

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad a través del modelo didáctico Aprendo jugando en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA

PRESENTADA POR:

Jarro Ylaquita, Ana Paula Jazmín

PARA OPTAR EL GRADO DE:

Bachiller en educación

ASESOR(A)

Palza Quispe, Marilu

<https://orcid.org/0000-0002-3101-1744>

TACNA – PERÚ

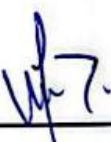
2025

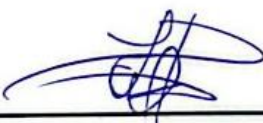
PÁGINA DE JURADO

Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad a través del modelo didáctico Aprendo jugando en los estudiantes de 4 años de de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

Sustentado el día: _28_ / _12_ / _2025_

Siendo jurado de sustentación los siguientes docentes formadores:



Presidente

Vocal

Secretario

INFORME N° 1-2025-APJJY-EESPP/JJB

De : Mg. Marilu Palza Quispe
Docente de la EESPP José Jiménez Borja

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

ASUNTO : Informe de similitud

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

Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad a través del modelo didáctico Aprendo jugando en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022, presentada por Ana Paula Jazmín Jarro Ylaquita. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesina tiene un reporte de similitud del 20% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 15 de diciembre del 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, 15 de diciembre del 2025


.....
Marilú Palza Quispe
DNI: 00512646

DEDICATORIA

Dedico con profundo amor y gratitud esta investigación a Dios, por haber sido mi guía, mi refugio y mi fuerza en cada momento de duda y cansancio; a Él le debo la sabiduría, la constancia y la serenidad que me permitieron culminar esta etapa. A mi familia, por su apoyo incondicional, por cada palabra de aliento y por creer en mí incluso en los días más difíciles. A mi madre, ejemplo de lucha y ternura, por enseñarme a no rendirme jamás y por estar a mi lado con amor inagotable, siendo mi mayor inspiración. Gracias a todos por ser parte esencial de este logro, que no habría sido posible sin su amor, comprensión y fe en mí.

Ana

AGRADECIMIENTO

Agradezco de todo corazón a los docentes que formaron parte de mi proceso de formación profesional, en primer lugar, a la Dra. Ana Luz Borda y al Mg. José Luis Alcalá por orientarnos durante los cursos de investigación, por compartir con generosidad sus conocimientos, su experiencia y su vocación. Cada clase, cada orientación y palabra de aliento dejaron una huella significativa en mi vida académica y personal. Gracias por ser guías comprometidos, por su paciencia y por exigirme siempre dar lo mejor de mí.

Agradezco de manera especial a las docentes de práctica por su guía, dedicación y acompañamiento durante mi formación. Gracias por sus observaciones oportunas, sus consejos sinceros y por confiar en mi potencial incluso cuando yo dudaba de mí misma.

Extiendo mi agradecimiento a quienes me brindaron su apoyo durante la elaboración de esta tesina. A mis compañeros y colegas, por sus consejos, su compañía y por compartir conmigo los desafíos de este camino. A los directivos, docentes y maestras de la institución educativa donde se desarrolló el proyecto, por abrirme las puertas con confianza y permitir que esta investigación se lleve a cabo en un entorno real y enriquecedor.

Y a mi familia y seres queridos, gracias por su apoyo emocional, su comprensión y por sostenerme con amor en los momentos más difíciles. Este logro también es de ustedes. Su apoyo fue el motor que me impulsó hasta el final.

ÍNDICE

Carátula.....	i
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	14

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción del problema.....	16
1.2.	Formulación del problema.....	19
1.2.1	Problema principal.....	19
1.2.2	Problemas secundarios.	19
1.3.	Justificación de la investigación.....	19
1.3.1	Relevancia práctica.....	19
1.3.2	Relevancia teórica.....	20
1.3.3	Relevancia metodológica.....	20
1.3.4	Relevancia social.	20
1.4.	Determinación de objetivos.....	21
1.4.1	Objetivo general.	21
1.4.2	Objetivos específicos.....	21
1.5	Hipótesis de la investigación	21

1.5.1	Hipótesis general.	21
1.5.2	Hipótesis específicas.....	21
1.6	Variables y dimensiones.....	22
1.6.1	Identificación de las variables.	22
1.6.2	Operacionalización de las variables.....	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes.....	25
2.1.1	Internacionales.....	25
2.1.2	Nacionales.	26
2.1.3	Locales.....	28
2.2.	Bases teóricas.....	29
2.2.1	Área de Psicomotricidad.....	29
2.2.1.1	Enfoque del área de psicomotricidad.....	30
2.2.1.2	La psicomotricidad y su relación con otras áreas de la educación inicial.	31
2.2.1.3	Importancia del área de psicomotricidad para el desarrollo de la motricidad. .	32
2.2.2	Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.....	33
2.2.3	Desempeños de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	35
2.2.4	Capacidades de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	36
2.2.5	Modelo didáctico.	38
2.2.6	Modelo Didáctico “Aprendo Jugando”.	41
2.3.	Definición de Términos Básicos.....	49

