2021), las cuales se organizan de la siguiente manera:

A. Etapa 1: Esquema corporal

El esquema corporal se define como la representación mental que el niño construye de su propio cuerpo, integrando el conocimiento de sus partes, posibilidades de movimiento y control postural. Este proceso involucra funciones psicomotrices fundamentales como la coordinación, tonicidad, relajación, equilibrio y respiración.

El desarrollo del esquema corporal se fortalece mediante la participación activa del estudiante en actividades lúdicas y creativas, las cuales le permiten su cuerpo y comprender las acciones que puede realizar a través reconocer del movimiento, favoreciendo así su autonomía y seguridad corporal.

B. Etapa 2: Coordinación motriz

La coordinación motriz hace referencia al control armónico y adecuado de los músculos implicados en la ejecución de los movimientos, considerando tanto los músculos que se contraen para iniciar la acción como aquellos que se estiran y se relajan durante su realización. Esta dimensión se divide en dos componentes principales:

Coordinación dinámica general: involucra el uso de los grandes grupos musculares para ejecutar movimientos globales como caminar, correr, saltar, reptar y desplazarse, los cuales contribuyen al desarrollo del equilibrio, la postura y el control corporal.

Coordinación óculo-manual y óculo-podal: se refiere a la integración entre la percepción visual y el movimiento de las manos o los pies. Su desarrollo requiere práctica constante mediante actividades como enhebrar, encestar pelotas, realizar pases con manos y pies, lanzar balones, depositar objetos pequeños en recipientes, entre otras, que favorecen la precisión y el control del movimiento.

Por consiguiente, a través de la participación activa de los estudiantes y con las actividades novedosas podrán mejorar sus movimientos en el área, permitiendo el control, aumentando el equilibrio y tendrán una mejor postura.

Etapa 3: Evaluación

La evaluación se realizará al finalizar la aplicación de la estrategia, mediante preguntas reflexivas que permitan identificar si los niños y las niñas recuerdan y comprenden lo aprendido en las actividades psicomotrices. A través del diálogo, se promoverá que expresen lo que realizaron y las partes del cuerpo que utilizaron, favoreciendo la conciencia corporal y la reflexión sobre su aprendizaje, así como la participación activa.

Según Aucouturier (2004) citado en Mauricio (2020) señala que la psicomotricidad debe abordarse a partir de procesos estructurados que permitan al niño vivenciar, expresar y simbolizar sus emociones mediante el cuerpo y movimiento. En este sentido, plantea que una sesión de psicomotricidad debe desarrollarse en procesos didácticos fundamentales:

- **Ritual de bienvenida:** se sientan todos juntos, en un espacio determinado en forma de asamblea. Este es el momento de acogida, donde se les da la bienvenida y se saluda a cada uno de ellos. Es una oportunidad para recordar las normas y tener un breve diálogo sobre lo que les gustaría jugar.
- **Momento de Movimiento y Expresión motriz:** es un momento en el que los niños juegan de manera espontánea, creando y desarrollando sus propias acciones. El espacio utilizado abarca toda la sala, con la excepción de áreas reservadas para los rituales de entrada y salida.
- **Siento y me relajo:** es un período diseñado para fomentar la relajación tras la actividad física, y la expresión gráfico-plástica. Normalmente se lleva a cabo

mediante un cuento corto donde se trabaja el control de la respiración a través de la inhalación y exhalación.

- **Espacio Creativo de Expresión verbal y gráfico:** se les sugiere que expresen sus ideas mediante un dibujo, modelado con plastilina o construcción con planchas de madera, para estimular su pensamiento y creatividad. Luego, se reflexiona sobre lo experimentado durante la actividad.

- **Ritual del cierre:** se reúne a los niños en asamblea y se realiza un diálogo con preguntas para evaluar el cumplimiento del objetivo de la actividad, utilizando un material (como un sombrero, micrófono o títere) que facilite la expresión y el intercambio de experiencias de los participantes.

En conclusión, los procesos planteados, constituyen una base fundamental para el desarrollo de las actividades planteadas, ya que permiten estructurar la experiencia del niño desde la manipulación de material donde construye su propio conocimiento de manera activa hasta la reflexión final de sus experiencias. Cada momento desde el ritual de bienvenida hasta el ritual de cierre cumple una función específica en el proceso de aprendizaje, favoreciendo la autonomía, la expresión corporal, la creatividad y la regulación emocional. Por ello, estos procesos serán aplicados de manera sistemática en todas las actividades propuestas dentro del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”, garantizando así una intervención pedagógica coherente, significativa y orientada al desarrollo integral de los niños del nivel inicial.

2.2.5.6. Recursos y materiales del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”

En las actividades propuestas para el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” se utilizaron diversos recursos y materiales que favorecieron la exploración, el movimiento libre y la coordinación corporal de los niños y niñas. Entre los principales recursos empleados destacan los conos, caminos de zigzag, rompecabezas de las partes del cuerpo, bolas de algodón, aros, mandiles de carros, cordones, plastilina, guantes grandes y figuras para recortar, además de música, y materiales gráficos que estimularon la creatividad y la expresión corporal. Estos materiales permitieron que los niños desarrollaran su autonomía motriz mediante actividades de desplazamiento, equilibrio, manipulación y coordinación óculo-manual, óculo-podal, promoviendo al mismo tiempo el reconocimiento de su cuerpo y la expresión de sus emociones a través del movimiento.

Recursos no estructurados

Paredes (2022) explica que los recursos no estructurados son todos aquellos que cuando han sido creados no han sido con el propósito de educar, sino que los encontramos en nuestra comunidad y que las maestras de inicial los usan en sus actividades para aclarar y entender las condignas en las sesiones de aprendizaje.

Juego

Andrade (2019) se refiere al juego como la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad

lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende.

Música

Pando (2021) señala que la música posibilita el trabajo de diferentes aspectos educativos como pueden ser el desarrollo de la alfabetización, a través de las canciones, un incremento de la capacidad de memoria, concentración y atención, mediante la memorización de las letras. Además, les permite expresarse de una forma diferente y creativa aportando al niño/a una nueva versión de la realidad. Asimismo, también ofrece la posibilidad de unir la música con la expresión corporal y artística, dando lugar a un mayor estímulo del equilibrio, los sentidos y el desarrollo de la psicomotricidad, lo que proporciona al niño/a mayor autonomía en su día a día.

Cuento

Méndez (2018) sostiene que el cuento es un agente motivador que despierta gran interés en los niños y niñas, permitiéndoles convertir lo fantástico en real, identificar personajes, dar rienda suelta a su fantasía, a su imaginación y a su creatividad, además de suavizar tensiones y resolver conflictos.

En conclusión, los recursos empleados en el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” favorecieron significativamente el desarrollo integral de los niños y niñas, promoviendo la exploración, la creatividad y la expresión corporal. A través del juego, la música y los cuentos, se fortalecieron sus

habilidades motrices, cognitivas y emocionales, contribuyendo al reconocimiento de su cuerpo y al disfrute del aprendizaje mediante experiencias lúdicas.

2.3. Definición de términos básicos

Modelo Didáctico: es un esquema o estructura teórica que orienta y organiza el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sirve como guía para que los docentes planifiquen, desarrollen y evalúen sus clases, definiendo de manera clara.

Juego: es una actividad lúdica utilizada como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje de forma dinámica y motivadora. A través del juego, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices, mientras exploran, experimentan y resuelven problemas de manera activa y creativa.

Competencia: es un conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio-afectivas y comunicativas), relacionadas, que permiten un desempeño eficaz en situaciones nuevas y retadoras.

Autonomía: es la facultad que tiene cada individuo para decidir por sí mismo sobre su vida, ejerciendo su derecho a elegir de forma libre y responsable.

Cuerpo: es el medio a través del cual el niño aprende, siente, se mueve y se relaciona. Es el punto de partida de su desarrollo global.

Motricidad: es la capacidad del ser humano para realizar movimientos corporales de manera voluntaria y coordinada. Está relacionada con el control que el cerebro ejerce sobre los músculos para ejecutar acciones físicas, desde las más simples hasta las más complejas.

Motricidad gruesa: se refiere a los movimientos amplios que involucran los brazos, las piernas, los pies o el cuerpo en su totalidad.

Motricidad fina: se centra en movimientos precisos que requieren el uso de las manos, muñecas, dedos, labios y lengua.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

La investigación que se presenta es de tipo experimental, considerando las características que muestran, según Tevni (2000) menciona que la investigación experimental consiste en modificar intencionalmente una o más variables que aún no han sido verificadas, dentro de un entorno estrictamente controlado, con el objetivo de explicar o comprender cómo y por qué ocurre un fenómeno o situación determinada. El experimento, permite introducir y manipular variables específicas para observar su efecto en las conductas observadas, controlando su aumento o disminución. Además, Tevni indica que, el investigador no solo reconoce las características del objeto de estudio, sino que las controla, modifica y manipula, para observar los resultados, al tiempo que intenta evitar la influencia de otros factores en la observación.

Por ende, para beneficio de la investigación se consideró que el tipo de investigación experimental es propicia, ya que permite evaluar de manera sistemática y controlada el impacto de las nuevas estrategias educativas. De esa manera podemos decir que, al emplear métodos experimentales, se facilita la

identificación de prácticas educativas efectivas logrando así el desarrollo continuo de los estudiantes.

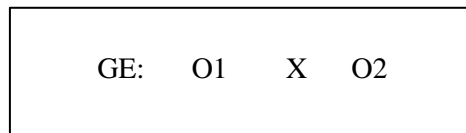
3.2. Diseño de Investigación

La presente investigación es de tipo pre-experimental por las características que presenta. Según Carrasco (2005) el método de investigación es pre experimental, puesto que la investigación no sufre un alto control, en contraste, mide el grado de cambio al final. Este diseño aplica el tratamiento a un solo grupo, controlado por una pre prueba y post prueba medido al inicio y final de las actividades. Luego se le aplicó el tratamiento experimental (inclusión de la variable independiente), finalmente se aplicó una nueva evaluación (post test).

Es así que Buendía (1998) propone que el diseño pre experimental es una pre prueba y post prueba que se realiza con un solo grupo en donde antes de ejecutar el tratamiento experimental se les realizara la pre prueba, luego posterior a la ejecución del experimento se les aplicara una post prueba. Este diseño permite saber en qué nivel se encontraba antes de aplicar el estímulo y comparar cual es la diferencia al aplicar el estímulo.

Ramos (2021) afirma que un sub-diseño de la investigación experimental la variable independiente cuenta con un solo nivel: grupo de experimentación, el cual recibe la intervención que el investigador aplique (Fig. 4). La variable dependiente debe ser medida con algún instrumento en dos momentos: pre y post-test. Por tanto, un investigador podría aplicar una intervención sobre objetos virtuales de aprendizaje y como variable dependiente el nivel de motivación para el aprendizaje,

para lo cual, debe aplicar un instrumento que mida esta última variable antes y después de la aplicación del protocolo de intervención en objetos virtuales de aprendizaje. Siendo el esquema el siguiente:



Donde:

GE : Grupo experimental

O1 : Prueba de pre test

X : Tratamiento experimental

O2 : Prueba de post test

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Según Tamayo (2012) plantea que la población corresponde al universo de unidades de análisis que integran un fenómeno de estudio y que deben ser registradas y cuantificadas para llevar a cabo una investigación específica. Esta población está compuesta por un grupo N de entidades que comparten una característica particular. Se denomina población porque abarca la totalidad del fenómeno que se investiga.

Respecto a la población, se debe tener en cuenta que no es simplemente un grupo de sujetos sino un componente esencial que refleja la realidad del lugar de la Investigación. Esta información que se recolecta se considera la totalidad del grupo

de la Institución educativa para realizar la investigación y de la cual se obtendrá a un grupo (muestra) para aplicar la investigación.

La población está constituida por 133 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I. “Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto” del distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna.

Tabla 1

Población de estudio

Aula	Número de estudiantes
3 años “Talentosos”	23
3 años “Exitosos”	18
4 años “Creativos”	23
4 años “Exploradores”	23
5 años “Líderes”	23
5 años “Innovadores”	23
Total	133

Nota: Nómina de estudiantes de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto

3.3.2. Muestra

Para un análisis de datos de una investigación la muestra cumple un rol fundamental, ya que es la que puede determinar la problemática e identifican las fallas dentro del proceso. Por ello Hernández y Mendoza (2018) citado en Guillen et al., (2019) definen que es un subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de esta. Por otro lado, Pérez y

Merino (2009) citado en (Saavedra, 2019), sostiene que la muestra corresponde a una parte representativa de los individuos que conforman una población estadística. A través de estas muestras, es posible realizar inferencias sobre las características del conjunto total.

La muestra está constituida por 9 niñas y 9 niños, haciendo una totalidad de 18 niños en el aula de 3 años de la sección “Exitosos” de la I.E.I. “Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto”.

Tabla 2

Muestra de estudio

Grupo	Aula	Edad	Cantidad de niños
Muestra de estudio del grupo Experimental	“Exitosos”	3 años	18 niños

Nota: Muestra del grupo experimental de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto

3.3.3. Muestreo

El muestreo es un método utilizado para trabajar una investigación científica y así poder obtener los componentes que se requiere de dicha población seleccionada para el estudio investigativo. Ante ello el autor Arias (2006) define muestreo como “un proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra”.

El muestreo no probabilístico es aquel en el que la selección de la muestra no depende del azar, sino de criterios establecidos por el investigador, en función

de las características, necesidades o conveniencia del estudio. Según Vázquez (2017) plantea que este método una técnica de muestreo que no realiza procedimientos de selección al azar, sino que se basan en el juicio personal del investigador para realizar la selección de los elementos que pertenecerán a la muestra. En esta técnica no se conoce la probabilidad de seleccionar a cada elemento de la población y también no todos cuentan con las mismas probabilidades de ser seleccionados para la muestra.

De acuerdo con Hernández (2020) destaca que dentro de este tipo de muestreo se distinguen diversas modalidades, tales como: el muestreo por conveniencia, que permite al investigador elegir arbitrariamente a los participantes en función de la accesibilidad; el muestreo intencional, en el cual los sujetos son seleccionados bajo criterios previamente establecidos por expertos; la selección por cuotas, que busca establecer subgrupos que representen en cierta medida a la población; y la técnica de bola de nieve, en la que los primeros participantes, seleccionados de manera probabilística o no probabilística, sugieren a otros posibles sujetos para integrar el estudio.

En este sentido, en la presente investigación se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, porque permitió seleccionar a los niños que cumplían con las características necesarias para el estudio, específicamente aquellos que evidenciaban dificultades en la competencia del área Psicomotriz, garantizando así la pertinencia de la muestra en relación con los objetivos planteados.

3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

Para realizar la recolección de datos, distintos autores coinciden en que resulta esencial utilizar de manera adecuada las técnicas y emplear análisis estadísticos adecuados. En este sentido, Caro (2019) afirman que las técnicas de recolección de datos consisten en mecanismos e instrumentos empleados para reunir y medir información de manera organizada y con un propósito definido. De manera similar, Arias (2006) define estas técnicas como los distintos métodos utilizados para obtener información, y aclara que los instrumentos son los recursos materiales mediante los cuales se recogen y almacenan dichos datos.

Según Arias (2006) define la observación como “una técnica que implica observar o registrar, de manera sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que suceda en la naturaleza o en la sociedad, de acuerdo con objetivos de investigación preestablecidos”.

En síntesis, la recolección de datos es un proceso fundamental para garantizar la validez y confiabilidad de una investigación. El uso adecuado de técnicas como la observación, permite obtener información precisa y relevante que facilita el análisis e interpretación de los resultados, contribuyendo así al cumplimiento de los objetivos planteados en el estudio.

3.4.2. Instrumentos

Para los fines de la investigación, se utilizó una lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Según Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa SINEACE, (2020), afirma que este instrumento es estructurado y contiene una lista de criterios o desempeños establecidos para la evaluación, lo que posibilita valorar la presencia o ausencia de estos criterios mediante una escala dicotómica, que únicamente admite dos opciones: sí o no, logró o no logró, entre otros. Además, Pérez (2018) define que la lista de cotejo es un instrumento de evaluación que consiste en un listado de enunciados que describen tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje o conductas positivas que se espera observar en el evaluado. Frente a cada enunciado se presentan dos columnas, una marcada como “Sí” y otra como “No”, que el observador utiliza para registrar si la característica o comportamiento relevante está presente o no. Este formato permite una evaluación clara, objetiva y rápida del cumplimiento de los criterios establecidos.

En resumen, las listas de cotejo son valiosas para el seguimiento y mejora continua del estudiante, ya que permite evaluar de manera precisa las habilidades, conocimientos y destrezas que van adquiriendo, permitiendo así una reflexión acerca de lo que se está consiguiendo durante un tiempo acotado de antemano.

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Estadística descriptiva: es una de las características formadoras del campo de la estadística, es decir que ambas trabajan en consenso para un estudio. Por lo

tanto, esta se encarga de recoger, almacenar, ordenar, realizar tablas o gráficos y calcular parámetros básicos sobre el conjunto de datos de forma que puedan ser analizados e interpretados.

Según Macías, Villasis y Miranda (2016), sostiene que la estadística descriptiva es la rama de la estadística que formula recomendaciones sobre cómo resumir la información en cuadros o tablas, gráficas o figuras. Para concluir la estadística descriptiva se encarga de describir de manera cuantitativa un conjunto de datos obtenidos en una investigación con el fin de llegar al proceso de recoger datos, almacenarlos, realizar tablas o incluso gráficos que nos ofrezcan información sobre un determinado asunto.

Estadística inferencial: es un desglosamiento del estudio estadístico; que tiene como función ejecutar deducciones y conclusiones a partir de una muestra de análisis de poblaciones y tendencias de un estudio en ejecución. Así mismo Acosta et al. (2014) menciona sobre de la estadística inferencial que se encarga de realizar estimaciones ya sean puntuales o por intervalos, así como de llevar a cabo análisis y pruebas de hipótesis. Su objetivo principal es obtener conclusiones fundamentadas científicamente que apoyen la toma de decisiones, a partir de los datos recogidos en una muestra. En otras palabras, esta disciplina se centra en analizar e interpretar los resultados obtenidos de una muestra.

Los datos serán procesados mediante técnicas de estadística descriptiva. Asimismo, se utilizaron métodos para resumir y organizar la información de manera clara y comprensible. Además, para el análisis, proceso y presentación de los datos recolectados, se generarán resultados, tablas de frecuencia y gráficos, lo que

permitió visualizar los hallazgos de la investigación. El análisis de los datos recolectados se realizó con el programa Microsoft Excel.