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo de investigación.....	50
3.2.	Diseño de investigación.....	51
3.3.	Población y muestra	52
3.3.1	Población.	52
3.3.2	Muestra.	53
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de información	53
3.4.1	Técnicas de recolección de información.....	53
3.4.2	Instrumento de diagnóstico y proceso de información.	54
3.5.	Validación y confiabilidad.....	56
3.5.1	Validez.	56
3.6.	Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	58

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	60
4.1.1	Planificación.	61
4.1.2	Ejecución.	61
4.1.3	Evaluación.	63
4.2.	Análisis estadístico descriptivo e inferencial.....	63
4.2.1	Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación.	63
4.2.2	Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación.	72
4.2.3	Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación.....	74
4.2.4	Análisis estadístico inferencial después de la aplicación.	82
4.2.5	Prueba estadística de la hipótesis general.	88
4.3	Verificación de hipótesis.....	90

4.3.1	Verificación de la hipótesis específica (a).....	90
4.3.2	Verificación de la hipótesis específica (b).....	90
4.3.3	Verificación de la hipótesis general.....	91
CONCLUSIONES		93
RECOMENDACIONES.....		95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		96
ANEXOS		105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población.....	52
Tabla 2: Muestra.....	53
Tabla 3: Resultados de validez de expertos.....	56
Tabla 4: Escala de fiabilidad.....	60
Tabla 5: Evaluación inicial de la competencia.....	64
Tabla 6: Niveles de logro de la competencia.....	67
Tabla 7: Dimensiones de la competencia.....	68
Tabla 8: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en la evaluación inicial.....	70
Tabla 9: Evaluación final de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años por ítems.....	75
Tabla 10: Niveles de logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en la evaluación final de los estudiantes	78
Tabla 11: Dimensiones de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años en la evaluación final.....	79
Tabla 12: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años, en la evaluación final.....	81
Tabla 13: Competencia de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia.....	85
Tabla 14: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia.....	86

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Flujograma de actividades.....	48
Figura 2: Ficha técnica de instrumento.....	55
Figura 3: Cronograma de ejecución de actividades.....	62
Figura 4: Evaluación inicial de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, por ítems.....	65
Figura 5: Niveles del logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en la evaluación inicial.....	67
Figura 6: Dimensiones de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en la evaluación inicial de los estudiantes.....	69
Figura 7: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia.....	71
Figura 8: Evaluación final de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, por ítems.....	76
Figura 9: Niveles de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años en la evaluación final.....	78
Figura 10: Dimensiones de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años en la evaluación final.....	80
Figura 11: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia.....	81
Figura 12: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia.....	85
Figura 13: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia.....	87

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo desarrollar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” a través del modelo didáctico “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. La metodología corresponde al enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es experimental, el diseño es pre experimental. Se tomó una muestra no aleatoria de 22 estudiantes de una población de 43 estudiantes. La técnica fue la observación objetiva con una lista de cotejo adaptada y validada por juicio de expertos. Entre sus resultados tenemos que el 72,7 % alcanzó el nivel del logro esperado y el 27,3% alcanzó el nivel de logro destacado. Se concluye que el modelo didáctico “Aprendo jugando” contribuye a aumentar el nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 4 años.

Palabras clave: Modelo didáctico, motricidad fina, motricidad gruesa, habilidad motriz, juego.

ABSTRACT

This research aimed to develop the competency "Develops autonomously through motor skills" using the "Learning Through Play" didactic model in 4-year-old students at an early childhood education institution in Tacna, 2022. The methodology employed a quantitative approach, with an experimental research design and a pre-experimental approach. A non-random sample of 22 students was selected from a population of 43. The data collection technique was objective observation using a checklist adapted and validated by expert review. The results showed that 72,7% of the students reached the expected level of achievement, and 27,3% reached the outstanding level of achievement. It is concluded that the "Learning Through Play" didactic model contributes to increasing the level of the competency "Develops autonomously through motor skills" in 4-year-old children.

Key words: didactic model, fine motor, gross motor, motor skills, game.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad presenta una relevancia en la psicomotricidad de los estudiantes del nivel inicial, ya que juega un rol fundamental en su desarrollo integral. Por tal motivo, la intervención oportuna es de vital importancia en los primeros años de vida.

Ante esta situación se diseña la propuesta pedagógica denominada “Aprendo jugando” aplicada a los niños y niñas del nivel inicial de una institución educativa de Tacna tiene como objetivo de desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial.