3.6. Validez y Confiabilidad del instrumento

Según Chávez (2001) señala que la validez hace referencia a la eficacia con la que un instrumento mide aquello para lo cual fue creado, es decir, a su capacidad para evaluar de manera precisa el aspecto que se propone. De forma similar, Hernández et al., (2003) plantean que la validez corresponde al grado en que un instrumento realmente cumple con medir lo que se espera de él. A partir de ambas definiciones, se infiere que la validez está directamente vinculada con la finalidad del instrumento, puesto que un instrumento válido es aquel que responde de manera adecuada al objetivo para el cual fue diseñado.

Por otra parte, considerando la validez del instrumento surge la propuesta de Escobar y Cuervo (2008) proponen que el juicio de expertos es un método efectivo para validar la fiabilidad de una investigación. Este método se basa en obtener opiniones informadas de personas con trayectoria y reconocimiento en el tema, consideradas como expertos cualificados. Dichos expertos pueden proporcionar información, evidencia, juicios y valoraciones clave para evaluar la calidad de un instrumento.

En consecuencia, con el fin de asegurar la validez del instrumento de recolección de datos, se recurrió a la técnica del juicio de expertos. Para ello, tres especialistas llevaron a cabo la revisión y evaluaron del instrumento, asegurando que fuera pertinente y coherente con los objetivos de la investigación. Este

procedimiento permite asegurar que el instrumento realmente mide lo que se propone, fortaleciendo así su validez y precisión en los resultados obtenidos.

Tabla 3

Resultados de la validez de expertos

Expertos	Perfil profesional	Valoración	Porcentaje
Blanca Sadith, Flores Orosco	Docente de educación inicial	Aprobado	100%
Elody Palmenia Gonzales Cabana	Docente de educación inicial	Aprobado	100%
Teresa Victoria Vargas Giles	Docente de educación inicial	Aprobado	98%
Promedio global de validez			99.3%

Nota: Validación de la Lista de cotejo por expertos.

La tabla 3 muestra que la lista de cotejo fue validada mediante el juicio de tres expertos con perfil de docentes de educación inicial, quienes otorgaron una valoración aprobatoria del instrumento, registrándose dos calificaciones de 100% y una de 98%, lo que permitió alcanzar un promedio global de validez de 99,3%. Este resultado evidencia un nivel de validez de contenido excelente, indicando que los ítems del instrumento presentan adecuada claridad, coherencia y pertinencia en relación con los objetivos del estudio y la variable investigada; por tanto, se concluye que la lista de cotejo es válida y adecuada para su aplicación en la población de estudio.

3.6.1. Confiabilidad

Para garantizar la validez de los resultados en una investigación, es fundamental considerar la confiabilidad de los instrumentos empleados en la recolección de datos. En este sentido, se entiende por confiabilidad lo siguiente:

Corral (2022) argumenta que la confiabilidad se asocia a la exactitud de la información aportada por los instrumentos; es la capacidad del instrumento de arrojar datos (respuestas o resultados) muy similares en ocasiones repetidas con una misma muestra y condiciones similares.

En este sentido para determinar la confiabilidad del instrumento de la presente investigación será evaluada con el estadístico alfa de Cronbach. Hernández et al., (2014) señala que el Coeficiente Alfa de Cronbach, requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente.

Celina y Campo, (2005) menciona el valor mínimo aceptable para el coeficiente alfa de Cronbach es 0.7; por debajo de ese valor la consistencia interna de la escala utilizada es baja.

Tabla 4*Coefficiente de Alfa de Cronbach*

Índice	Nivel de fiabilidad	Valor de Alfa de Cronbach
1	Excelente]0.9, 1]
2	Muy bueno]0.7, 0.9]
3	Bueno]0.5, 0.7]
4	Regular]0.3, 0.5]
5	Deficiente	0,0.3]

Nota: Clasificación de los niveles de fiabilidad según el Alfa de Cronbach.

En la tabla 4, se muestra la escala de valores del Alfa de Cronbach, la cual permite confirmar que el instrumento presenta una alta confiabilidad con 0,754, al situarse en el rango de 0,7 – 0,9; por consiguiente, la lista de cotejo se puede aplicar sin complicaciones al grupo experimental.

Tabla 5*Confiabilidad de la rúbrica de evaluación*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,754	12

Nota: Cálculo efectuado en el SPSS

Esta prueba se realizó con la técnica de alfa de Cronbach. Un valor mayor o igual a 0,700 es favorable. Para el caso se tomó en cuenta los puntajes de la prueba de entrada, arrojando un coeficiente favorable de 0,754. Por lo tanto, el instrumento utilizado es confiable para la presente investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del Trabajo de Campo

La presente investigación se desarrolló en la I.E.I Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, ubicada en la ciudad de Tacna. Esta institución educativa cuenta con varias secciones organizadas por edades: las aulas de 3 años denominadas “Talentosos” y “Exitosos”, las de 4 años “Creativos” y “Exploradores”, y por último se encuentran las secciones de 5 años “Líderes” y “Innovadores”, siendo así una población de 133 niños y niñas. La ejecución del modelo didáctico se realizó entre las fechas de 04 de junio al 02 de julio del 2024. Durante este período se aplicó el Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”, el cual ha permitido fortalecer la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

4.1.1. Planificación

Este estudio de investigación se realizó a principios de este año, con el propósito de ofrecer una solución a la problemática mediante la implementación de un modelo didáctico. Dicho modelo fue aplicado en la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, en el aula de 3 años “Exitosos”. En esta clase se observaron dificultades en el desarrollo de la competencia del área

psicomotriz. Por ello, se llevó a cabo el proyecto de investigación, considerando las causas, consecuencias y posibles soluciones al problema identificado.

El proyecto de investigación fue entregado a la jefatura del área de investigación, bajo la dirección del profesor José Luis Alcalá Blanco, quien posteriormente revisó y aprobó el trabajo de investigación.

A partir de esta aprobación, se organizaron diversas actividades innovadoras y creativas, las cuales fueron implementadas según un cronograma detallado que especificaba las fechas en las que se aplicaron. Estas actividades se llevaron a cabo en el aula de 3 años “Exitosos”, que fue considerado el grupo experimental.

Así mismo, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja, realizó un convenio con la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, para articular las prácticas pre profesionales con la investigación. El trámite de la práctica se realizó con la directora Estefanía Alicia Romero Yufra de la institución mencionada con anterioridad, designando a las docentes Danitza Vega Flores del aula “Exitosos” para realizar la práctica pedagógica con estudiantes de 3 años.

4.1.2. Ejecución

La investigación se llevó a cabo durante la última semana de mayo del 2024 con un grupo de 18 niños de 3 años pertenecientes a la sección “Exitosos”. El proceso se inició con una prueba de entrada, que permitió identificar el nivel de desarrollo de la competencia del área psicomotriz. La aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” se desarrolló en el mes de junio,

específicamente los días martes de cada semana en el horario de 11:50 am a 12:30 pm; que es el horario destinado a la realización de los talleres.

Las condiciones tanto del aula y del jardín resultaron adecuadas y favorables, ya que disponían de un espacio amplio para llevar a cabo la realización de las actividades programadas. Asimismo, la diversidad de materiales y recursos utilizados, fueron innovadores y didácticos despertando así la curiosidad y el interés de los niños en la realización de las actividades.

Para llevar a cabo la propuesta metodológica, las actividades se organizaron de manera estructurada y secuencial.

Actividades del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”

PRUEBA DE PRE TEST		FECHA
Aplicación de la prueba pre test		28/05/2024
N°	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	FECHA
01	“Mi cuerpo y Yo: Un viaje Divertido”	04/06/2024
02	“Caminos Creativos y Divertidos”	11/06/2024
03	“Aventura Vial”	18/06/2024
04	“1, 2, 3 el cuerpo vas a mover”	25/06/2024
05	“Manos a la Obra “Creaciones Mágicas”	02/07/2024
PRUEBA DE POST TEST		FECHA
Aplicación de la prueba post test		09/07/2024

4.1.3. Evaluación

Para evaluar el nivel en el que se encontraban los estudiantes, se les aplicó una prueba pretest al inicio. Los resultados obtenidos sirvieron de base para la implementación del modelo didáctico, con el objetivo de resolver la problemática identificada. Para verificar los aprendizajes logrados en los estudiantes se realizó una prueba de post test al término de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” donde se vieron resultados favorables de aprendizaje en los estudiantes de 3 años en función a los indicadores e ítems de las dimensiones de la competencia donde se obtuvo resultados superiores a la prueba de pre test que se realizó en un inicio. La lista de cotejo es un instrumento de evaluación para medir el progreso de los estudiantes como una revisión de un listado de etapas, dimensiones, indicadores e ítems.

4.2. Análisis Estadístico Descriptivo e Inferencial

4.2.1. Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico

“Juego y me divierto con mi cuerpo”

Tabla 6

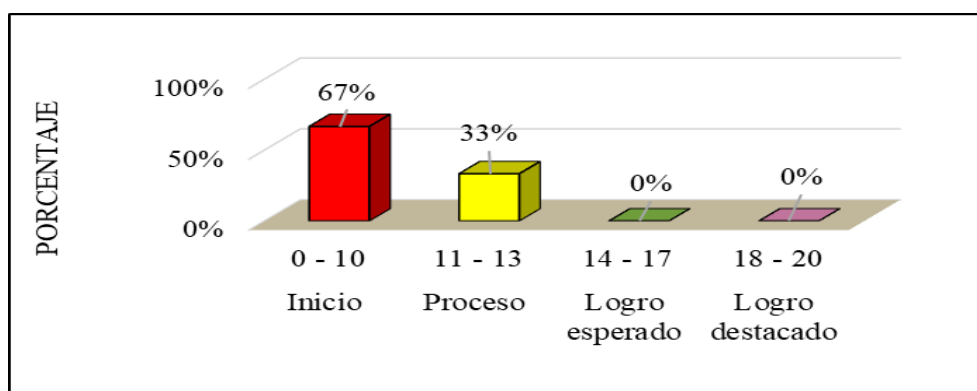
Nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Niveles	Intervalo	F	%
Logro destacado	18 – 20	0	0%
Logro esperado	14 – 17	0	0%
Proceso	11 – 13	6	33%
Inicio	0 – 10	12	67%
Total		18	100%

Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de entrada.

Figura 1

Nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad



Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de entrada.

Interpretación

En la tabla 6 y figura 1 muestran los resultados obtenidos en la prueba de entrada vinculada a la competencia del área psicomotriz, antes de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de la sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, en el año 2024.

La tabla revela que el 67% de los estudiantes de 3 años de la sección “Exitosos” se ubican en el nivel de inicio, con puntajes entre 0 y 10, mientras que el 33% se posiciona en el nivel de proceso, con puntajes entre 11 y 13. Es importante destacar que ningún estudiante alcanza los niveles de logro esperado ni de logro destacado.

Se concluye que el 67% de los estudiantes de 3 años se sitúan en el nivel de inicio, mientras que el 33% se ubica en proceso. Sin embargo, ninguno alcanza los niveles de logro esperado ni destacado, lo que pone en evidencia la necesidad de implementar estrategias pertinentes, como el modelo “Juego y me divierto con mi cuerpo”, que promuevan el avance progresivo de todos los estudiantes en el desarrollo de la competencia de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad.

Tabla 7

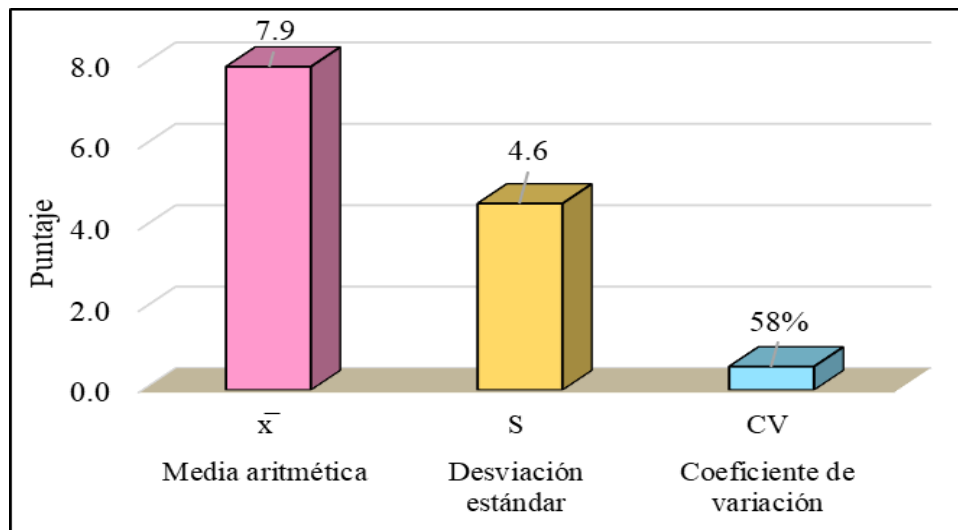
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	\bar{x}	7,9
Desviación estándar	S	4,6
Coeficiente de variación	CV	58%
Tamaño de muestra	N	18

Nota: Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de entrada.

Figura 2

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad



Nota: Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de entrada.

Interpretación

La tabla 7 y figura 2 presentan las medidas estadísticas (media aritmética, desviación estándar y coeficiente de variación) obtenidas en la prueba de entrada sobre la competencia del área psicomotriz, aplicada a los estudiantes de 3 años de la sección “Exitosos” en la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto de Tacna en el año 2024.

Se evidencia que el promedio de los puntajes obtenidos en la prueba de entrada a la muestra aplicada fue de 7,9, lo que sitúa en el nivel de inicio (0-10). Además, se registró una desviación estándar de 4,6 y un coeficiente de variación del 58% lo que evidencia que el grupo evaluado es heterogéneo.

En síntesis, es posible sostener que los niños de la muestra aplicada no han desarrollado de manera eficaz la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”. Por lo tanto, es necesario implementar diversas estrategias y actividades para mejorar la competencia del área psicomotriz.

Tabla 8

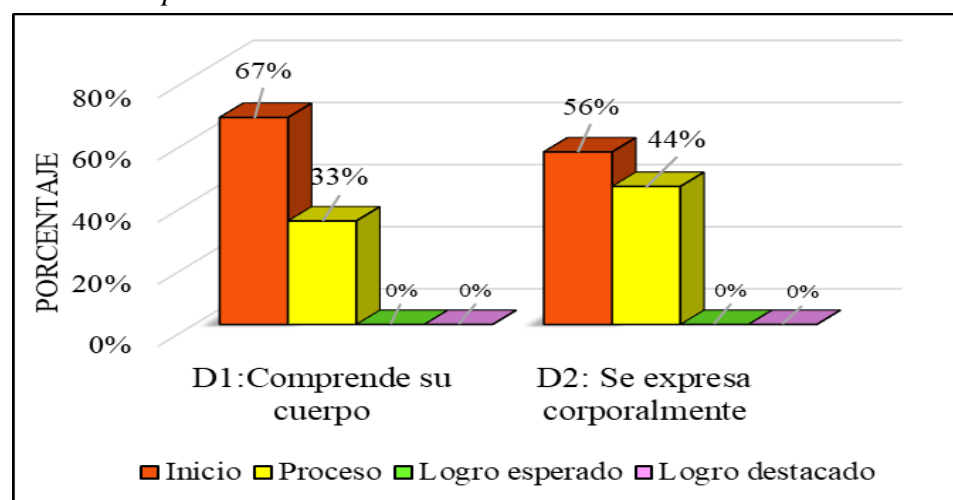
Nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones

Niveles	D1: Comprende su cuerpo		D2: Se expresa corporalmente	
	f	%	f	%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Logro esperado	0	0%	0	0%
Proceso	6	33%	8	44%
Inicio	12	67%	10	56%
Total	18	100%	18	100%

Nota: Resultados de la prueba de entrada en la dimensión comprende su cuerpo (Dim. 1), Se expresa corporalmente (Dim. 2).

Figura 3

Nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones



Nota: Resultados de la prueba de entrada en la dimensión comprende su cuerpo (Dim. 1), y se expresa corporalmente (Dim. 2).

Interpretación

La tabla 8 y figura 3 exponen los resultados de la evaluación inicial de los estudiantes, tomando en cuenta cada dimensión vinculada a los niveles de la competencia del área psicomotriz en los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto de Tacna en el año 2024.

En la dimensión comprende su cuerpo, se observa que el 67% de la muestra aplicada pertenece al nivel de inicio con calificaciones entre 0 a 10 puntos, mientras que el 33% se posiciona en proceso, con resultados de 11 a 13. Es pertinente señalar que ninguno de los estudiantes alcanza los niveles correspondientes a logro destacado y logro esperado.

En la dimensión se expresa corporalmente, se evidencia que del 56% de los estudiantes se sitúa en el nivel de inicio con puntuaciones que abarcan 0 – 10, mientras que el 44% se posiciona en proceso con puntajes que van de 11 a 13 puntos.

Se concluye que la muestra de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto se encuentran en el nivel de inicio y proceso en ambas dimensiones. Esto evidencia que la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad no está desarrollada de manera óptima.

Tabla 9

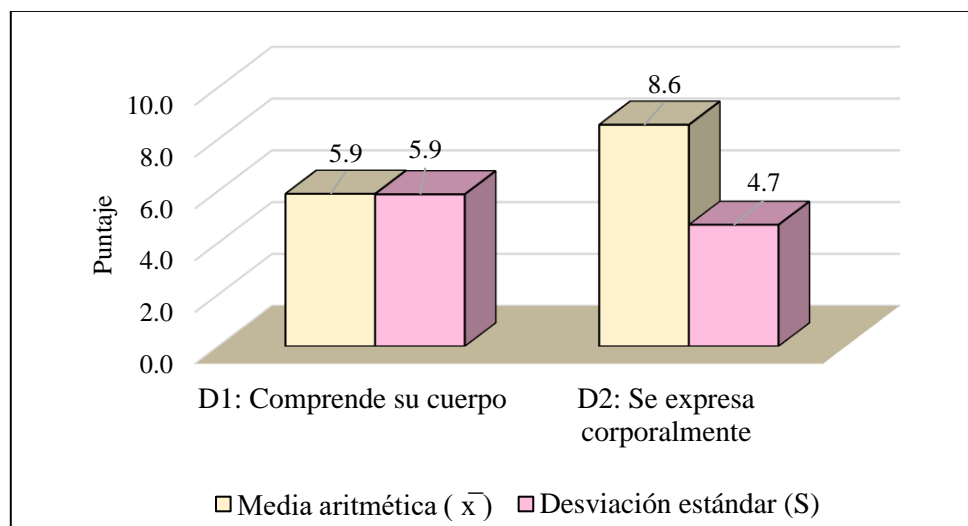
Medidas estadísticas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones

Dimensiones	Media aritmética (\bar{x})	Desviación estándar (S)
D1: Comprende su cuerpo	5,9	5,9
D2: Se expresa corporalmente	8,6	4,7

Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Figura 4

Medidas estadísticas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones



Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Interpretación

La tabla 9 y figura 4 presentan la media aritmética y desviación estándar según los datos obtenidos en la prueba de entrada sobre la competencia del área psicomotriz aplicada a las estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto de Tacna en el año 2024.

Se evidencia que la media aritmética en la prueba de entrada, correspondiente a la dimensión comprende su cuerpo fue de 5,9, mientras que la desviación estándar fue de 5,9, así mismo en la dimensión se expresa corporalmente la media aritmética fue de 8,6, mientras que la desviación estándar fue de 4,7.

Se deduce que los estudiantes de 3 años no han desarrollado de manera eficiente las dimensiones de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”. Por ello, resulta fundamental una intervención pedagógica que favorezca el fortalecimiento de dicha competencia.

4.2.2. *Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación del modelo didáctico*

“Juego y me divierto con mi cuerpo”

Prueba de la primera hipótesis específica

El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Paso 1: Formulación de las hipótesis estadísticas

H₀: El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad no se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” ($X \geq 10$).

H₁: El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” ($X \leq 10$).

Paso 2: Nivel de significancia

Nivel máximo de error tolerable $\alpha = 0,05$ (5%).

Paso 3: Estadística de prueba

Se elige t de student para una muestra $n = 18 < 30$

$$t_c = \frac{(\bar{x} - \mu)}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

\bar{x} = Media o promedio

s = Desviación estándar

n = Tamaño de la muestra

μ = Parámetro de prueba

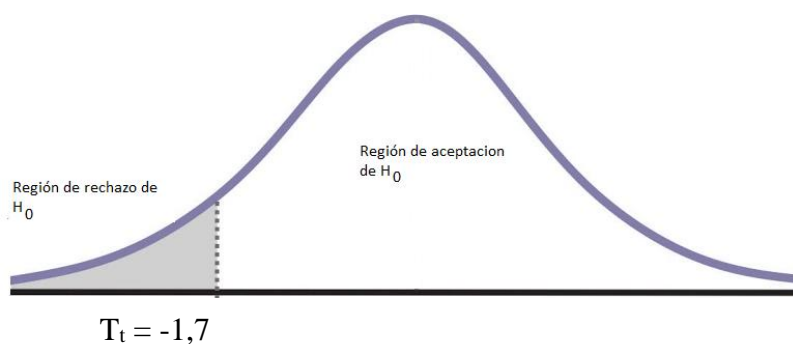
$t_c = t_{10}$ = t de Student calculado

Paso 4: Esquema de prueba

Grados de libertad

$$Gl = n - 1 \quad Gl = (18-1) \quad Gl = 17$$

Nivel de significancia = $\alpha = 0,05$



Paso 5: Cálculo de prueba

Datos de la tabla 7:

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	\bar{x}	7,9
Desviación estándar	S	4,6
Coficiente de variación	CV	58%
Tamaño de muestra	N	18

$$t_c = \frac{(\bar{x} - \mu)}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t_c = \frac{(\overline{7,9} - 10)}{\frac{4,6}{\sqrt{18}}} = -1,95$$

Paso 6: Decisión y Conclusión

Como el valor de t de student calculado $t_c = -1,95$ es menor a t de Student de la tabla $t_t = -1,7$, se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la (H_1).

En síntesis, el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, con un nivel de confianza del 95%.

4.2.3. Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”

Tabla 10

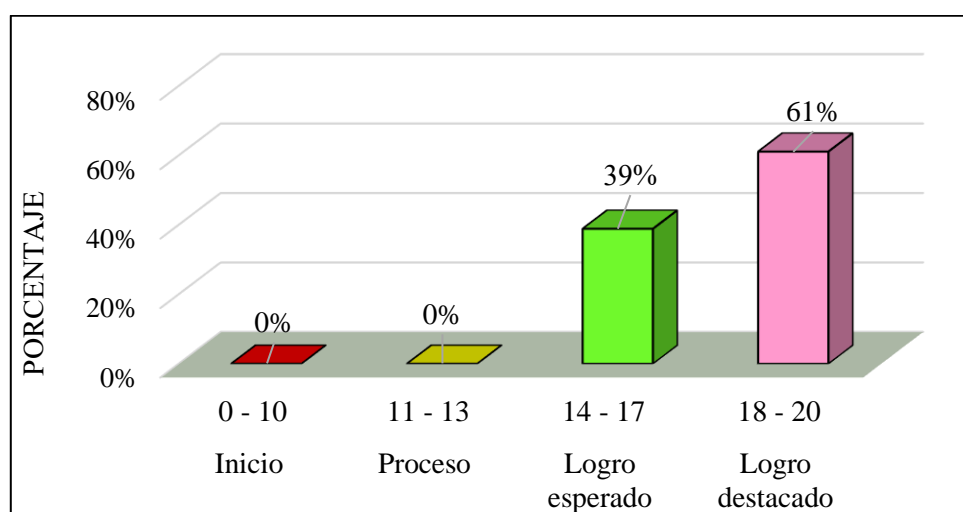
Nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Niveles	Intervalo	f	%
Logro destacado	18 – 20	11	61%
Logro esperado	14 – 17	7	39%
Proceso	11 – 13	0	0%
Inicio	0 – 10	0	0%
Total		18	100,0%

Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de salida.

Figura 5

Nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad



Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de salida.

Interpretación

En la tabla 10 y figura 5 se presentan los datos obtenidos en la prueba de salida en relación a la competencia del área psicomotriz antes de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto de Tacna en el año 2024.

Según los datos presentados en la tabla, el 39% de estudiantes de 3 años se sitúan en el nivel de logro esperado alcanzando puntuación de 14 a 17, mientras que el 61% alcanza el nivel de logro destacado, con puntuaciones de 18 a 20.

En conclusión, la mayoría de estudiantes de 3 años de la sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto en el año 2024, se encuentran en el nivel de logro destacado. Esto indica un avance significativo en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en las dimensiones de comprende su cuerpo y se expresa corporalmente después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

Tabla 11

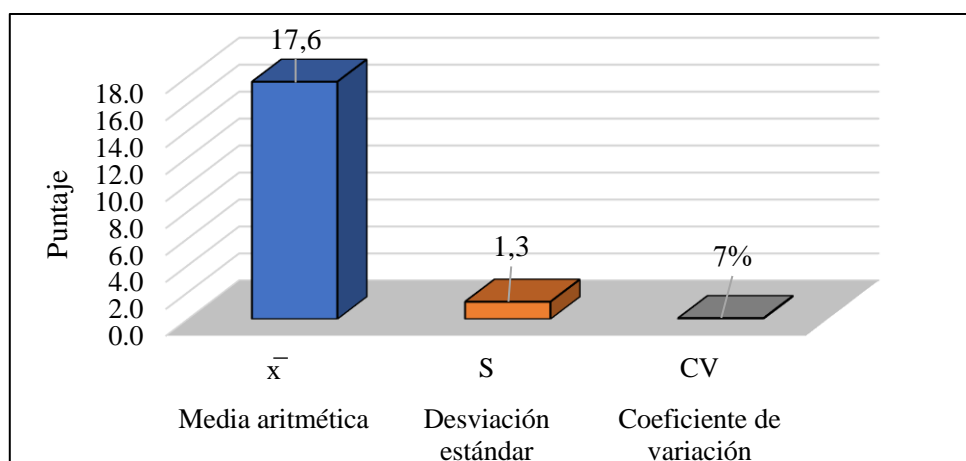
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	\bar{x}	17,6
Desviación estándar	S	1,3
Coefficiente de variación	CV	7%
Tamaño de muestra	N	18

Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de salida.

Figura 6

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad



Nota: Datos estadísticos obtenidos de la prueba de salida aplicada a los estudiantes de 3 años "Exitosos".

Interpretación

La tabla 11 y figura 6 presentan la media aritmética, desviación estándar y coeficiente de variación obtenidos en la prueba de sobre la competencia del área psicomotriz aplicada a los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto de Tacna en el año 2024.

Se da a conocer que la media aritmética de los estudiantes 3 años obtenidos de la prueba de salida fue de 17,6, a su vez la desviación estándar fue de 1,3 y con un coeficiente de variación de un 7%, lo que evidencia que el grupo es homogéneo.

En conclusión, se puede afirmar que las estudiantes 3 años de la sección “Exitosos” del nivel inicial han desarrollado de manera óptima la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

Tabla 12

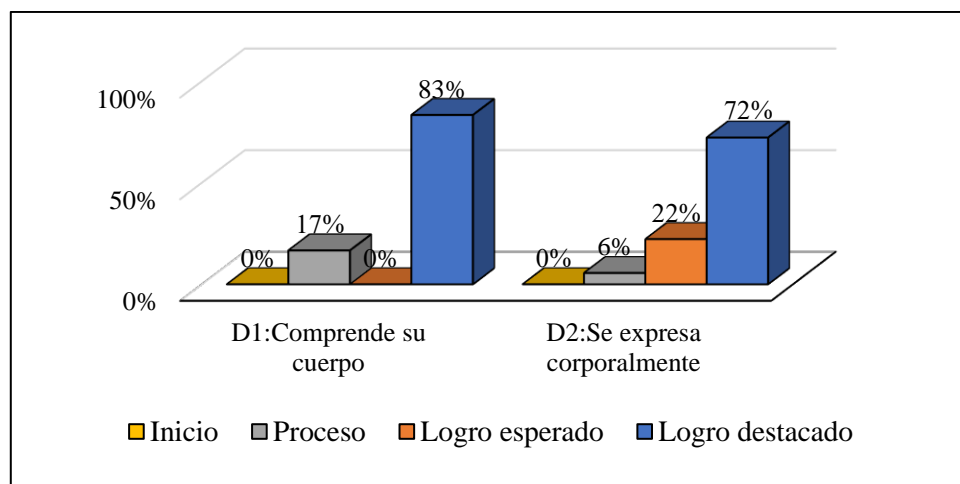
Nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones

	D1: Comprende su cuerpo	D2: Se expresa corporalmente
Inicio	0%	0%
Proceso	17%	6%
Logro esperado	0%	22%
Logro destacado	83%	72%

Nota: Resultados de la prueba de salida en la dimensión comprende su cuerpo (Dim. 1), se expresa corporalmente (Dim. 2).

Figura 7

Nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad



Nota: Resultados de la prueba de salida en la dimensión comprende su cuerpo (Dim. 1), se expresa corporalmente (Dim. 2).

Interpretación

En la tabla 12 y figura 7 exponen los datos obtenidos la evaluación final a los estudiantes, considerando las dos dimensiones en relación a los niveles de la competencia del área psicomotriz en los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto en el año 2024.

En la dimensión comprende su cuerpo, se obtiene que el 83% de los estudiantes se ubica en un nivel de logro destacado con puntajes entre 18 a 20 puntos y el 17% en proceso con puntajes de 11 a 13 puntos. En la dimensión se expresa corporalmente, se registró que el 72% alcanza el nivel de logro destacado con puntajes de 18 a 20, por otro lado, el 22% alcanza el nivel de logro esperado con puntajes comprendidos de 14 a 17 puntos y el 6% se posiciona en el nivel en proceso, con puntuaciones establecidas entre 11 y 13.

Los resultados permiten establecer que los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto no se ubican en el nivel de inicio en ninguna de las dos dimensiones evaluadas. En consecuencia, se puede afirmar que la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se encuentra desarrollada óptimamente.

Tabla 13

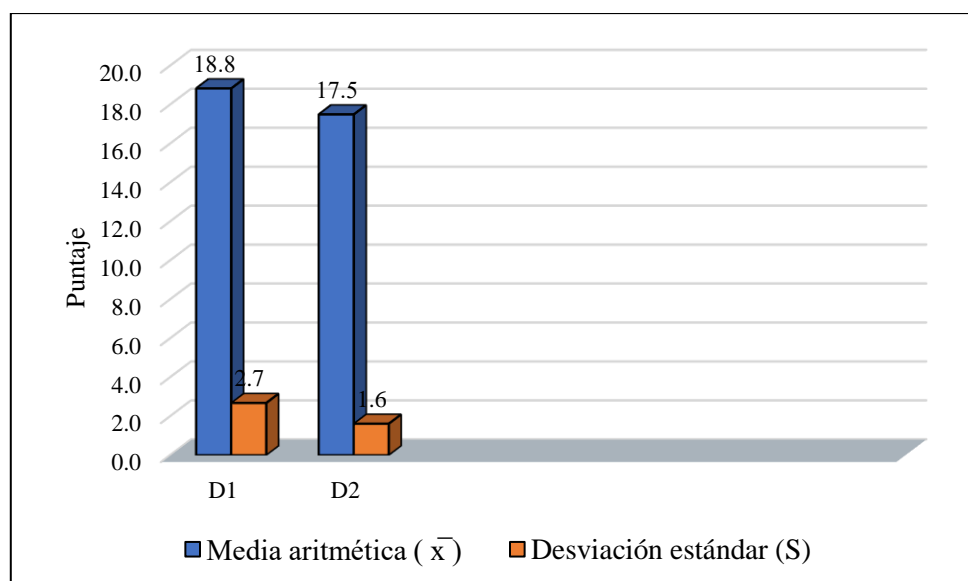
Medidas estadísticas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones

Dimensiones	Media aritmética (\bar{x})	Desviación estándar (S)
D1: Comprende su cuerpo	18,8	2,7
D2: Se expresa corporalmente	17,5	1,6

Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de salida.

Figura 8

Medidas estadísticas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad por dimensiones



Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de salida.

Interpretación

La tabla 13 y figura 8 presentan la media aritmética y desviación estándar de los resultados de la prueba de salida frente a la competencia del área psicomotriz por las dos dimensiones aplicadas a los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto en el año 2024.

Se aprecia que la media aritmética obtenida de los estudiantes de 3 años en la prueba de salida, correspondiente a la dimensión comprende su cuerpo fue de 18,8 ubicándose dentro del nivel de logro destacado (18 -20). La desviación estándar alcanzo un valor de 2,7. En cuanto a la dimensión se expresa corporalmente la media aritmética fue de 17,5 situándose en el nivel de logro destacado (18 - 20), con una desviación estándar de 1,6.

En resumen, se puede determinar que las estudiantes de 3 años de la sección “Exitosos” han desarrollado de manera eficiente las dimensiones de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” ya que en su mayoría se ubican en el nivel de logro destacado.

4.2.4 Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”

Prueba de la segunda hipótesis específica

El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en el nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial de Tacna.

Paso 1: Formulación de la hipótesis estadística

H₀: El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad no se encuentra en el nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” ($\bar{x} \leq 14$).

H₁: El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en el nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” ($\bar{x} \geq 14$).

Paso 2: Nivel de significancia

Nivel máximo de error tolerable $\alpha = 0,05$ (5%)

Paso 3: Estadística de prueba

Se elige t de student para una muestra $n = 18 < 30$)

$$t_c = \frac{(\bar{x} - \mu)}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

\bar{x} = Media o promedio

s = Desviación estándar

n = Tamaño de la muestra

μ = Parámetro de prueba

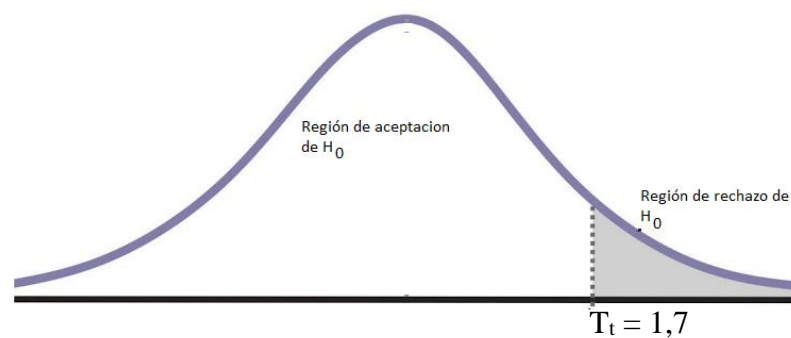
$T_c=10$ = t de Student calculado

Paso 4: Esquema de prueba

Grados de libertad

$$Gl = n - 1 \quad Gl = (18-1) \quad Gl = 17$$

Nivel de significancia = $\alpha=0,05$



Paso 5: Cálculo de t_c de estadístico calculado

Datos de la tabla 11:

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	\bar{x}	17,6
Desviación estándar	S	1,3
Coficiente de variación	CV	7%
Tamaño de muestra	n	18

$$t_c = \frac{(\bar{x} - \mu)}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t_c = \frac{(17,6 - 14)}{\frac{1,3}{\sqrt{18}}} = 11,7$$

Paso 6: Decisión y Conclusión

Como el valor de t de Student calculado $t_c = 11,7$ es mayor al t de Student de la tabla $t_t = 1,7$, se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por lo tanto se acepta la (H_1).

Se concluye que el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en el nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, con un nivel de confianza del 95%.

4.2.5 Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”

Tabla 14

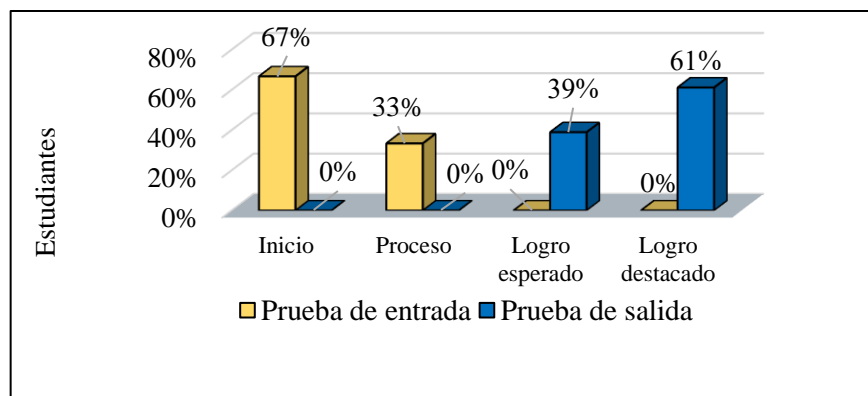
Comparación del nivel de competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes en la prueba de entrada y salida

Niveles	Intervalo	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		f	%	f	%
Logro destacado	18 - 20	0	0%	11	61%
Logro esperado	14 - 17	0	0%	7	39%
Proceso	11 - 13	6	33%	0	0%
Inicio	0 - 10	12	67%	0	0%
Total		18	100,0%	18	100,0%

Nota: Niveles de logro de las estudiantes en la prueba de entrada y salida.