La investigación está formada por 4 capítulos que presentan el siguiente orden:

En el Capítulo I, se presenta el planteamiento del problema que inicia con la descripción del problema y la formulación del problema, seguidamente con la justificación e importancia de la investigación y luego con los objetivos de estudio, las hipótesis y finalmente la operacionalización de las variables.

En el Capítulo II, se presenta el marco teórico, antecedentes, tanto internacionales, nacionales y locales, luego las bases teóricas científicas de las dos variables de estudio que fundamenta la investigación y finalmente la definición de conceptos básicos.

En el Capítulo III, se presenta el marco metodológico en el cual se considera el tipo de investigación, población y muestra, técnica e instrumento de recolección de datos, validez de instrumentos, confiabilidad del instrumento y técnica de procesamiento y análisis de información de datos.

El Capítulo IV, se presentan los resultados detallados de todo el proceso vivido durante el trabajo de campo, desde cómo se organizó hasta cómo se llevó a cabo cada

etapa de la investigación. En este apartado también se exponen los resultados obtenidos tanto en la evaluación inicial como en la final, analizados por ítems, dimensiones y niveles. Asimismo, se incluyen el promedio y la desviación estándar junto con tablas comparativas que permiten comprender mejor los cambios observados.

Del mismo modo, se muestran las tablas, figuras e interpretaciones correspondientes para una lectura más clara y completa. Por otro lado, el informe de investigación alcanza un considerable aporte para los estudiantes del nivel inicial, ya que es mediante la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área Psicomotriz que los niños y niñas pueden desarrollar sus capacidades motrices y fortalecer a su desarrollo.

Además, en este capítulo se presentan las pruebas de las hipótesis específicas y de la hipótesis general, así como su verificación. Finalmente, se explican las conclusiones y recomendaciones a las que se llegó luego de culminar todo el proceso de análisis y contrastación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” es fundamental para que los niños controlen su cuerpo, coordinen movimientos y actúen con independencia. Sin embargo, numerosos estudios señalan que muchos preescolares presentan retrasos en la motricidad fina y gruesa, lo que limita su participación en juegos y experiencias de exploración (Hairol, et al., 2023). Aunque la educación presencial se ha normalizado, las secuelas de los confinamientos y la estimulación motriz insuficiente siguen afectando la coordinación, el equilibrio y la autonomía de los niños, constituyendo un desafío actual para la educación inicial.

A nivel internacional, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) estima que aproximadamente 40 millones de niños en edad preescolar quedaron sin acceso a educación inicial debido a los cierres prolongados. Estas evidencias muestran que la pandemia no solo interrumpió la escolarización, sino que también afectó dimensiones esenciales del desarrollo infantil temprano, incluyendo la motricidad, la socialización y la interacción con el entorno.

En Perú, la educación inicial se vio especialmente afectada durante la pandemia. La Defensoría del Pueblo (2021) reportó una disminución drástica de la matrícula, con más de 49 mil niños menos en 2020 y cerca de 58 mil en 2021. El cierre prolongado de escuelas redujo las oportunidades de juego, movimiento e interacción, elementos clave para el desarrollo integral en la primera infancia. Castillo y Sandoval (2022) evidenciaron que la educación remota limitó estas experiencias y repercutió negativamente en el desarrollo psicomotor. Además, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) advirtió que la brecha digital amplió las desigualdades en el acceso a recursos educativos, profundizando el impacto en las familias más vulnerables.

En Tacna, los estudios locales muestran que la motricidad en niños de 4 años aún se encuentra en etapas tempranas de desarrollo. Merino y Pari (2023) hallaron que todos los niños evaluados estaban en un nivel inicial antes de recibir un programa didáctico, evidenciando dificultades en la motricidad fina y gruesa. De manera complementaria, Flores (2019) reportó que muchos niños de esta edad tenían un desempeño limitado en actividades que requerían equilibrio y coordinación. Estos hallazgos sugieren que, a los cuatro años, es esencial implementar experiencias pedagógicas sistemáticas que fortalezcan el desarrollo motriz y promuevan la autonomía de los niños.

En las prácticas pedagógicas realizadas en la Institución Educativa Inicial N° 422 “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, se observó que los niños y niñas de 4 años presentaban un desarrollo limitado de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Mostraban dificultades en movimientos básicos como correr, saltar, trepar o mantener el equilibrio, así como problemas en percepción espacial, coordinación y autonomía durante el juego. Estas limitaciones afectan su participación en actividades

grupales y su autoestima motriz, lo que evidencia la necesidad de estrategias pedagógicas que fortalezcan su desarrollo motriz.

La causa principal del limitado desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” es la escasa aplicación de estrategias didácticas efectivas que promuevan la autonomía a través del movimiento. A esta se suman causas secundarias como la falta de recursos didácticos adecuados, espacios físicos insuficientes para realizar actividades motrices y la formación docente limitada en psicomotricidad, factores que dificultan la implementación de experiencias pedagógicas que fortalezcan las habilidades motrices en la educación inicial (Romainville, 2021).

Estas limitaciones repercuten directamente en los niños, afectando su coordinación, equilibrio y control corporal, así como su autonomía para realizar movimientos y juegos de manera independiente. Entre las consecuencias secundarias se encuentran la baja participación en actividades grupales, inseguridad motora, problemas en la percepción espacial y disminución de la autoestima motriz. Esta situación evidencia la necesidad de estrategias pedagógicas que promuevan activamente la competencia motriz y apoyen un desarrollo integral en la educación inicial.

Ante esta problemática, se propone la implementación del modelo didáctico “Aprendo jugando” con el objetivo de mejorar el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, en 2022. Este enfoque busca integrar actividades lúdicas y estructuradas que fortalezcan la psicomotricidad, promoviendo un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades de los niños.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema principal.

¿Cómo desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022?

1.2.2 Problemas secundarios.

De la pregunta principal se obtiene las siguientes preguntas:

- a. ¿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 “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022?
- b. ¿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 “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022?

1.3. Justificación de la investigación

La justificación del presente estudio se realiza con los siguientes criterios:

1.3.1 Relevancia práctica.

Esta investigación se realizó debido a la necesidad de dar solución al insuficiente desarrollo motriz, problema que se detectó en los estudiantes de 4 años. Para ello se promueve aprendizajes significativos mediante el modelo didáctico “Aprendo jugando”, que fue diseñado para responder a esta problemática y así, fortalecer la motricidad y la autonomía. También, aporta herramientas concretas para mejorar las prácticas

pedagógicas, integrando actividades lúdicas que estimulan la participación activa, el disfrute del aprendizaje y la independencia en la ejecución de movimientos.

1.3.2 Relevancia teórica.

Desde el enfoque teórico, esta investigación contribuye a consolidar la importancia del juego como herramienta central para el desarrollo psicomotor y el aprendizaje integral en la primera infancia. Además, fortalece el marco conceptual sobre la función del juego en la educación inicial, destacando cómo el modelo didáctico “Aprendo jugando” permite que los niños utilicen el cuerpo como canal de aprendizaje y desarrollen habilidades motrices de manera autónoma y significativa.

1.3.3 Relevancia metodológica.

El diseño preexperimental utilizado permite evaluar de manera clara los efectos del modelo didáctico “Aprendo jugando” sobre la competencia motriz en niños de 4 años. Los métodos, procedimientos e instrumentos de observación confiables y estructurados garantizan resultados válidos y replicables, aportando evidencia sólida sobre el impacto de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad y sirviendo de referencia para futuras investigaciones en educación inicial.

1.3.4 Relevancia social.

Desde el ámbito social, el estudiante hará uso de sus habilidades motrices para desarrollar diferentes actividades utilizando todo su cuerpo, la propuesta responde a la necesidad de fortalecer la autonomía, la integración y el desarrollo emocional y motriz de los niños en educación inicial. La investigación aporta estrategias que promueven la participación activa, la confianza corporal y la interacción con sus pares, contribuyendo al desarrollo integral y al bienestar de los niños en su entorno educativo y familiar.

1.4. Determinación de objetivos

1.4.1 *Objetivo general.*

Determinar la implicancia de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo jugando” en el nivel del desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

1.4.2 *Objetivos específicos.*

- a. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.
- b. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

1.5 Hipótesis de la investigación

1.5.1 *Hipótesis general.*

La aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” permite desarrollar la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

1.5.2 *Hipótesis específicas.*

- a. 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 “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

- b. El desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

1.6 Variables y dimensiones

1.6.1 Identificación de las variables.

1.6.1.1 Variable dependiente competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Definición conceptual

La competencia motriz se refiere a la capacidad que tienen los niños para controlar y coordinar su cuerpo en movimientos básicos, como correr, saltar, trepar o manipular objetos, logrando equilibrio y seguridad al desplazarse. Esta habilidad les permite explorar su entorno, participar en juegos y actividades físicas con autonomía, y desarrollar progresivamente independencia en la ejecución de sus movimientos, favoreciendo tanto su crecimiento físico como su desarrollo integral. Además, ayuda a construir el autoconcepto y la autoestima, ya que el cuerpo se entiende como una unidad que siente, piensa y se expresa. (Legarra-Gorgoñon, et al., 2024).