Figura 9

Comparación del nivel de competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en las estudiantes en la prueba de entrada y salida



Nota: Niveles de logro de las estudiantes en la prueba de entrada y salida.

Interpretación

En la tabla 14 y figura 9 se evidencian los resultados de la prueba de entrada y salida, referente al nivel de desarrollo de la competencia del área psicomotriz antes y después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto de Tacna en el año 2024.

Se puede observar que en la prueba de entrada el 67% de estudiantes 3 años se encuentra en el de inicio con calificaciones entre (0-10) y el 33% de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso con calificaciones entre (11-13); por otra parte, se puede evidenciar que en la prueba de salida el 39% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado con calificaciones entre (14 - 17) y el 61% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado con calificaciones entre (18 - 20).

En resumen, se puede concluir que, en la prueba de entrada, los niños de 3 años de la sección “Exitosos” de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto han presentado un deficiente desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Sin embargo, tras la aplicación de la prueba de salida los estudiantes lograron un desarrollo satisfactorio, alcanzando niveles de logro esperado y destacado en dicha competencia. Esto evidencia que la implementación del recurso didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la competencia.

Tabla 15

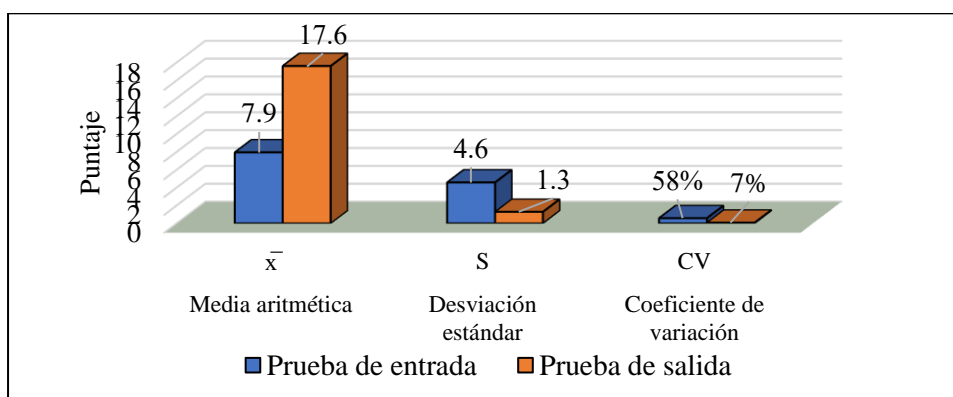
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes en la prueba de entrada y salida

Medidas estadísticas	Estadístico	Prueba de entrada	Prueba de salida
Media aritmética	\bar{x}	7,9	17,6
Desviación estándar	S	4,6	1,3
Coefficiente de variación	CV	58%	7%
Tamaño de muestra	N	18	18

Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de entrada y salida.

Figura 10

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes en la prueba de entrada y salida



Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de entrada y salida.

Interpretación

En la tabla y figura 10 se puede visualizar las medias descriptivas del nivel de desarrollo referentes a la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” es decir, el antes y después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto de Tacna en el año 2024.

Se puede apreciar que, antes de la aplicación del modelo didáctico, los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, con una media aritmética de 7,9, la desviación estándar está en un 4,6 y como coeficiente de variación se obtuvo el 58%. Tras la aplicación del modelo didáctico, los resultados de la prueba de salida muestran que las estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado presentando una media aritmética de 17,6; por otra parte, la desviación estándar se encuentra en 1,3 y como coeficiente de variación se obtuvo el 7%.

Estos datos evidencian una mejora significativa en el aprendizaje vinculada a la competencia del área psicomotriz. En la prueba de entrada no han desarrollado de manera adecuada dicha competencia, obteniendo calificaciones entre 3 a 11. Sin embargo, tras aplicar la prueba de salida, se evidencia que los estudiantes han alcanzado un desarrollado óptimo de la competencia, con calificaciones que oscilan entre 16 a 18, lo cual demuestra que, la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” ha repercutido favorablemente en el desarrollo de la competencia.

4.2.6 *Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”*

Prueba estadística de la hipótesis general

La aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” permite desarrollar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

Paso 1: Formulación de las hipótesis estadísticas

H₀: La aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” no permite desarrollar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ($\bar{x}_2 < \bar{x}_1$).

H₁: La aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” permite desarrollar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ($\bar{x}_2 > \bar{x}_1$).

Paso 2: Nivel de significancia

Nivel máximo de error tolerable $\alpha = 0,05$ (5%)

Paso 3: Estadística de prueba

$$t_c = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s^2_2}{n_2} + \frac{s^2_1}{n_1}}}$$

Donde:

\bar{x}_1 = Media en la prueba de entrada

\bar{x}_2 = Media en la prueba de salida

s = Desviación estándar

t_c = Student calculado

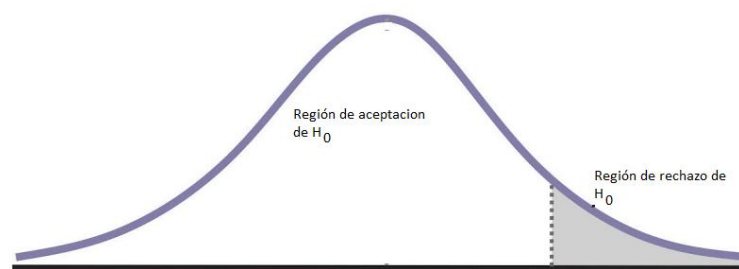
Se elige t de student para una muestra $n = 18 < 30$

Paso 4: Esquema de prueba grados de libertad

Grados de libertad

Gl: $n_1 + n_2 - 2$ Gl: $18 + 18 - 2$ GL: 34

Nivel de significancia = $\alpha = 0,05$



Paso 5: Cálculo de prueba

$$T_t = 1,7$$

$$t_c = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s_2^2}{n_2} + \frac{s_1^2}{n_1}}}$$

$$t_c = \frac{17,6 - 7,9}{\sqrt{\frac{1,3^2}{18} + \frac{4,6^2}{18}}} = 8,6$$

Paso 6: Decisión y conclusión

Como el valor de t de Student calculado $t_c = 8,6$ es mayor al t de Student de la tabla $t_t = 1,7$ se decide rechazar (H_0) y se acepta (H_1).

Se concluye que la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” permite desarrollar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, con un nivel de confianza del 95%.

4.3 Verificación de Hipótesis

4.3.1 Verificación de la primera hipótesis específica

El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Los datos presentados en la tabla y figura 1, muestran que, en la prueba de entrada; el 67% de los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” se ubican en el nivel de inicio. Del mismo modo, en la tabla y figura 2 se observa que la media aritmética obtenida fue de 7,9. Además, la desviación estándar calculada fue de 4,6. En cuanto al análisis estadístico, la “t” de student calculada representa un puntaje de -1,9 que resulta menor al “t” obtenido en la tabla de números aleatorios, por lo que se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente aceptar la hipótesis alternativa (H_1) concluyen con un 95% de confianza que el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” se encuentra en inicio del aprendizaje. En consecuencia, queda verificada la primera hipótesis específica.

4.3.2 Verificación de la segunda hipótesis específica.

El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en el nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3

años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto de Tacna en el año 2024.

Los datos presentados en la tabla y figura 5, revelan que, en la prueba de salida; el 61% de estudiantes de 3 años sección “Exitosos” alcanzaron un nivel de logro destacado. Asimismo, en la tabla y figura 6 indican que la media aritmética alcanzada es de 17,6, con una desviación estándar de 1,3; y coeficiente de variación de 7%. En cuanto a la “t” de student calculada representa un puntaje de 11,7 que resulta mayor al “t” obtenido en la tabla de números aleatorios, por lo que se decide rechazar la hipótesis nula (H0) y por consiguiente aceptar la hipótesis alternativa (H1) concluyen con un 95% de confianza que el nivel de desarrollo de la se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” se encuentra en el nivel de logro esperado. En consecuencia, queda verificada la segunda hipótesis específica.

4.3.3 Verificación de la hipótesis general.

La aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” permite desarrollar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa inicial Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto en el transcurso del año 2024.

Los resultados presentados en las tablas y figuras 9 y 10 muestran que el 67% de las estudiantes de 3 años de la sección “Exitosos” se ubican en el nivel de inicio en la prueba de entrada, en tanto que en la prueba de salida se alcanzó el nivel

de logro destacado en un (61%). Asimismo, en la tablas y figuras 9 y 10 se comprueba el progreso de las estudiantes de 3 años de la sección “Exitosos” y desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” al aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” al iniciar con un promedio de 7,9 puntos (escala 0-10) en la prueba de entrada, frente a un promedio de 17,6 puntos (escala 14-20) en la prueba de salida, logrando así el logro esperado. Esto permite demostrar la eficacia y asertividad del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”. De igual modo, al visualizar los resultados de las desviaciones estándar de las pruebas de entrada y salida (4,6 y 17,6) se demuestra que en la evaluación final el grupo se mostró más homogéneo acercándose al promedio de la clase Finalmente, el valor de “t” student calculado (8,6) es mayor al t de tablas ubicándose en la zona de rechazo, por lo que se decide rechazar la hipótesis nula y en consecuencia aceptar la hipótesis alternativa, con lo que queda verificada la presente hipótesis general.

CONCLUSIONES

El siguiente trabajo de investigación genera las siguientes conclusiones:

Primera. Con un nivel de confianza del 95% considerado que el valor calculado t de Student (-1,9) es menor a t_t (-1,7) lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, la competencia se desenvuelve de manera autónoma se encuentra en un 67% en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

Segundo. Con un nivel de confianza 95 % considerando que el valor calculado t de Student (11,7) mayor a la t_t (1,7) lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por consiguiente, la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un 62% en un nivel de logro después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

Tercera. La aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” permitió el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 3 años sección “Exitosos” de la institución educativa Tacna en el año 2024. Esto se evidencia en lo siguiente: cuando se realizó la prueba de entrada el 67% de los estudiantes se encontraba en un nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico, pero después de haberlo aplicado un 61% de estudiantes se ubicó en el nivel de logro destacado de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se alcanzaron estos resultados producto de las actividades que se propusieron en el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”.

RECOMENDACIONES

Primera: A la directora de la IEI Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, se le anima a promover entre los docentes el desarrollo de la competencia de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad, ya que esto fortalece en los niños sus habilidades motoras gruesas y finas, así como su conocimiento y comprensión de su propio cuerpo. Además, contribuye de manera significativa a su autonomía. Se invita a las docentes a integrar actividades lúdicas en sus talleres de psicomotricidad, siguiendo el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” dentro de sus planificaciones, para apoyar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas y finas.

Segunda: A las docentes de 3 años, se les anima a implementar actividades de juego y movimiento. Estas actividades deben estar orientadas a fortalecer y desarrollar la competencia de desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad, mediante talleres y actividades psicomotrices adaptadas a las necesidades e intereses de los niños y niñas. Además, es importante crear materiales adecuados a su contexto para captar su interés en el aprendizaje y promover.

Tercera: Se invita a los padres de familia a comprometerse con el desarrollo físico, emocional y psicológico de sus hijos a través de la estimulación psicomotriz, para que puedan desarrollarse de manera independiente y expresar libremente sus pensamientos y sentimientos. Además, es fundamental acompañar este proceso en el que los niños van adquiriendo

habilidades motoras, conociendo y comprendiendo su cuerpo, y necesitando recrearse y explorar su cuerpo mediante los movimientos corporales que desarrollan durante la su actividad diaria.

REFERENCIAS

- Acosta Muñoz, K. Y., & Marin Velasquez, N. C. (2024). *Técnicas gráfico-plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial n°130 el rosario – celendin 2022*. Escuela de educación superior pedagógica pública arístides Merino Merino, Perú. Obtenido de https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/renati/7486/1/Tesis_T%c3%a9cnicas%20gr%c3%a1ficopl%c3%a1sticas%20para%20el%20desarrollo%20de%20la%20motricidad%20fina%20%281%29.pdf
- Acosta, S. (2014). *Material de enseñanza*. Obtenido de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/316022/ma148_manual_2014_01.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Águila, M. (2019). *La corporeidad y su relación con la educación integral del ser humano*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4829>
- Arco Quel, G. (2017). *Práctica Psicomotriz Aucouturier en Educación Infantil Desarrollo y aprendizaje a través del cuerpo en movimiento*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4763/DEL%20ARCO%20QUEL%2C%20GENOVEVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Obtenido de https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- Andrade Carrión, A. (2019). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

- Bedon Ocaña, M. I. (2019). *Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash, 2019*. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15463/MARIA_INES_BEDON_OCANA_MOTRICIDAD_GRUESA.pdf?sequence=1
- Buendía Elisman , L. (1998). *Métodos de investigación en Psicopedagogía*. Obtenido de https://www.smujerescoahuila.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com_.pdf
- Caro, L. (2019). *M Técnicas e instrumentos para la recolección de datos en investigación educativa*. Obtenido de <https://repositorio.uac.edu.co/handle/20.500.12000/caro2019>
- Chávez, F. (2001). *Metodología de la investigación científica: fundamentos y aplicaciones*. Obtenido de <https://repositorio.investigacionedu.pe/handle/20.500.14234/chavez2001>
- Cristancho, L. (2016). *Modelos didácticos y su aplicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.co/handle/20.500.12345/cristancho2016>
- Celina, H., & Campo, A. (2005). *Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach*. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572–580. Obtenido de <https://revistacolpsiquiatria.org.co/handle/123456789/celina2005>

- Corral, Y. (2022). *La confiabilidad en los instrumentos de investigación educativa: precisión y consistencia en la medición de datos*. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 15(2), 45–58. Obtenido de <https://repositorio.uclv.edu.cu/handle/123456789/corral2022>
- Del Arco, I. (2017). *La psicomotricidad en la etapa de Educación Infantil: desarrollo corporal y emocional del niño*. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/24586>
- Escobar, J., & Cuervo, A. (2008). *Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización*. Obtenido de <https://repositorio.unilibre.edu.co/handle/10901/escobarycuervo2008>
- Flores Carbajal de Farfan, A. (2023). *La motricidad fina para desarrollar la preescritura en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1140 SULLANA 2023*. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35880/MOTRICIDAD_FINA_COORDINACION_VISOMANUAL_FLORES_CARBAJAL_DE_FARFAN_ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores Cusihuaman, S., & Gonzales Silva, A. J. (2024). *Juegos motrices como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de una i.e inicial pública de Cusco- 2023*. Obtenido de <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/server/api/core/bitstreams/17733ffc-d802-4521-8295-69f047fd2dbe/content>
- Garcés Carracedo, J. E., Ruiz Lores, A., & Bayeux Guevara, F. (2023). *La autonomía motriz: Una idea contextualizada al área terapéutica de la*

educación física universitaria. CUBA. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475769827013>

García Pérez, F. (2000). *Los modelos didácticos como instrumento de análisis y de intervención en la realidad educativa.* Obtenido de https://www.uhu.es/francisco.pozuelos/docencia/pptt/pt1_enfermeria/biblioteca/3modelos_didacticos/modelos_%20didacticos_paco_gcia.pdf

Godoy Naranjo, J. V. (2021). *“Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos”, Cuenca – Ecuador”.* Cuenca, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1738/1/Trabajo%20de%20Integraci%c3%b3n%20Curricular%20Jessica%20Viviana%20Godoy%20Naranjo%20%281%29.pdf>

Gonzáles, R (2010). *La corporeidad humana.* Obtenido de <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/12045>

Gutiérrez, A & Tamayo, C (2021). *Aplicación de técnicas gráfico-plásticas con material concreto y su efecto en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años.* Obtenido de http://www.revcoeductemprana.edu.co/gutierrez_tamayo2014.pdf

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación.* Obtenido de Hernandez, O. (2020). Obtenido de <https://repositorio.metodologiainvestigacion.edu.pe/handle/20.500.14523/hernandez2003>

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6.ª ed.)*. México D.F.: McGraw-Hill Education. Obtenido de <https://repositorio.mcgrawhill.mx/handle/123456789/hernandez2014>
- Hernandez, O. (2020). *Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen*. Obtenido de Hernandez, O. (2020). Aproximación a los distinto <http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v37n3/1561-3038-mgi-37-03-e1442.pdf>
- Lasnier, F. (2000). *La competencia: De la intención a la acción*. Obtenido de <https://repositorio.educacion.gob.mx/handle/20.500.12345/lasnier2000>
- López, S. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4528>
- Luján, M. (2012). *Aplicación de un programa de psicomotricidad fina y su influencia en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 4 años*. Obtenido de <http://www.revistapsicodeeduc.edu.pe/lujan2012.pdf>
- Mauricio Valentín, N. (2020). *Estado del arte sobre la práctica psicomotriz bernard aucouturier en el nivel inicial (2014-2019)*. Lima. Obtenido de https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9283/Estado_MauricioValentin_Nicole.pdf?sequence=1
- Mendoza Morán, A. M. (2017). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil*. Ecuador. Obtenido de <https://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821586002/3821586002.pdf>

Merino Vildoso, D., & Pari Larino, E. (2022). *Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la aplicación del Modelo Didáctico “Me expreso y comprendo mi cuerpo” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, en el año 2022.* Tacna, Perú. Obtenido de <https://repositorio.eespjjbtacna.edu.pe/bitstream/handle/EESPPJJB/41/PDF%20-%20TESINA%20FINAL%202023%20MERINO%20Y%20PARI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Méndez del Portal, R. (2018). *El valor del cuento como recurso didáctico.*

Obtenido de <https://share.google/H9hTECSb12lzs9MQz>

Minedu (2012) . *Guía de Orientación de Materiales del Módulo de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 años. Ciclo II.* Obtenido de https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ADa%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20M%C3%B3dulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?isAllowed=y&sequence=1&utm_source=chatgpt.com

Miraflores, Gomez, E., & Rojas, Vidaurre, I. d. (2023). *La psicomotricidad vivenciada de Aucouturier como mejora del retraso madurativo motor en niños de 4 años.* Obtenido de file:///C:/Users/jose/Downloads/Dialnet-

LaPsicomotricidadVivenciadaDeAucouturierComoMejora-
9073997%20(3).pdf

Moreno Torrado, P., & Chimchilla Sanguino, J. (2021). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad en niños y niñas de tres a cinco años del hogar infantil comunitario florecitas del municipio de convencion, norte de santander*. Ocaña, Colombia. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/server/api/core/bitstreams/904d8432-89e6-4e62-a3f5-ea2da8006ec1/content>

Pando San Miguel, C. (2021). *La canción como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51334/TFG-L3002.pdf>

Paredes Sanchez, L. (2022). *Materiales no estructurados en el desarrollo de la creatividad de estudiantes de una institución educativa inicial de Chanchamayo - Junín, 2021*. Obtenido de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/538cda06-67a6-4dad-bc3a-461ca44cfb57/content>

Paricahua Peralta, J., & Quispe Layme, W. (2020). *Capacidades de los estudiantes y perspectiva del docente con el actual diseño curricular*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-172.pdf>

Pérez, M (2018). *La lista de cotejo como herramienta para la evaluación formativa en el aula*. Obtenido de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14000/perez2018>

- Piaget, J. (1984). *La representación del niño en el mundo*. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=Ez_KcXS8_IUC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Puertas (2017). *Uso de instrumentos lúdicos innovadores y su impacto en el desarrollo de destrezas motrices, autocontrol, lateralidad y prensión en niños de 5 años*. *Revista Internacional de Educación Infantil*, 10(2), 15-30. Obtenido de <http://www.ejemploinvestigacion.edu/p/puertas2017.pdf>
- Quentasi Sánchez, E. (2021). *Psicomotricidad Gruesa*. Obtenido de <https://guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Psicomotricidad%20gruesa.pdf>
- Ramos Galarza, C. (2021). *Diseños de investigación experimental*. Obtenido de [file:///C:/Users/jose/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/jose/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20(2).pdf)
- Rendón Macías, M. E., Villasís Keeve, M., & Miranda Novales, M. G. (2016). *Estadística descriptiva*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755026009.pdf>
- Rogers. (2010). *Desempeño escolar*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/565922749/DESEMPENO-ESCOLAR-REZAGO-EDUCATIVO-Y-RENDIMIENTO-ACADEMICO>
- Roldán Cerón, N. (2023). *“La actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac, 2019”*. Abancay, Perú. Obtenido de

<https://repositorio.utea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/016d59e9-5ceb-4065-9a19-b0ee9ceac3c3/content>

Ruiz, B. (2021). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Virgen María” n°423 de Yarinacocha – Ucayali 2020. [tesis]. Universidad Católica de los Ángeles Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30351/MOTRICIDAD_FINA_MOTRICIDAD_GRUESA_RUIZ_RAMOS_BELU.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saavedra, J. (2019). *Metodología de la investigación científica: fundamentos y aplicaciones*. Obtenido de <https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.12345/saavedra2019>

SINEACE. (2020). *Guía técnica para la elaboración y uso de listas de cotejo en procesos de evaluación educativa..* Obtenido de <https://repositorio.sineace.gob.pe/handle/20.500.14067/sineace2020>

Sotelo Velarde, S. (2021). *La aplicación de la estrategia "Juego y aprendo" para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la I.E.I "Virgen del Rosario" de la ciudad de Tacna en el año 2017*. Tacna. Obtenido de <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/1872/Sotelo-Velarde-Sandy.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica*. Obtenido de <https://repositorio.unam.mx/handle/20.500.12345/tamayo2012>

Tevni, G. (2000). *Metodología de la investigación: fundamentos teóricos y prácticos del proceso investigativo científico*. Obtenido de <https://repositorio.ucr.ac.cr/handle/20.500.12345/tevni2000>

Vázquez, M. (2017). *Muestreo probabilístico y no probabilístico*. Panamá. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2017/02/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-guadalupe.pdf>

Vygotsky, L. (1997). *Lev Vygotsky: sus aportes para el siglo XXI*. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=rzgNLg9geq4C&pg=PA119&dq=vigotsky+y+la+autonomia&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjMtJ_MtJT5AhWaALkGHRS0BcUQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=vigotsky%20y%20la%20autonomia&f=false

Zanga, M. (2017). *Aplicación del programa Mini Chef en acción para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 450 del Distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna – 2016*. Obtenido de <http://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/456>

ANEXOS



ANEXOS 01:
Instrumento de
Lista de cotejo

Lista de cotejo -Variable Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

Datos Informativos:

Apellidos y Nombres:

Sexo y edad: **I.E :**

Objetivo: El presente instrumento de investigación está dirigido a los niños y las niñas de 3 años con fin de recoger información y establecer la relación que existe entre la motricidad fina y la motricidad gruesa. Por tanto, esperamos contar con todas las facilidades para el recojo de la información. Se trata de cotejar cada indicador marcando SI o NO según corresponda.

N°	Items	Alternativas	
		SI	NO
COMPRENDE SU CUERPO			
1	Menciona las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, hombros, las piernas, etc).		
2	Representa las partes de su cuerpo, utilizando palitos de chupete.		
3	Asocia las partes de su cuerpo con acciones.		
SE EXPRESA CORPORALMENTE			
4	Realiza acciones y juegos de manera autónoma al realizar el circuito en el patio.		
5	Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al pasar el cordón por los agujeros pequeños de una silueta.		
6	Muestra control de su equilibrio al bailar.		
7	Baila al ritmo de la música e identifica los niveles de velocidad (rápido y lento).		
8	Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al moldear la plastilina usando los dedos.		
9	Se desplaza de acuerdo a la señalización que observa.		
10	Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al pintar un dibujo utilizando las yemas de los dedos sin salirse del contorno.		
11	Demuestra una adecuada coordinación óculo-manual al manipular pequeños objetos utilizando el movimiento de la pinza digital.		
12	Recorta de manera correcta a través de las líneas.		

**ANEXOS 02: Matriz
de consistencia**



anilughrdez

TÍTULO: Modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”, en el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa de Tacna, 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
<p>Pregunta General</p> <p>¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024?</p> <p>Preguntas Específicas</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.</p> <p>Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>La aplicación del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” permite desarrollar el nivel de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>El desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.</p> <p>El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.</p>	<p>Variable Independiente “Juego y me divierto con mi cuerpo”</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ritual de bienvenida. • Momento de Movimiento y Expresión motriz. • Siento y me relajo • Espacio Creativo de Expresión verbal y gráfico • Ritual del cierre <p>Variable dependiente Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Tipo de investigación Aplicada</p> <p>Diseño de investigación Pre experimental con pre y post test. Esquema: O1 X O2</p> <p>Población La población está constituida por todos los estudiantes de la Institución Educativa “Cuna Jardín Magisterial Emma Gamera Nieto” de Tacna.</p> <p>Muestra La muestra la constituye 18 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna.</p> <p>Técnica e instrumento: Técnica de la observación con su instrumento la lista de cotejo compuesta por 12 ítems y 2 dimensiones.</p>

**Anexo 03: Ficha de
aplicación – Prueba de
entrada y salida.**

AULA:

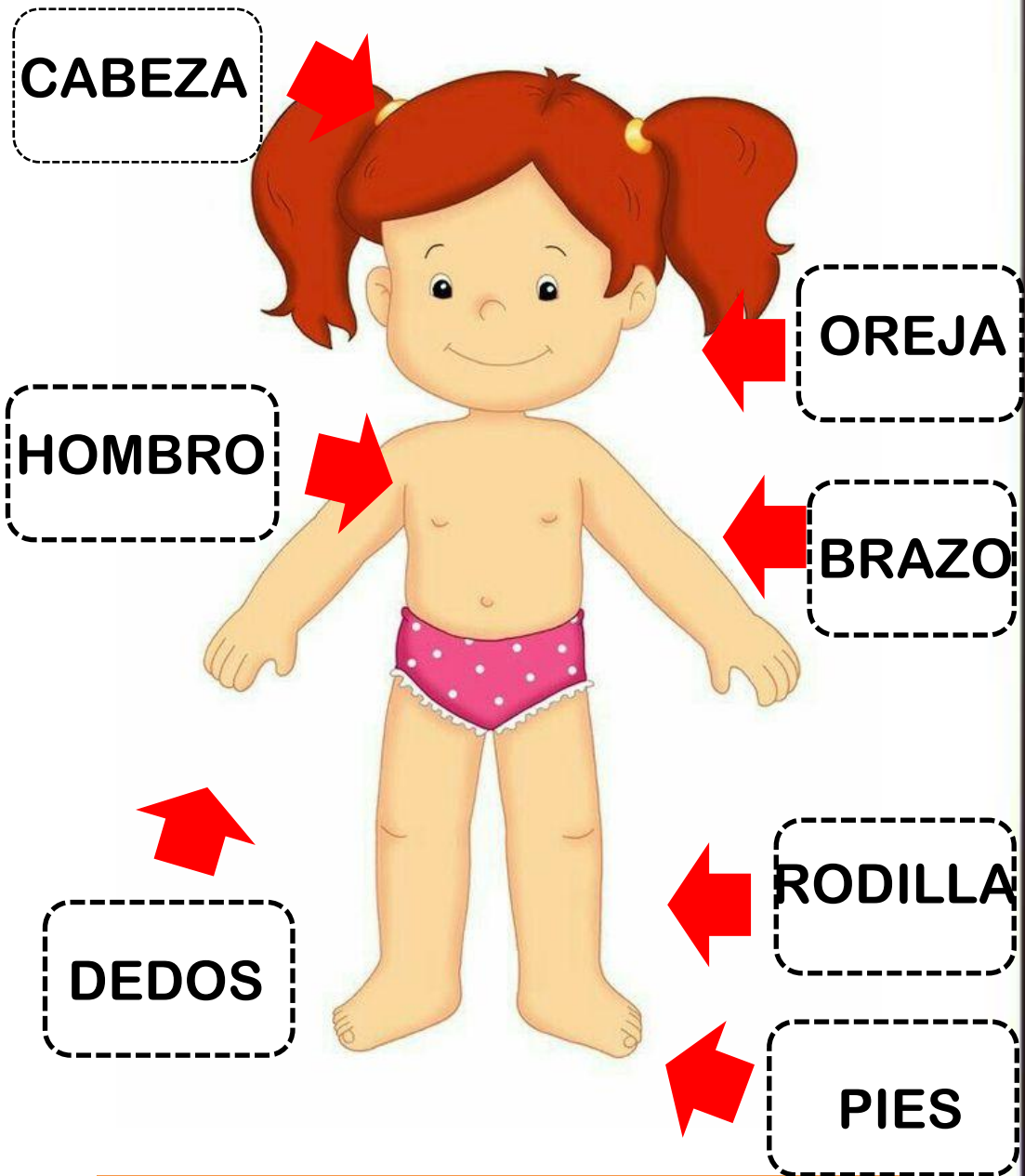




1. DIMENSIÓN: Comprende su cuerpo.

INDICADOR: Menciona las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, hombros, las piernas, etc).

ACTIVIDAD: Nombra las partes de su cuerpo que la docente va señalando.



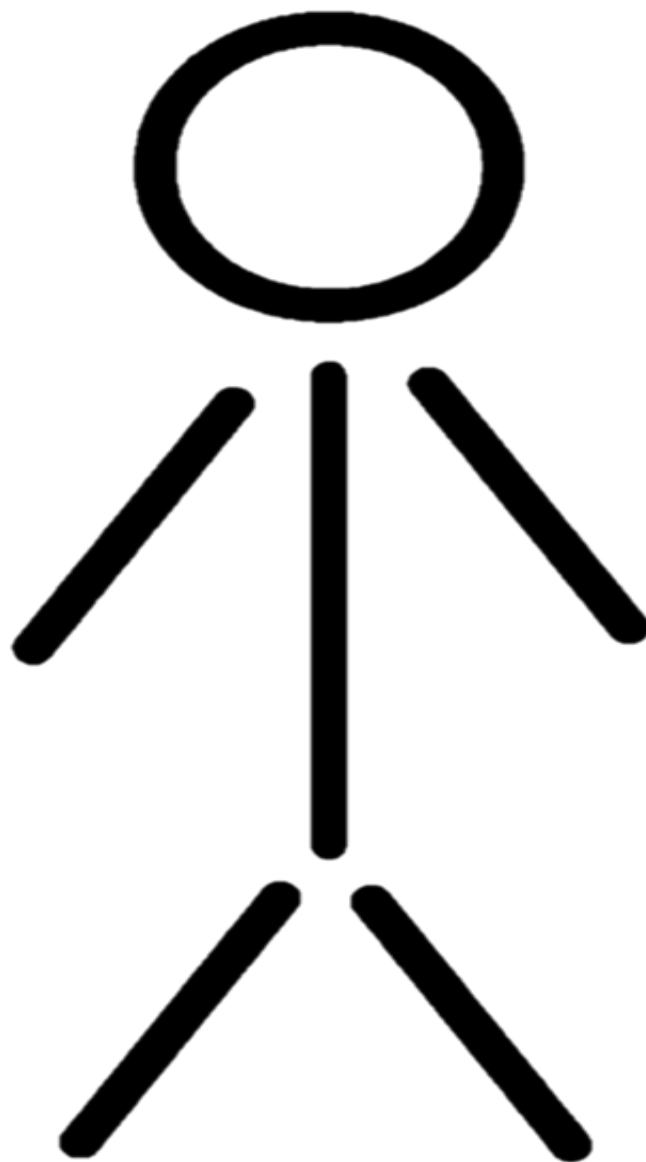
SI	Si nombra de 5 o más partes de su cuerpo.
NO	Si nombra de 4 a menos partes de su cuerpo.



2. DIMENSIÓN: Comprende su cuerpo.

INDICADOR: Representa las partes de su cuerpo, utilizando palitos de chupete.

ACTIVIDAD: Representa las diferentes partes de su cuerpo utilizando palitos de chupete.

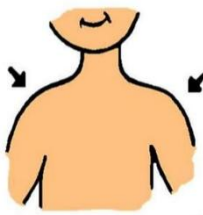


SI	Si logra armar las partes de su cuerpo.
NO	Si no logra armar las partes de su cuerpo.

3. DIMENSIÓN: Comprende su cuerpo.

INDICADOR: Asocia las partes de su cuerpo con acciones.

ACTIVIDAD: Relaciona las partes del cuerpo con las acciones que puede realizar con cada una de ellas.

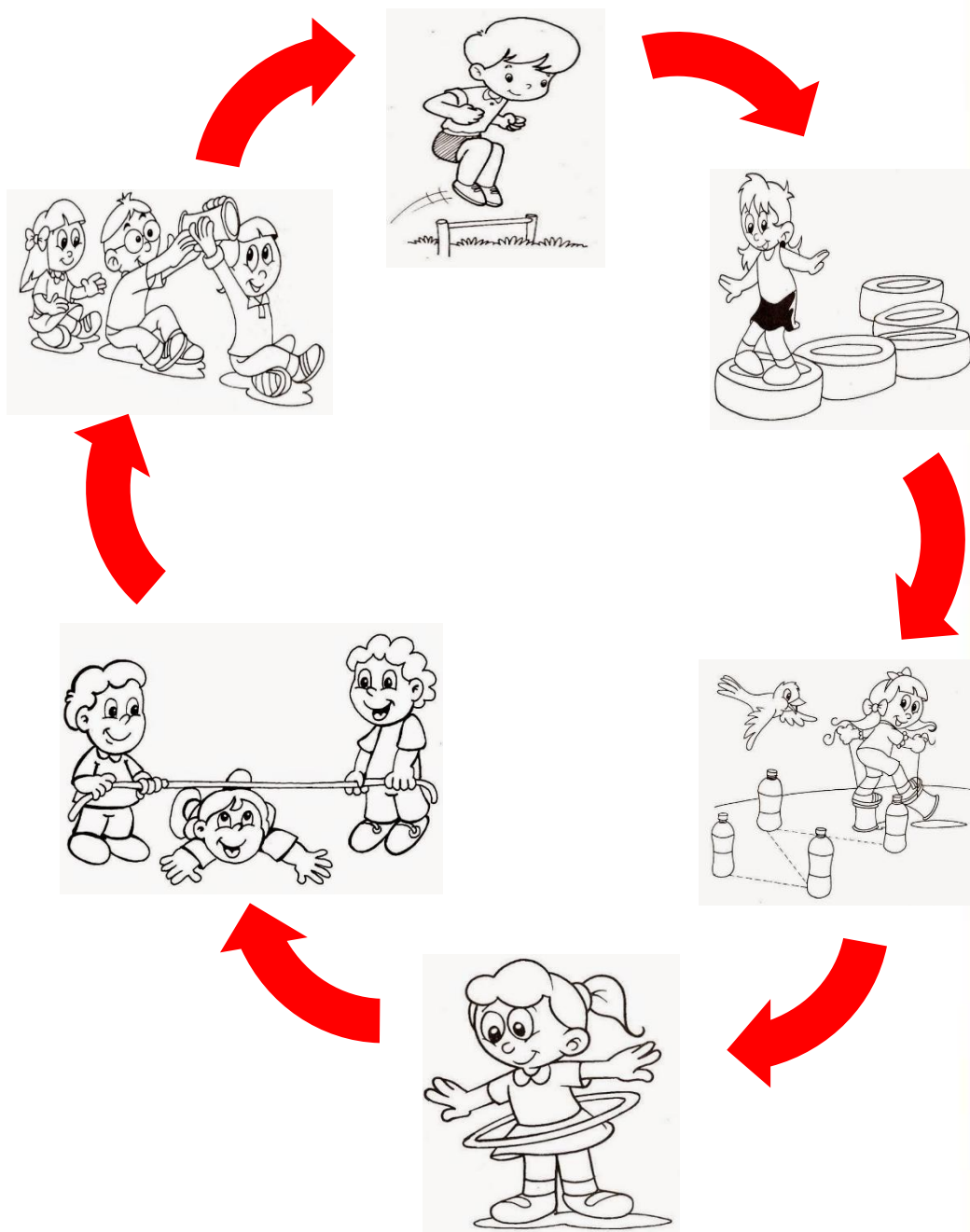


SI	Si asocia de 4 a 5 partes de su cuerpo con acciones de manera correcta.
NO	Si asocia 3 a menos partes de su cuerpo con acciones de manera correcta.

4. DIMENSIÓN: Se expresa corporalmente.

INDICADOR: Realiza acciones y juegos de manera autónoma al realizar el circuito.

ACTIVIDAD: Se desplaza de manera autónoma por los circuitos.