Definición operacional

Implica que el niño o niña pueda moverse, correr, saltar, trepar o manipular objetos con cierta independencia, mostrando control y coordinación en sus movimientos. También está relacionada con su iniciativa para participar en actividades físicas y resolver situaciones del día a día usando su cuerpo. La competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 4 años se midió a partir de la aplicación una lista de cotejos con 8 ítems distribuidos de manera equitativa para las dos capacidades.

1.6.1.2 Variable independiente.

Definición conceptual

Un modelo didáctico es un marco organizado que coordina de manera coherente los objetivos, contenidos, métodos, recursos y criterios de evaluación, con el fin de orientar la práctica docente. Permite planificar sistemáticamente, integrar estrategias acordes a las necesidades de los estudiantes y promover experiencias de aprendizaje significativas y estructuradas dentro del aula (Pineda & Fraile, 2020).

Definición operacional

El modelo didáctico “Aprendo Jugando” es un conjunto de estrategias didácticas que se centran en el uso del juego como herramienta principal para enseñar. Está diseñado para que los niños aprendan mientras se divierten, moviéndose, explorando y usando su cuerpo de manera libre y creativa. A través de actividades lúdicas, se promueve el desarrollo motor, la autonomía, la confianza y la participación activa de cada niño, respetando su ritmo y forma de aprender.

1.6.2 Operacionalización de las variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Expresa lo que siente al iniciar y al finalizar una actividad física.	Ordinal Logro destacado 18-20 Logro esperado 15-17 Proceso 11-14 Inicio 0-10
		Señala las partes de su cuerpo al realizar diversas acciones.	
		Realiza diversos movimientos identificando las partes de su cuerpo.	
		Realiza la técnica de la pinza en la actividad propuesta	
	Se expresa corporalmente	Muestra control en sus movimientos al caminar sobre las líneas.	
		Mantiene el equilibrio saltando con un pie por los aros.	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en actividades propuestas.	
		Salta en zic zac guiándose de los conos.	
Modelo didáctico “Aprendo Jugando”	Psicomotricidad fina (óculo-manual)	Hace uso de manera simultánea los ojos, manos, dedos, boca, pies.	
		Realiza la técnica del rasgado, embolillado y ensarte.	
	Psicomotricidad gruesa (óculo-podal)	Hace uso de sus extremidades (piernas – brazos) para sentarse, gatear, correr, brincar, tirar una pelota y subir las escaleras.	

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1 Internacionales.

Piña et.al (2020) realizaron una investigación tipo experimental, llamada “Efecto de un programa de educación física con intensidad moderada vigorosa sobre el desarrollo motor en niños de preescolar” como trabajo de investigación para la Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). En dicha investigación se trabajó con una muestra de 20 estudiantes de tercer grado de preescolar, 13 mujeres y 7 hombres, con una edad de 4 años, a quienes se les aplicó un programa de educación física con intensidad moderada a vigorosa adaptado al modelo pedagógico CATCH (avance coordinado para la salud de los niños por sus siglas en inglés), las sesiones se llevaron a cabo 3 veces por semana, durante 12 semanas. Los resultados indicaron que la intensidad promedio de la actividad física moderada a vigorosa fue 65% del tiempo total de la clase de educación física. Como conclusión se determina que a pesar que el programa CATCH reporta modestos resultados en variables asociadas a la obesidad en preescolares, su aplicación durante tres meses mostró una influencia positiva para la mejora del desarrollo motor en niños de edad preescolar.

Godoy (2021) realizó 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”. En dicha investigación fue de tipo aplicada, el cual se trabajó con una población y muestra de 22 estudiantes de 4 años a quienes se les aplicó la técnica de la observación, entrevista, análisis de documentos y encuesta cualitativa y se aplicó el instrumento mediante la guía y el diario de campo. Los resultados obtenidos fueron que en el pre diagnóstico y el post diagnóstico se observa que el desarrollo de la motricidad se mejoró aproximadamente un 50%. Por lo tanto, se puede concluir que la propuesta planteada generó cambios positivos en la motricidad de los niños y niñas de 4 años.

Moreno y Chinchilla (2021) realizaron una investigación titulada: “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 de 30 estudiantes de 4 años a quienes se les aplicó el Sub Test de motricidad y coordinación del Test de Desarrollo Psicomotor- TEPSI. Los resultados obtenidos demostraron 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.

2.1.2 Nacionales.

Huamán (2020) llevó a cabo un estudio titulado “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N°1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura”, cuyo propósito fue comprobar si una propuesta de juegos didácticos fortalece la motricidad gruesa de los estudiantes. El enfoque aplicado fue cuantitativo, un diseño

preexperimental con mediciones antes y después de la intervención. La muestra estuvo conformada por 17 estudiantes de 4 años, evaluados mediante una guía de observación centrada en habilidades como equilibrio, coordinación y esquema corporal. Antes de iniciar el programa, más del 70% de los estudiantes se ubicaba en un nivel bajo de desempeño; sin embargo, al concluir las actividades lúdicas, más del 80% mostró avances significativos. Estos resultados permitieron llegar a la conclusión de que el uso sistemático y planificado de juegos didácticos contribuye de manera efectiva al desarrollo motor de los niños en edad preescolar.

Guerra (2020) desarrolló la tesis “Intervención educativa de juegos para mejorar la psicomotricidad en los niños de la I.E.I. 846, San Pedro de Washalado, Loreto”, en la que buscó determinar si una secuencia de juegos orientados potencia el desarrollo psicomotor infantil. La investigación se trabajó desde un enfoque cuantitativo y adoptó un diseño preexperimental, aplicándose a un pequeño grupo de 9 estudiantes. Para la evaluación se utilizó la lista de cotejo del test TEPSI, lo que permitió medir progresos en coordinación y equilibrio. Los análisis mostraron cambios estadísticamente significativos ($p = 0,000$) después de la intervención, pasando la mayoría de los estudiantes a niveles normales de desempeño psicomotor. Por lo tanto, se puede concluir que los juegos estructurados, cuando se aplican con intención pedagógica, se convierten en una herramienta eficaz para estimular el desarrollo psicomotor en educación inicial.

Alvarado (2024) buscó comprender cómo los juegos motrices podían ayudar a fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E. N°14991 “Thomas Alva Edison”, en el caserío La Perla, Huancabamba. Con un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, aplicando un programa de actividades lúdicas a un grupo de 20 estudiantes. Se aplicó una guía de observación validada por especialistas. Antes de iniciar la intervención, el 60% de estudiantes se ubicaron en el nivel inicio, reflejando un

desarrollo motor aún incipiente. Sin embargo, tras varias sesiones de juegos motrices cuidadosamente planificados, los resultados cambiaron notablemente: en el postest, el 70% de los estudiantes alcanzaron el nivel logro previsto y ninguno permaneció en el nivel inicial. La prueba de Wilcoxon confirmó estadísticamente esta mejora ($p = 0.01$). Se concluye que el programa no solo fortaleció el equilibrio, la lateralidad y la coordinación de los desplazamientos, sino que también permitió que los estudiantes se sintieran más seguros y autónomos en su propio movimiento.

2.1.3 Locales.

Checalla y Condori (2024) en su tesis titulada: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa con el modelo didáctico “Mundo mágico de la motricidad” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial, Tacna 2022, tuvo como objetivo determinar el efecto real de esta propuesta psicomotriz en un grupo de 15 estudiantes que, desde un inicio, presentaban dificultades evidentes en su desempeño motor. Se aplicó el diseño preexperimental con pretest y postest que permitió comparar los avances antes y después del programa. Los resultados revelan que al inicio la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, al culminar la intervención el 93% alcanzaron el nivel de logro esperado. En conclusión, el modelo aplicado no solo fue efectivo, sino determinante para fortalecer la coordinación, el equilibrio y el control corporal, evidenciando progresos significativos en la autonomía motriz de los estudiantes.

Rodriguez (2020) realizó una investigación aplicada, pre experimental, llamada “Aplicación del circuito neuromotor para desarrollar la atención en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Alexander Fleming, Tacna 2018” para optar el grado académico de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Privada de Tacna. En dicha investigación se trabajó con una muestra de 17 niños de 4 años de edad, matriculados en la I.E.I Alexander Fleming, quienes fueron seleccionados mediante un

muestreo no probabilístico de carácter intencional; utilizando como técnica la observación. La aplicación del “Circuito Neuromotor”, se llevó a cabo en sesiones planificadas, con una periodicidad de dos veces por semana. Al término de la experiencia se aplicó la prueba “t” de Student, para comprobar la diferencia de los resultados de la prueba de entrada y de salida. Así se pudo comprobar que la aplicación del Circuito Neuromotor, sí permite mejorar el desarrollo del nivel de atención en estudiantes de 4 años. Las capacidades de observación, selectividad, Percepción auditiva y concentración son las que más se desarrollaron.

Guevara (2023), en su tesis titulada: Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante el modelo didáctico “Yo me muevo y aprendo” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022, tuvo como objetivo comprobar si el modelo psicomotriz potencia la autonomía motriz de niños de 4 años. El estudio utilizó un diseño preexperimental con pretest y posttest, contó con una muestra de 19 niños (7 varones y 12 niñas). Mediante una lista de cotejo observacional se evaluó la competencia motriz antes y después de la intervención. Los resultados revelaron que, tras aplicar el modelo didáctico, el 68 % de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro en la competencia psicomotriz. En conclusión, la aplicación del modelo didáctico “Yo me muevo y aprendo” aportó de forma positiva al desarrollo de la motricidad autónoma, favoreciendo que los estudiantes mejoren su control corporal, coordinación y desplazamiento corporal.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Área de Psicomotricidad.