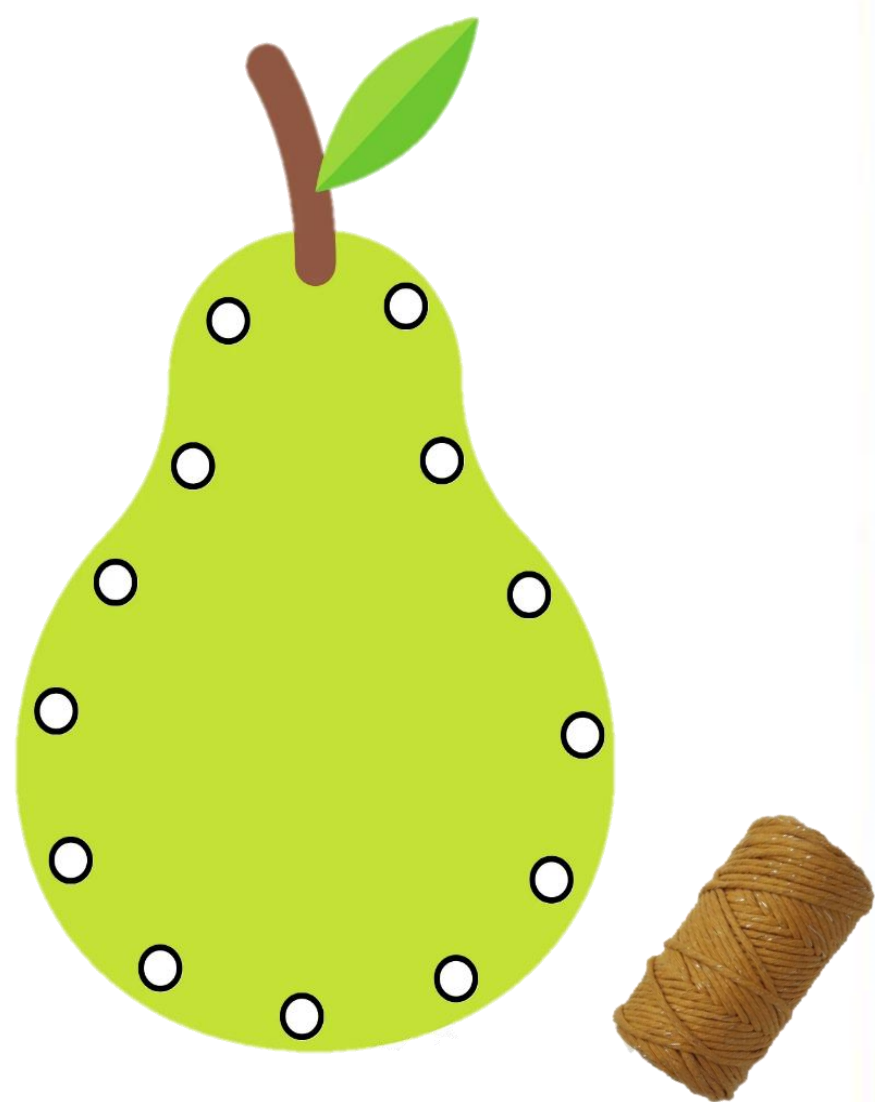
SI	Si propone cómo se va desplazar con cada material.
NO	Si no propone cómo desplazarse con cada material.



5. DIMENSIÓN: Se expresa corporalmente.

INDICADOR: Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al pasar el cordón por los agujeros pequeños de una silueta.

ACTIVIDAD: Inserta el cordón por los agujeros pequeños.



SI	Si logra insertar el cordón de manera consecutiva por todos los agujeros de la figura.
NO	Si no inserta el cordón de manera consecutiva por los agujeros de la figura.



- 6. DIMENSIÓN:** Se expresa corporalmente
- INDICADOR:** Muestra control de su equilibrio al bailar.
- ACTIVIDAD:** Realiza movimientos demostrando su equilibrio.



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE>

SI	Si logra realizar con su cuerpo diferentes movimientos manteniendo su equilibrio.
NO	Si logra realizar con su cuerpo diferentes movimientos, pero no mantiene su equilibrio.

7. DIMENSIÓN: Se expresa corporalmente

INDICADOR: Baila al ritmo de la música e identifica los niveles de velocidad (rápido y lento).

ACTIVIDAD: Realiza movimientos al ritmo de la canción.



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE>

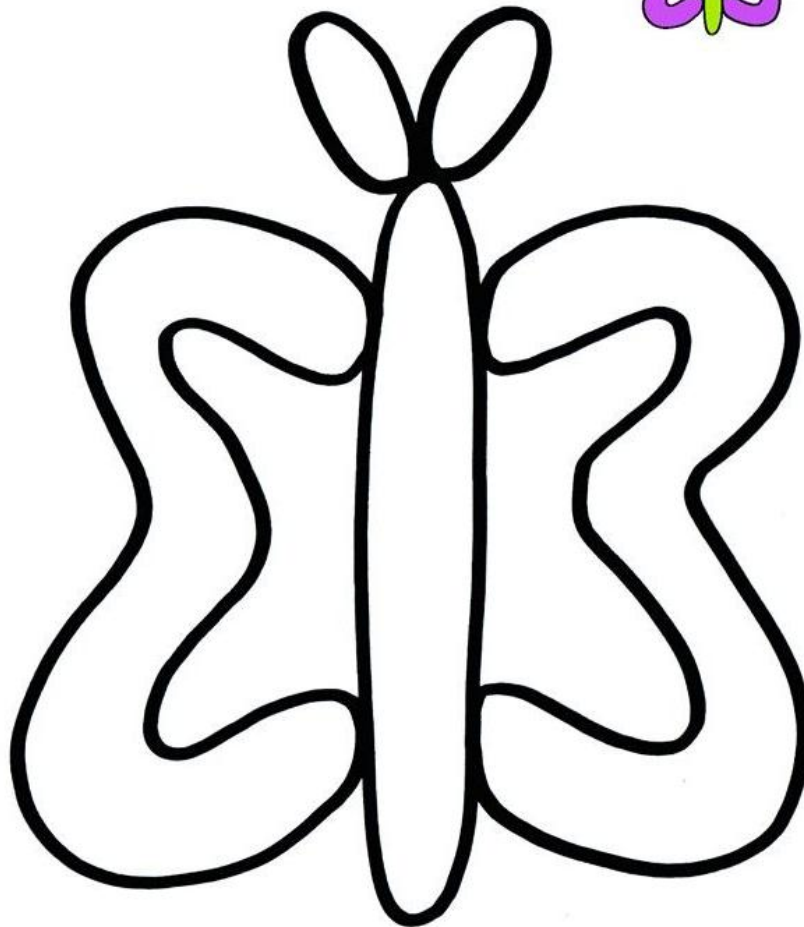
SI	Si logra identificar y desplazarse con los movimientos de velocidad que menciona la canción.
NO	Si logra desplazarse, pero no realiza movimientos de velocidad que menciona la canción.



8. DIMENSIÓN: Se expresa corporalmente

INDICADOR: Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al moldear la plastilina usando los dedos.

ACTIVIDAD: Moldea la figura con plastilina.



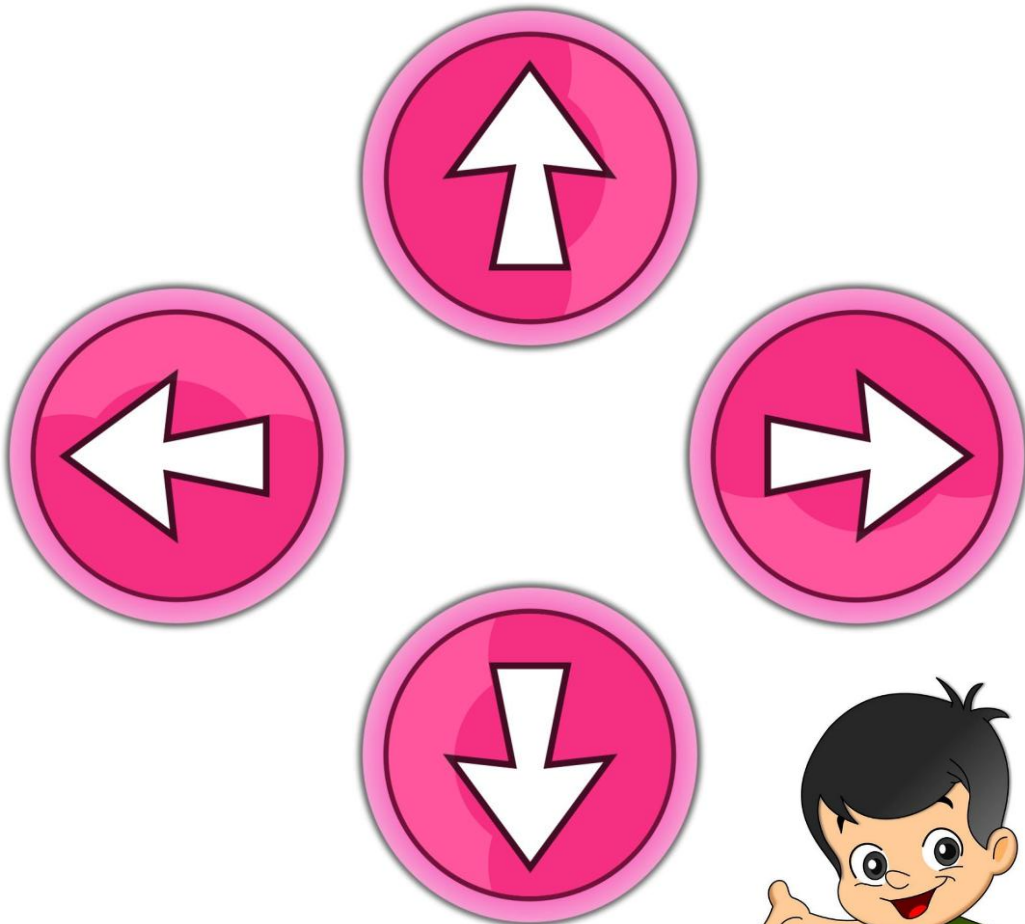
SI	Si moldea toda la figura con plastilina.
NO	Si no logra moldear la figura con plastilina.



9. DIMENSIÓN: Se expresa corporalmente

INDICADOR: Se desplaza de acuerdo a la señalización que observa.

ACTIVIDAD: Sigue las indicaciones de las flechas para desplazarse y logra encontrar el camino



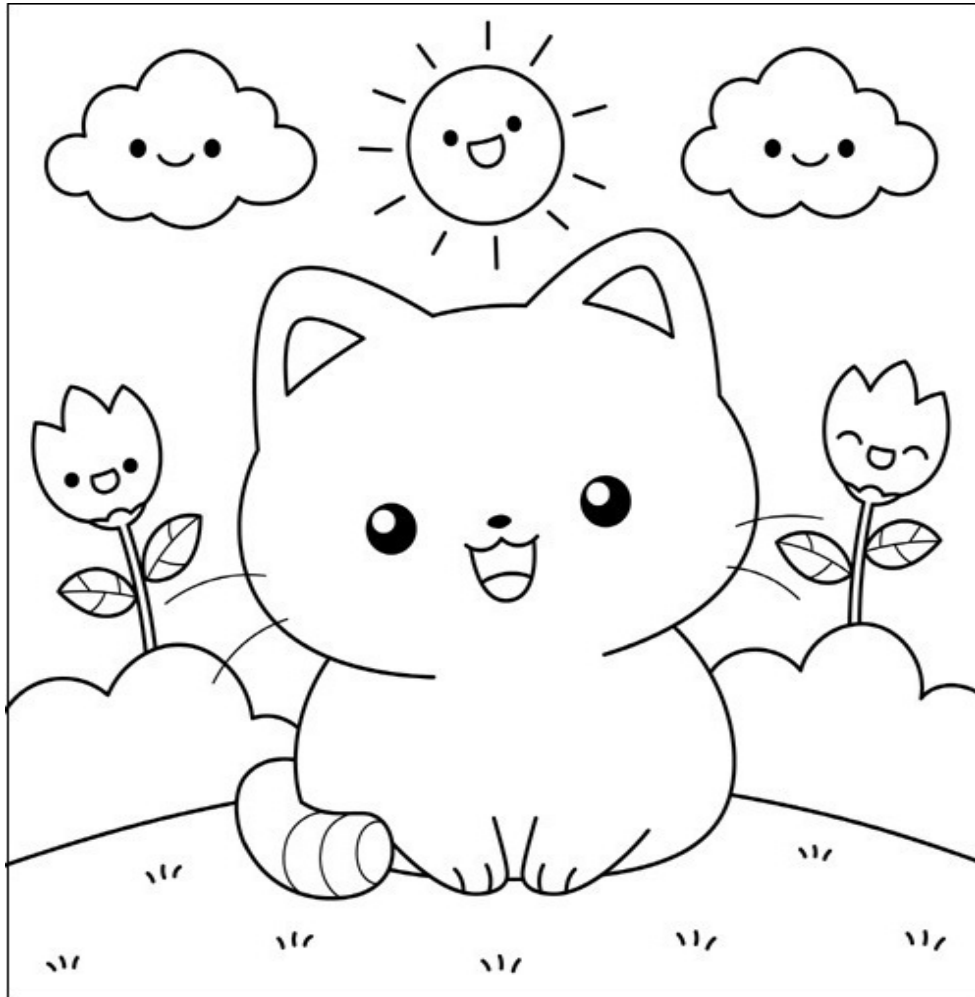
SI	Si sigue las indicaciones de las flechas para desplazarse y logra encontrar el camino.
NO	Si no sigue las indicaciones de las flechas para desplazarse, pero logra encontrar el camino.



10. DIMENSIÓN: Se expresa corporalmente.

INDICADOR: Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al pintar un dibujo utilizando las yemas de los dedos sin salirse del contorno.

ACTIVIDAD: Pinta con la yema de los dedos la imagen sin salirse del contorno.



SI	Si pinta con la yema de los dedos la imagen sin salirse del contorno
NO	Si pinta con las yemas de los dedos traspasando otros espacios.



11. DIMENSIÓN: Se expresa corporalmente.

INDICADOR: Demuestra una adecuada coordinación óculo-manual al manipular pequeños objetos utilizando el movimiento de la pinza digital.



SI	Si manipula con la yema de los dedos las bolitas de algodón.
NO	Si no logra manipular con la yema de los dedos las bolitas de algodón.

12. DIMENSIÓN: Se expresa corporalmente.

INDICADOR: Recorta de manera correcta a través de las líneas.

ACTIVIDAD: Recorta con tijera el camino marcado.



SI	Si recorta con tijera el camino marcado.
NO	Si recorta con tijera saliéndose del camino marcado.

ANEXO 04: Validación del instrumento por jueces expertos





FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Gonzales, Gabriela Eidy, Palmenia
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente Formadora de la EESPP Jose Jimenez Borja
 1.3. Nombre del instrumento, motivo de evaluación: Lista de coteo - Trabajo Académico
 1.4. Autor (es) del instrumento: Chambilla Mandamiento, Gina Romelia, Esteba Chambilla, Sheryl Rosario
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Chambilla Mandamiento, Gina Romelia Esteba Chambilla, Sheryl Rosario

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.				✓	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					✓
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					✓
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					✓
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					✓
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total					4	45
TOTAL					49	

Coefficiente de validez = $\frac{\text{Puntaje total} \times 100}{50}$ Si el puntaje total es 39: $\frac{39 \times 100}{50}$
 $\frac{3900}{50} = 78\%$

Calificación global:

98

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0 - 60]
Observado	[61 - 70]
Aprobado	[71 - 100]

Opinión de aplicabilidad: SI (✓) No ()

Fecha: 27/05/2024

[Firma manuscrita]

Firma del Experto

Centro de Trabajo: E.E.S.P.P. J.J.B.

Celular: 932053090

Correo electrónico: gabriel.gonzales1@gmail.com



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA" – TACNA

LICENCIADA MEDIANTE RESOLUCIÓN MINISTERIAL N°323-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Vargas Giles, Teresa Victoria
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente formadora de la EESPP Jose Jimenez Borja
- 1.3. Nombre del instrumento, motivo de evaluación: Lista de cotejo - Trabajo académico
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Chambilla Mandamiento Gina Rometa Esteba Chambilla Sheryl Rosario
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Chambilla Mandamiento, Gina Rometa Esteba Chambilla Sheryl Rosario

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Prende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/itcms / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						50
TOTAL						50

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

100

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0 - 60]
Observado	[61 - 70]
Aprobado	[71 - 100]

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()

Fecha: 27/05/2024

Firma del Experto

Centro de Trabajo: EESPP JIB

Celular: 934 37 34 44

Correo electrónico: vicky.vargas.g@hotmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Flores Orasio, Blanca Sadfih
- 1.2. Cargo e Institución donde labora: Docente Formadora de la EESPP José Jiménez Borja
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista Cotejo - Trabajo Académico
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Chambilla Mantamiento, Gina Romelia, Estela Chambillo, Sheyly Rosario
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Chambillo Mantamiento, Gina Romelia, Estela Chambillo, Sheyly Rosario

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
2. Objetividad	Permite medir hechos observables					X
3. Actualidad	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
4. Organización	Presentación ordenada					X
5. Suficiencia	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
6. Pertinencia	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
7. Consistencia	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
8. Análisis	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/Items / valoración					X
9. Estrategia	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. Aplicación	Existencia de condiciones para aplicarse					X
	Sub total					50
	TOTAL					50

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100/50 Si el puntaje total es 39: 39 x 100/50

Calificación global:

100

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	

Opinión de aplicabilidad: Sí (✓) No ()
 Fecha: 27/09/2024



 Firma del Experto
 Centro de Trabajo: EESPP JJB
 Celular: 984048423
 Correo electrónico: beflores09874@gmail.com



**ANEXO 05: Modelo
didáctico “Juego y me
divierto con mi cuerpo”**

MODELO DIDÁCTICO “JUEGO Y ME DIVIERTO CON MI CUERPO”

I. DATOS GENERALES:

Modelo didáctico: “Juego y me divierto con mi cuerpo”

Fecha: 04/06/2024 - 02/07/2024

Estudiantes:

Gina Romelia Chambilla Mandamiento

Sheyli Rosario Esteba Chambilla

Metas cuantitativas: 24 niños de 3 años de la sección “Exitosos” de la Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación:

El presente modelo didáctico se aplica luego de haber identificado un deficiente desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, esto se pudo evidenciar cuando los niños no realizaban movimientos de manera autónoma como correr, rodar hacer desplazamientos y también cuando elaboran actividades óculo manual, como la dificultad al cortar, debilidad para efectuar movimientos de la pinza, falta de dominio de la expresión gráfico plástica y sobrepasar los bordes de la figura al momento de pintar., del mismo modo surge el problema que el niño no lograba identificar las partes del cuerpo, ni las acciones que puede realizar con ellas, por ello se propone aplicar el modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” compuesto por una serie de estrategias innovadoras y materiales educativos para que los niños de 3 años desarrollen la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Así mismo el presente modelo didáctico pretende mejorar con actividades gráfica plástica y actividades motrices gruesas, para que los niños logren desarrollar un adecuado control sobre su cuerpo y movimientos, lo que potenciaría su habilidad para coordinar movimientos finos como gruesos, aspectos fundamentales para lograr aprendizajes futuros.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
Psicomotriz	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	•Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalment e.	• Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse	•Menciona las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, hombros, las piernas, etc.).