El área de Psicomotricidad en la educación inicial se concibe como un espacio fundamental para el desarrollo integral del niño, ya que articula movimiento, cognición, emociones y expresión corporal (MINEDU, 2023). Su objetivo principal es que los niños

comprendan su propio cuerpo, desarrollen habilidades motrices y adquieran seguridad y autonomía en la interacción con su entorno. Honrubia-Montesinos, et al., (2021) destacan que la estimulación motriz temprana favorece la coordinación, el equilibrio y el esquema corporal, permitiendo que los niños de 3 a 5 años actúen con mayor independencia y confianza en sus habilidades.

El Programa Curricular de Educación Inicial resalta que el área de psicomotricidad no se limita al desarrollo físico, sino que también es un medio para potenciar el desarrollo cognitivo, emocional y social (MINEDU, 2016). Las experiencias corporales significativas permiten a los niños explorar el espacio, planificar acciones y resolver problemas sencillos mediante el movimiento, fortaleciendo así la autonomía y la autoconfianza. Además, se promueve la integración de juegos libres, simbólicos y estructurados, lo que contribuye a la internalización de habilidades motoras esenciales.

En conclusión, el área de psicomotricidad constituye un componente esencial en la educación inicial, integrando cuerpo, emoción y cognición. Su desarrollo temprano permite que los niños exploren y comprendan su entorno, desarrollen habilidades motrices fundamentales y fortalezcan la autonomía y confianza corporal, sentando bases sólidas para competencias posteriores y aprendizajes significativos.

2.2.1.1 Enfoque del área de psicomotricidad.

El enfoque del área está basado en la corporeidad, entendida como la relación activa y consciente del niño con su propio cuerpo y con el espacio que lo (Gamboa , et al., 2024). El cuerpo es un medio de expresión, pensamiento y aprendizaje, permitiendo al niño interactuar con el entorno y regular sus emociones. Según Matias et al., (2023), la psicomotricidad integra movimiento, cognición y emoción, de manera que la exploración corporal favorece la autonomía, la autoestima y la seguridad emocional.

La evidencia indica que experiencias motrices planificadas y adaptadas a la edad fortalecen la independencia motriz y la coordinación general (Carballo-Fazanes, et al., 2022). Esto coincide con la visión del MINEDU (2016) que considera el movimiento como un medio para potenciar la participación activa, la resolución de problemas y la disposición a aprender, consolidando competencias del área.

En consecuencia, el enfoque de corporeidad demuestra que cuerpo y movimiento son medios integrales de aprendizaje, expresión y regulación emocional. Experiencias motrices significativas fomentan autonomía, autoestima y participación activa, pilares fundamentales para la formación de competencias del área.

2.2.1.2 La psicomotricidad y su relación con otras áreas de la educación inicial.

Cuando los niños desarrollan habilidades motrices como el equilibrio, la coordinación, la manipulación de objetos y el control postural, estas no solo fortalecen su cuerpo, sino también su desarrollo cognitivo. Las habilidades motrices gruesas se relacionan significativamente con capacidades cognitivas tempranas, como la atención, la memoria de trabajo y la organización espacial, elementos esenciales para aprendizajes posteriores (Veldman , et al., 2019).

En relación con el aprendizaje escolar, incluyendo áreas como el lenguaje, la lectura y competencias iniciales en matemáticas, la psicomotricidad cumple un papel central. Se ha observado que los niños con buena coordinación motriz y destreza manual muestran mayor disposición, concentración y motivación hacia las tareas académicas, lo que sugiere que un desarrollo corporal guiado favorece el aprendizaje integral dentro del aula (Alonso, et al., 2022).

En el área de matemática, la motricidad permite que los niños internalicen conceptos como cantidad, espacio, ritmo y orden a través de la manipulación y el

movimiento. Actividades como clasificar objetos, seguir secuencias de pasos o explorar patrones rítmicos ayudan a construir las bases del pensamiento lógico-matemático desde experiencias concretas (Arce, 2021). Aunque esta relación se fundamenta más en la teoría pedagógica que en evidencia empírica directa, refuerza la idea de una educación interdisciplinaria desde los primeros años.

La psicomotricidad también impacta de manera profunda en el ámbito social y emocional. Al moverse, jugar y explorar en grupo, los niños aprenden a cooperar, respetar turnos y expresar emociones, desarrollando confianza, autoestima y habilidades de autorregulación (Silva & Bayas, 2025). Este enfoque integral demuestra que el desarrollo motriz no se limita al aspecto físico, sino que favorece la interacción social y la consolidación de competencias socioemocionales.