		<p>–en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> •Representa las partes de su cuerpo, utilizando palitos de chupete. •Asocia las partes de su cuerpo con acciones. •Realiza acciones y juegos de manera autónoma al realizar el circuito en el patio. •Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al pasar el cordón por los agujeros pequeños de una silueta. •Muestra control de su equilibrio al bailar. •Baila al ritmo de la música e identifica los niveles de velocidad (rápido y lento). •Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al moldear la plastilina usando los dedos. •Se desplaza de acuerdo a la señalización que observa.
--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> •Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al pintar un dibujo utilizando las yemas de los dedos sin salirse del contorno. •Demuestra una adecuada coordinación óculo-manual al manipular pequeños objetos utilizando el movimiento de la pinza digital. •Recorta de manera correcta a través de las líneas.
--	--	--	--	---

III. PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES

Pre test	Aplicación de la prueba de entrada
Aplicación de modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo”	N° 1 “Mi Cuerpo y Yo: Un Viaje Divertido”
	N° 2 “Caminos Creativos y Divertidos”
	N° 3 “Aventura Vial”
	N° 4 “Caminos Creativos y Divertidos”
	N° 5 “1, 2, 3 “El cuerpo vas a mover”
Post test	Aplicación de la prueba de salida.

IV. EVALUCIÓN:

Pre test

Se llevó a cabo el día 28 de mayo del año 2024 se realizó la prueba de entrada del Modelo Didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en el área Psicomotriz en la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Para ello se realizó una evaluación mediante una lista de cotejo que evidencia de 12 ítems que se encuentra distribuida en 2 dimensiones que son las capacidades de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma del área Psicomotriz. La prueba se aplicó a 18 estudiantes del aula de 3 años sección “Exitosos”.

Pos test

Se culminó el día 02 de julio del año 2024 del presente año, la aplicación de las actividades del modelo didáctico “Juego y me divierto con mi cuerpo” en el área Psicomotriz de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad. Se procedió a la evaluación de prueba de salida Post Test el martes 09-07-2024 del año 2024. Por lo tanto, se realizó la evaluación mediante una lista de cotejo que consta de 12 ítems distribuidos en 2 dimensiones que son las capacidades de la competencia se desenvuelve de manera autónoma del área Psicomotriz. La prueba se aplicó a 18 estudiantes del aula de 3 años sección “Exitosos”.

ACTIVIDAD N° 01 “MI CUERPO Y YO: UN VIAJE DIVERTIDO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Danitza Vega Flores
1.3. Estudiante Practicante	Gina Romelia Chambilla Mandamiento Sheyly Rosario Esteba Chambilla
1.4. Sección - Edad	“Exitosos”- 3 años
1.5. Fecha:	4 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A





II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
P S I C O M O T R I Z	•Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	•Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalment e.	•Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la	•Menciona las partes de su cuerpo. •Realiza movimientos de coordinación ojo mano-ojo pie durante las actividades motrices. •Menciona las acciones que puede	•Menciona las partes de su cuerpo (Cabeza, brazos, hombros, las piernas, etc). •Representa las partes de su cuerpo, utilizando palitos de chupete.

			<p>superficie y los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<p>realizar con las partes de su cuerpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asocia las partes de su cuerpo con acciones.
--	--	--	---	--	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación:</p> <p>Los niños se desplazaron por el salón al ritmo de la canción “Baile del cuerpo”. https://www.youtube.com/watch?v=Js9HKW2rknw</p> <p>Luego se les formula las siguientes interrogantes con respecto a la canción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos realizado? • ¿Qué canción hemos bailado? • ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? • ¿Qué movimientos hemos realizado? <p>Problematización:</p> <p>En base a las respuestas de los niños y las niñas, se plantea las siguientes preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son nuestras partes del cuerpo? • ¿Qué acciones podemos realizar con cada una de ellas? • ¿Cómo las podemos representar? <p>Propósito:</p> <p>Se les presenta a los niños por medio de un sobre misterioso donde se sacará el cartel del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Muy bien niños! Ahora es momento de saber cuál es nuestro propósito del día: • Nuestro propósito del día de hoy es: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>“Hoy van a realizar movimientos con todo su cuerpo”</p> </div>	<p>Radio mágica</p>  <p>Sobre misterioso</p>  <p>Cartel del propósito</p> 
<p>Desarrollo</p>	<p>Ritual de bienvenida:</p> <p>Los niños y niñas se forman en asamblea y observan una bolsa mágica. Razón por la cual se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué creen que habrá dentro de esta bolsa mágica? 	<p>Bolsa mágica</p> 

- ¿Cómo podemos averiguar que hay dentro de la bolsa?

Los niños mencionan como abrir la bolsa mágica y descubren lo que contiene en ella (Rompecabeza de las partes del cuerpo, camino de Zig Zag y conos).

Los niños responden a las siguientes preguntas:

- ¿Qué hemos encontrado?
- ¿A Quiénes hemos encontrado?
- ¿Qué les falta para poder observarlos mejor?
- ¿Qué forma tienen las siluetas?
- ¿Qué podemos hacer con todos estos materiales?

Los niños se encuentran motivados para crear su propio juego de obstáculos.

Para ello los niños proponen crear las reglas del juego.

Momento de Movimiento y Expresión motriz:

Los niños realizan su propuesta de su juego de obstáculos. Dónde crearán sus caminos para lograr armar las siluetas de los personajes.

Los niños son avisados 5 minutos antes para que vayan guardando el material que han utilizado.

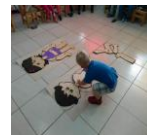
Siento y me relajo:

Los niños y niñas se dirigen a sus asientos de la relajación, en donde escucharán el cuento de margarita:

Era un día muy importante para la niña Margarita, ella despertó muy feliz porque era el día de su cumpleaños, empezó a bajar de su cuarto hacia donde su mamá y mientras bajaba las escaleras empezó a sentir un rico olor que venía de la cocina. Cuando llegó a la cocina su mamá tenía en sus manos un rico pastel recién salido del horno.

Su mamá, su papá y sus hermanos estaban preparados para cantar el feliz cumpleaños. Todos comenzaron a cantarle y llegó el momento más esperado de pedir un deseo para lo cual Margarita debía soplar la vela.

Rompecabeza de las partes del cuerpo




Conos



Camino de Zig Zag



	<p>Los niños realizan ejercicios de relajación como la inhalación y la exhalación.</p> <p>Espacio Creativo de Expresión verbal y gráfico:</p> <p>Los niños y niñas, se acomodan en sus mesas de trabajo correspondiente para que puedan representar su cuerpo con sus partes, elaborando un dibujando creativo de un cuerpo humano utilizando materiales como colores, goma y palitos de chupete.</p> <p>Los niños comparten sus dibujos según el sombrero sorteador y salen a expresar su dibujo que realizó.</p>	
Cierre	<p>Ritual del cierre:</p> <p>Los niños responden las siguientes preguntas con ayuda del dona preguntona:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué realizamos el día de hoy? ● ¿Qué materiales utilizamos para realizar nuestro circuito? ● ¿Qué otros circuitos podríamos realizar con los materiales? ● ¿De qué trato la canción? ● ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos podido mover? ● ¿Cuáles son las partes de nuestro cuerpo? 	<p>Dona preguntona</p> 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> ● Menciona las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, hombros, las piernas, etc). ● Representa las partes de su cuerpo, utilizando palitos de chupete. ● Asocia las partes de su cuerpo con acciones. 	Lista de cotejo

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 02 “CAMINOS CREATIVOS Y DIVERTIDOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Danitza Vega Flores
1.3. Estudiante Practicante	Gina Romelia Chambilla Mandamiento Sheyly Rosario Esteba Chambilla
1.4. Sección - Edad	“Exitosos”- 3 años
1.5. Fecha:	11 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A





II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
P S I C O M O T R	•Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	•Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmen- te.	•Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la	•Realiza acciones y juegos de manera autónoma al realizar el circuito en el patio. •Muestra control de su equilibrio durante el baile y las	•Realiza acciones y juegos de manera autónoma al realizar el circuito en el patio. •Muestra control de su equilibrio al bailar.

I Z			<p>superficie y los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<p>actividades motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos de coordinación óculo-manual al recortar de manera correcta a través de las líneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recorta de manera correcta a través de las líneas.
--------	--	--	---	--	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación:</p> <p>Los niños se desplazan por el salón al ritmo de la canción “Brinca y para ya”.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE</p> <p>Luego se le formula las siguientes interrogantes con respecto a la canción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos realizado? • ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? • ¿Qué pasa con el cuerpo cuando se paran de un pie? • ¿Qué hemos mantenido al pararnos de pie? • ¿Qué ejercicios conocen de equilibrio? <p>Problematización:</p> <p>En base a las respuestas de los niños y las niñas, se plantea la siguiente pregunta retadora:</p> <p>¿Cómo podemos mantener el equilibrio?</p> <p>Propósito:</p> <p>Se les presenta a los niños por medio de un sobre misterioso donde se sacará el cartel del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Muy bien niños! Ahora es momento de saber cuál es nuestro propósito del día: • Nuestro propósito del día de hoy es: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Hoy van a desplazarse por el circuito de manera autónoma, manteniendo el equilibrio.</p> </div>	<p>Bolsa misteriosa</p>  <p>Vinchas de conejo</p>  <p>Sobre misterioso</p>  <p>Cartel del propósito</p> 
<p>Desarrollo</p>	<p>Ritual de bienvenida:</p> <p>Los niños y niñas se forman en asamblea y recuerdan algunos acuerdos antes de comenzar para realizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué debemos hacer si queremos opinar? 	

- ¿Debemos molestar a nuestro compañero?
- ¿Cuál será nuestro espacio para movernos?

Seguidamente, se les comenta a los niños que se les ha traído una sorpresa dentro de su frasco mágico. (camino de gusano, conos y aros). Con ayuda de la Olla de la participación se escoge a un niño para que descubra lo que contiene. Y se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Qué hemos encontrado?
- ¿A qué se parecen estos materiales?
- ¿Qué podemos hacer con todos estos materiales?

Momento de Movimiento y Expresión motriz:

Los niños plantean sus propias reglas de juego de manera libre. Luego empiezan a realizar su circuito creado por ellos, donde se desplazan de manera autónoma.

Los niños escuchan las indicaciones dadas por la amiga payasita se les avisará faltando 5 minutos para concluir con el juego competitivo, para que vayan terminando sus juegos.

Siento y me relajo:

Los niños y niñas se dirigen a la alfombra de la relajación, en donde escucharán el cuento de margarita:

El Monstruo Comegalletas paseaba por el bosque cuando, de pronto, un olor delicioso lo guió hasta una casita; al entrar a la cocina y ver que no había nadie, descubrió unas galletas recién horneadas sobre la mesa, las tomó con entusiasmo y, al morder una, estaban tan calientes que tuvo que soplar con fuerza varias veces para no quemarse la lengua antes de devorarlas feliz diciendo: “¡Nom, nom, nom, las mejores galletas del mundo!”!

Los niños realizan ejercicios de relajación como la inhalación y la exhalación.

Espacio Creativo de Expresión verbal y gráfico:

Conos



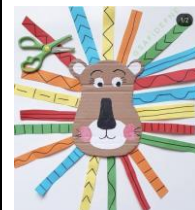
Ula ula




Camino de gusano



Melena de león



	Los niños y niñas, se acomodan en 2 grupos de trabajo y se les reparte a cada grupo la silueta de la cara del león con una melena larga, luego se les reparte tijeras cada niño para recortar cada uno la melena del león.	
Cierre	<p>Ritual del cierre:</p> <p>Los niños responden las siguientes preguntas con ayuda de la olla preguntona:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué animal nos convertimos el día de hoy al iniciar la clase? • ¿Qué realizamos, cuando nos convertimos en conejos? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿De qué manera nos hemos movido? • ¿Cuándo la canción se detenía, como se quedaba nuestro cuerpo? • ¿Todos se quedaban estáticos? ¿Como se quedaban otros? • ¿Por qué creen que algunos nos balanceamos? • ¿De qué manera te relajaste al terminar de jugar? • ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? • ¿Será importante contar con un espacio amplio para realizar la actividad? ¿Por qué? 	<p>Olla preguntona</p> 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma al realizar el circuito en el patio. • Muestra control de su equilibrio al bailar. • Recorta de manera correcta a través de las líneas. 	Lista de cotejo

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*
[Archivo PDF].<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 03 “AVENTURA VIAL”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Danitza Vega Flores
1.3. Estudiante Practicante	Gina Romelia Chambilla Mandamiento Sheyly Rosario Esteba Chambilla
1.4. Sección – Edad	“Exitosos”- 3 años
1.5. Fecha:	18 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A





II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:



Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.


Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
P S I C O M O T R I	•Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	•Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente.	•Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la	•Realiza movimientos de coordinación óculo-manual al pasar el cordón por los agujeros pequeños de una silueta. • Se desplaza de acuerdo a la	•Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al pasar el cordón por los agujeros pequeños de una silueta. •Se desplaza de

Z			<p>superficie y los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<p>señalización que observa en las actividades motrices.</p>	<p>acuerdo a la señalización que observa.</p>
---	--	--	---	--	---

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación:</p> <p>Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se les comenta que hay una sorpresa en su bolsa misteriosa.</p> <p>Con ayuda de la caja de la participación, se escoge a un niño para que descubra lo que hay adentro.</p> <p>Los niños descubren lo que contiene el sobre misterioso (cartel de direcciones y siluetas de objetos que van en distintas direcciones).</p> <p>Luego se les formula las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observamos? • ¿Para qué direcciones apuntan estos objetos? • ¿Dónde podríamos ubicarlos? <p>Problematización:</p> <p>En base a las respuestas de los niños y las niñas, se plantea las siguientes preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Nosotros podemos seguir caminos que tengan señalizaciones? ¿Cómo podemos hacerlo? <p>Propósito:</p> <p>Se les presenta a los niños por medio de un sobre misterioso donde se sacará el cartel del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Muy bien niños! Ahora es momento de saber cuál es nuestro propósito del día: • Nuestro propósito del día de hoy es: <div data-bbox="512 1731 1117 1859" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Seguimos las señalizaciones para visitar varios lugares.</p> </div>	<p>Sobre misterioso</p>  <p>Cartel de direcciones</p>  <p>Siluetas</p>  <p>Cartel del propósito</p> 

<p>Desarrollo</p>	<p>Ritual de bienvenida:</p> <p>Los niños y niñas se forman en asamblea para realizar la actividad junto a la payasita “Pasitos alegres”</p> <p>Los niños recuerdan algunos acuerdos antes de comenzar para realizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué debemos hacer si queremos opinar? • ¿Debemos molestar a nuestro compañero? • ¿Cuál será nuestro espacio para movernos? <p>Seguidamente, la amiga payasita “Pasitos alegres” comenta que les ha traído una sorpresa dentro de su sobre misterioso. (Un camino de señalizaciones, mandiles de carros).</p> <p>Los niños observan atentamente los materiales que trajo la payasita “Pasitos alegres” y se les realiza la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Qué podríamos hacer con los mandiles? • ¿Dónde podríamos colocarnos? • ¿Qué función le podemos dar a estos mandiles? • ¿Cómo podríamos organizarlo? • ¿Qué podríamos hacer si utilizamos todos estos materiales? <p>Momento de Movimiento y Expresión motriz</p> <p>Los niños plantean sus propias reglas de juego de manera libre. Luego empiezan a realizar su juego creado por ellos, donde se desplazan de manera autónoma.</p> <p>Los niños escuchan las indicaciones dadas por la amiga fresita: se les avisará faltando 5 minutos para concluir con el juego competitivo, para que vayan terminando sus juegos.</p>	<p>Camino de señalizaciones</p>  <p>Mandiles de carros</p>  <p>Siluetas de carros</p>  <p>Cordones</p> 
--------------------------	---	--

	<p>Siento y me relajo</p> <p>Los niños y niñas se dirigen a la alfombra de la relajación, en donde escucharán el cuento de margarita:</p> <p><i>Había una vez una niña llamada Margarita, a quien le encantaba explorar el bosque que rodeaba su casa. Un día, decidió aventurarse aún más profundo en el bosque para descubrir nuevos tesoros.</i></p> <p><i>Mientras caminaba entre las sombras del bosque, Margarita notó algo brillando entre los arbustos. Se acercó con curiosidad y descubrió un pequeño paquete envuelto en papel dorado. Al abrirlo, encontró una flauta de madera tallada. Siguiendo su paseo, Margarita se encontró con arbustos con muchas flores, y al acercarse a uno de ellos se encontró una caja adornada con lazos coloridos. Al abrirla, se encontró con un ramillete de las flores más fragantes que había olido.</i></p> <p>Los niños realizan ejercicios de relajación como la inhalación y la exhalación.</p> <p>Espacio Creativo de Expresión verbal y gráfico</p> <p>Los niños y niñas, se acomodan en sus mesas de trabajo y se les reparte siluetas de carros donde tienen que hacer pasar el cordón por los agujeros pequeños. Seguidamente los niños realizan su dibujo de lo que más le ha gustado de la actividad.</p> <p>Los niños comparten sus dibujos según el sombrero sorteador y salen a expresar su dibujo que realizó.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Ritual del cierre</p> <p>Con ayuda de la lata de la participación, se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Que aprendimos el día de hoy? • ¿Qué les pareció el cuento? • ¿Cómo nos hemos desplazamos hacia la meta? 	<p>Lata de la participación</p> 

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos tenido que seguir para lograr llegar a la meta? • ¿De qué manera nos hemos movido? • ¿Qué actividad realizas con los materiales que había en la bolsa pequeña? • ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? 	
--	--	--

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al pasar el cordón por los agujeros pequeños de una silueta. • Se desplaza de acuerdo a la señalización que observa. 	Lista de cotejo

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF].<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 04 “CAMINOS CREATIVOS Y DIVERTIDOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Danitza Vega Flores
1.3. Estudiante Practicante	Gina Romelia Chambilla Mandamiento Sheyly Rosario Esteba Chambilla
1.4. Sección - Edad	“Exitosos”- 3 años
1.5. Fecha:	25 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII



II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:





Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.


Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
P S I C O M O T R	•Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	•Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalment e.	•Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la	•Moldea la plastilina usando los dedos. •Muestra coordinación óculo-manual al manipular pequeños objetos utilizando el movimiento	•Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al moldear la plastilina usando los dedos. •Demuestra una adecuada coordinación óculo-

I Z			<p>superficie y los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<p>de la pinza digital.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de manera autónoma.</p>	<p>manual al manipular pequeños objetos utilizando el movimiento de la pinza digital.</p>
--------	--	--	---	---	---

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación:</p> <p>Los niños cantan y bailan la canción titulada “Las Manos Hacia Arriba” https://www.youtube.com/watch?v=swUf2gSlroc</p> <p>Luego se le formula las siguientes interrogantes con respecto a la canción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos realizado? • ¿Qué parte del cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades realizan con sus manos? • ¿Qué objetos podemos agarrar con las manos? • ¿De qué tamaño son los objetos que agarramos con las manos? <p>Problematización:</p> <p>En base a las respuestas de los niños y las niñas, se plantea la siguiente pregunta retadora:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué otras actividades podríamos hacer con nuestras manos? <p>Propósito:</p> <p>Se les presenta a los niños por medio de un sobre misterioso donde se sacará el cartel del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Muy bien niños!. Nuestro propósito del día de hoy es: <div data-bbox="549 1630 1118 1787" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>“Jugando desarrollamos nuestra creatividad al moldear la plastilina y manipulando objetos pequeños utilizando la pinza digital”.</p> </div>	<p>Guantes grandes</p>  <p>Cartel del propósito</p> 

<p>Desarrollo</p>	<p>Ritual de bienvenida:</p> <p>Los niños y niñas se forman en asamblea para realizar la actividad junto a la payasita “pasitos alegres”</p> <p>Los niños recuerdan algunos acuerdos antes de comenzar para realizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué debemos hacer si queremos opinar? • ¿Debemos molestar a nuestro compañero? • ¿Cuál será nuestro espacio para movernos? <p>Seguidamente, la amiga payasita “Pasitos alegres” comenta que les ha traído una sorpresa dentro de su misterioso sobre. (Un camino de manos y pies traviosos, 2 jirafas, y pelotas de algodón pequeñas).</p> <p>Los niños observan atentamente los materiales que trajo la payasita “Pasitos alegres” y se les realiza la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Qué partes del cuerpo vamos a usar para pasar por el camino? • ¿Cómo es el cuello de la jirafa? • ¿Qué tiene el cuello de la jirafa? • ¿De qué colores son las bolitas? • ¿Dónde podríamos colocar las bolas de algodón? <p>Espacio Creativo de Expresión verbal y gráfico</p> <p>Los niños plantean sus propias reglas de juego de manera libre. Luego empiezan a realizar su juego creado por ellos, donde se desplazan de manera autónoma.</p> <p>Los niños escuchan las indicaciones dadas y se les avisará faltando 5 minutos para concluir con el juego.</p> <p>Siento y me relajo:</p> <p>Los niños y niñas se dirigen a la alfombra de la relajación, en donde escucharán el cuento de margarita:</p>	<p>Camino divertido de manos y pies</p>  <p>2 jirafas</p>  <p>Pelotas de algodón de colores</p>  <p>ficha de pulpo</p> 
--------------------------	---	--

	<p>Un día por la mañana Margarita por primera vez salió a correr a dar unas vueltas en un parque, se encontró con algunos de sus compañeros de colegio y decidieron hacer ejercicios juntos. Margarita llegando a su casa abrió la puerta, ingresó con pasos largos y decía “me siento muy cansada mamá” y su mamá le dijo: Margarita ¿Que debemos hacer después de hacer ejercicio? ella le contestó: tomar agua. Pero la mamá de Margarita le mencionó que después de hacer cualquier tipo de actividad debemos de estirar nuestro cuerpo y Margarita con la ayuda de su mamá empezó a realizar los estiramientos.</p> <p>Finalmente Margarita inhala y exhala cuatro veces correctamente y ya había entendido lo que debería hacer para el día siguiente.</p> <p>Espacio creativo de Expresión verbal y grafico:</p> <p>Los niños y niñas, sentados en sus mesas, se les reparte la ficha de aplicación “Soy creativo con mi pulpo”, así mismo se le entrega plastilina a cada niño.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Ritual del cierre:</p> <p>Con apoyo del micrófono preguntón, se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué realizamos el día de hoy? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para bailar? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para pasar por el camino? • ¿De qué manera te relajaste al terminar de jugar? • ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? • ¿Qué materiales usamos para colocar los tentáculos del pulpo? • ¿Será importante contar con un espacio amplio para realizar la actividad? ¿Por qué? 	<p>Micrófono preguntón</p> 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none">● Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al moldear la plastilina usando los dedos.● Demuestra una adecuada coordinación óculo-manual al manipular pequeños objetos utilizando el movimiento de la pinza digital.	Lista de cotejo

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 05 “1,2,3 EL CUERPO VAS A MOVER”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Danitza Vega Flores
1.3. Estudiante Practicante	Gina Romelia Chambilla Mandamiento Sheyly Rosario Esteba Chambilla
1.4. Sección - Edad	3 años “Exitosos”
1.5. Fecha:	27 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII -A

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:




Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.




Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
P S I C O M O T R	•Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	•Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalment e.	• Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades	•Identifica los niveles de velocidad (rápido y lento). • Realiza el pintado de un dibujo utilizando las yemas de los dedos sin salirse del contorno.	•Baila al ritmo de la música e identifica los niveles de velocidad (rápido y lento). •Realiza una adecuada coordinación


<p>I Z</p>			<p>de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes</p>	<p>n óculo-manual al pintar un dibujo utilizando las yemas de los dedos sin salirse del contorno.</p>
----------------	--	--	---	---

			situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	
--	--	--	---	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Los niños descubren lo que contiene el cofre misterioso (silueta de una tortuga y una liebre) y seguidamente los niños visualizan un video: “La tortuga y la liebre”</p> <p>https://youtu.be/AV2JQdcZElw?feature=shared</p> <p>Luego los niños responden a la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A quiénes observamos en el video? • ¿Qué actividad estaba realizando? • ¿Cuántos animales había en el video? • ¿Cómo se desplaza el conejo? • ¿Cómo se desplaza la tortuga? <p>Problematización:</p> <p>En base a las respuestas de los niños y las niñas, se plantea la siguiente pregunta retadora:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué es importante conocer las velocidades? • ¿Qué pasaría si no diferenciamos las velocidades? <p>Propósito:</p> <p>Se les presenta a los niños por medio de un sobre misterioso donde se sacará el cartel del propósito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Muy bien niños! Ahora es momento de saber cuál es nuestro propósito del día: 	<p>Cofre misterioso</p>  <p>Siluetas de tortuga y conejo</p>  <p>Cartel del propósito</p> 

	<ul style="list-style-type: none"> • Nuestro propósito del día de hoy es: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #f0e6ff; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Jugando desarrollamos nuestra creatividad al utilizar la yema de los dedos para colorear una figura y aprendemos a medir la velocidad, al movilizarnos por el salón.</p> </div>	
<p>Desarrollo</p>	<p>Ritual de bienvenida:</p> <p>Los niños y niñas se forman en asamblea y recuerdan algunos acuerdos antes de comenzar para realizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué debemos hacer si queremos opinar? • ¿Debemos molestar a nuestro compañero? • ¿Cuál será nuestro espacio para movernos? <p>Seguidamente, se les comenta que se les ha traído una sorpresa dentro de su bolsa viajera (Siluetas gigantes de conejo y tortuga, 2 parejas vestidas de payaso, y una bolsa con pelotas de colores).</p> <p>Los niños observan atentamente los materiales y se les realiza la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Qué podemos hacer con estos materiales? • ¿Con qué velocidades podemos pasar el circuito? • ¿Qué parte del cuerpo vamos a usar? <p>Momento de Movimiento y Expresión motriz:</p> <p>Los niños plantean sus propias reglas de juego de manera libre.</p> <p>Luego empiezan a realizar su juego creado por ellos, donde se desplazan de manera autónoma.</p> <p>Los niños escuchan las indicaciones dadas por la amiga fresita: se les avisará faltando 5 minutos para concluir con el juego.</p> <p>Siento y me relajo:</p> <p>Los niños y niñas se dirigen a la alfombra de la relajación, en donde escucharán el cuento de margarita:</p>	<p>1 pareja de payasos</p>  <p>Pelotas de colores</p>  <p>Temperas de colores primarios</p> 


	<p><i>Un día por la mañana Margarita se fue al colegio a estudiar, ella estaba muy feliz porque tenía muchos amigos.</i></p> <p><i>Cuando llegó la hora de la salida Margarita se dirigió a su casa en su movilidad. Antes de ingresar a su casa observó que en su jardín habían crecido las flores, y se puso a oler el rico olor de las flores. De pronto escucho un grito de su mama, y fue corriendo a su casa, se había quemado la mano agarrando la olla, entonces margarita le agarro la mano y empezó a soplarle.</i></p> <p>Espacio Creativo de Expresión verbal y gráfico:</p> <p>Los niños y niñas, sentados en sus mesas, se les reporte la ficha de aplicación “Manitos trabajadoras”, así mismo se le entrega tempuras de colores primarios en tapitas a cada niño.</p>	
Cierre	<p>Ritual del cierre:</p> <p>Con apoyo del micrófono preguntón, los niños responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué realizamos el día de hoy? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemo utilizado al realizar el circuito? • ¿Qué velocidades usamos para realizar el circuito? • ¿Como se desplaza el conejo? • ¿Cómo se desplaza tortuga? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo usamos para pintar al payasito? • ¿De qué colores pintamos al payasito? • ¿Será importante contar con un espacio amplio para realizar la actividad? ¿Por qué? 	<p>Micrófono preguntón</p> 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> •Realiza una adecuada coordinación óculo-manual al colorear la figura usando la yema de los dedos. •Explora las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, superficie y juguetes. 	Lista de cotejo

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*
[Archivo PDF].<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



ANEXO 06:
Base de
datos

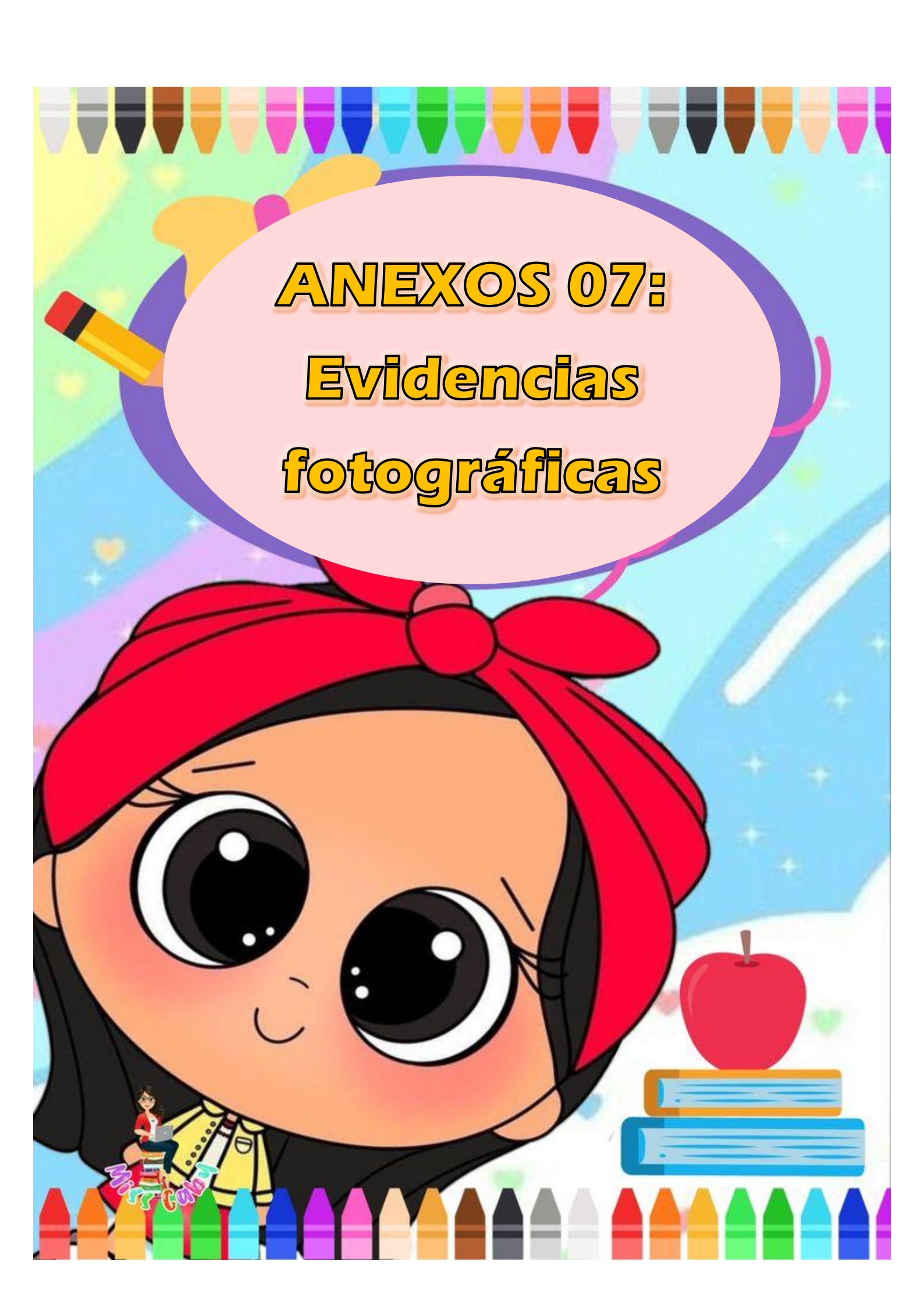


“PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO CONTROL PRE TEST”

N°	Estudiante	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Total	D1	D2	total	D1	D2
1	Massimo	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3	1	2	5	7	4
2	Mathias	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	8	2	6	13	13	13
3	Luanna	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4	0	4	7	0	9
4	Aylin	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	5	0	5	8	0	11
5	Tadeo	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	6	2	4	10	13	9
6	Santiago	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	6	2	4	10	13	9
7	Lucianna	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	8	2	6	13	13	13
8	Leah	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	5	1	4	8	7	9
9	Abby	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	1	6	12	7	13
10	Lucas	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6	0	6	10	0	13
11	Lara	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	2	0	2	3	0	4
12	Rafael	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	2	3	0	4
13	Emiliano	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	8	2	6	13	13	13
14	Miranda	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	1	6	12	7	13
15	Thiago	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	2	3	0	4
16	Mia	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	Thomas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	Alisson	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	8	2	6	13	13	13

“PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO CONTROL POST TEST”

N°	Estudiantes	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	total	D1	D2	total	D1	D2
1	Massimo	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	3	8	18	20	18
2	Mathias	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	9	20	20	20
3	Luanna	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	3	7	17	20	16
4	Aylin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	8	18	20	18
5	Tadeo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	9	20	20	20
6	Santiago	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	3	7	17	20	16
7	Lucianna	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	3	8	18	20	18
8	Leah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	8	18	20	18
9	Abby	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	8	18	20	18
10	Lucas	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	2	8	17	13	18
11	Lara	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	3	7	17	20	16
12	Rafael	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	8	18	20	18
13	Emiliano	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	3	8	18	20	18
14	Miranda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	8	18	20	18
15	Thiago	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	2	8	17	13	18
16	Mia	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	9	3	6	15	20	13
17	Thomas	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9	2	7	15	13	16
18	Alisson	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	8	18	20	18



ANEXOS 07:
Evidencias
fotográficas



La estudiante está concentrada en armar el rompecabezas de las partes del cuerpo humano. Con cuidado, selecciona la pieza y observa detenidamente y se asegura que encaje correctamente.



La estudiante logra encajar correctamente la pieza de la pierna en el rompecabezas del cuerpo humano.





La estudiante logra colorear el dibujo del pollo usando la técnica del puntillismo. Utilizando sus dedos, aplica pequeños puntos del color del pollo. Cada punto está cuidadosamente colocado, y su concentración es evidente mientras trabaja meticulosamente para formar la imagen completa.



La estudiante se desplaza por el camino indicado junto con su auto, siguiendo atentamente las señales y el color asignado a su auto. Con una mirada concentrada, guía el auto por las curvas y rectas del camino, asegurándose de respetar las señales de tráfico dibujadas.

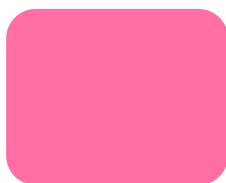




La estudiante se desplaza practicando el salto en un circuito de Camino del gusano. Alterna entre saltar con un pie y con ambos pies, mientras se esfuerza por mantener el equilibrio. Sus movimientos son precisos y coordinados.



La estudiante está concentrada en insertar pequeñas bolitas en agujeros diminutos. Utilizando el movimiento de pinza digital, con el pulgar y el índice cuidadosamente ajustados, selecciona cada bolita con precisión y la coloca en su lugar.





El estudiante está concentrado en insertar pequeñas bolitas en agujeros diminutos, utilizando el movimiento de pinza digital.



El estudiante está pegando las pelotas en los círculos del pantalón del payaso. Usa sus dedos para colocar cuidadosamente cada bolita en los círculos designados.




Sheyly Esteba

TESINA ULTIMA ENTREGADA_PARA TURNITIN 26 SET.docx

 TESINAS Y TESIS

 SUSTENTACIÓN 2025 I

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3352696575

192 páginas

Fecha de entrega

26 sep 2025, 1:56 p.m. GMT-5

27.843 palabras

Fecha de descarga

26 sep 2025, 2:08 p.m. GMT-5

148.591 caracteres

Nombre del archivo

TESINA_ULTIMA_ENTREGADA_PARA_TURNITIN_26_SET.docx

Tamaño del archivo

24.9 MB






22% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe


- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 19%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad




N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
18 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

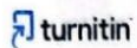
Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 19%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos del estudiante Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	13%
2	Internet repositorio.eesppjbtacna.edu.pe	5%
3	Internet alicia.concytec.gob.pe	<1%
4	Internet renati.sunedu.gob.pe	<1%
5	Internet repositorio.ucv.edu.pe	<1%
6	Internet repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
7	Internet repositorio.udh.edu.pe	<1%
8	Trabajos del estudiante Universidad Nacional de Ingenieria	<1%
9	Trabajos del estudiante Instituto de educacion superior pedagogico publico Tayabamba	<1%
10	Internet repositorio.uladech.edu.pe	<1%
11	Internet es.slideshare.net	<1%



12	Trabajos del estudiante unjbg	<1%
13	Trabajos del estudiante Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Chimbot	<1%
14	Publicación Rodríguez, Yanira Oria. "Conocimiento Sobre los Conceptos Básicos en el Área de ..."	<1%
15	Internet psicomotricidadxavier.blogspot.com	<1%
16	Trabajos del estudiante Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%