Finalmente, la psicomotricidad ofrece un espacio para la expresión artística y creativa, permitiendo que los niños experimenten, exploren materiales y expresen emociones a través del cuerpo. Actividades como bailar, pintar o modelar fortalecen la creatividad, la imaginación y la sensibilidad estética, contribuyendo al desarrollo integral del niño al integrar cuerpo, emoción y cognición (Silva & Bayas, 2025).

En síntesis, la psicomotricidad en la educación inicial funciona como un puente entre cuerpo y aprendizaje. Su integración transversal en el currículo potencia el desarrollo físico, cognitivo, social, emocional y creativo, fomentando un aprendizaje holístico y asegurando que los niños se desarrollen de manera integral en los primeros años de vida.

2.2.1.3 Importancia del área de psicomotricidad para el desarrollo de la motricidad.

La psicomotricidad desempeña un papel esencial en el desarrollo de los niños, integrando las dimensiones motora, cognitiva, emocional y social. En esta etapa, el cuerpo

es la principal herramienta con la exploran su entorno, organizan sus pensamientos y comienzan a construir su identidad. A través del movimiento y la interacción con su entorno, aprenden a orientarse en el espacio, regular sus emociones y ganar seguridad en sus capacidades, fortaleciendo su autonomía y bienestar (Quispe et al., 2025).

Para que la práctica psicomotriz sea efectiva, es fundamental contar con espacios adecuados y seguros. Entornos amplios y flexibles permiten que los niños salten, giren, trepen o rueden sin riesgos, estimulando su motricidad, creatividad y expresión emocional (Gil, 2014). Además, materiales como pelotas, túneles, bloques o colchonetas potencian la motricidad gruesa y fina, facilitan la simbolización de emociones y contribuyen al desarrollo de la identidad a través del juego libre.

Por ello, la psicomotricidad en educación inicial debe considerarse una estrategia pedagógica indispensable. Al combinar espacios adecuados con materiales diversos, los niños pueden aprender, expresarse y desarrollarse integralmente, respetando su ritmo y necesidades individuales (Tirado, 2022).

En conclusión, la psicomotricidad es una herramienta pedagógica clave en la educación inicial, ya que promueve el desarrollo integral de los niños al unir aspectos motrices, cognitivos, emocionales y sociales. Su impacto se maximiza cuando se proporciona un entorno seguro y materiales variados que fomenten la exploración, la creatividad y el juego libre, permitiendo que los niños desarrollen habilidades físicas, emocionales y sociales de manera equilibrada.

2.2.2 Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se entiende como la capacidad del niño o niña para movilizar su cuerpo de manera consciente, autónoma y adaptada a su entorno, integrando motricidad, percepción,

conciencia corporal y expresión. Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), esta competencia promueve que los niños se desenvuelvan de manera autónoma a través de su motricidad, utilizando movimientos, posturas, desplazamientos y juegos para explorar, experimentar y apropiarse progresivamente de su propio cuerpo.

Desde una perspectiva académica, esta competencia se concibe como un constructo multidimensional que integra aspectos motrices, cognitivos, emocionales y sociales. Andreu-Cabrera y Romero-Naranjo (2021) señalan que la competencia psicomotriz no se limita a la ejecución de movimientos, sino que constituye un medio para conocer el propio cuerpo, comunicarse y adaptarse al entorno, estableciendo un vínculo constante entre cuerpo y mente.

En este sentido, desarrollar la competencia psicomotriz implica que el niño o niña pueda reconocer su cuerpo y sus posibilidades, coordinar movimientos, mantener el equilibrio, orientarse en el espacio y el tiempo, manipular objetos, desplazarse con seguridad y expresarse a través del movimiento, facilitando la interacción con el entorno, la comunicación de emociones y pensamientos, y la relación efectiva con otros y articulando lo físico, lo cognitivo, lo emocional y lo social, constituyéndose en un componente central del desarrollo integral en la primera infancia (Andreu-Cabrera & Romero-Naranjo, 2021).

En conclusión, la competencia psicomotriz puede definirse como la capacidad integral del niño o niña para movilizar su cuerpo con conciencia, control y autonomía, integrando motricidad, coordinación, percepción corporal, expresión y adaptación al contexto. Esta competencia constituye un indicador esencial del desarrollo global, ya que permite al niño explorar, interactuar y relacionarse con su entorno de manera efectiva, consciente y plena.

2.2.3 Desempeños de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

En la educación inicial, la competencia de moverse con autonomía va más allá de correr, saltar o manipular objetos. Implica que los niños exploren, experimenten y se familiaricen con su propio cuerpo, regulando sus movimientos, equilibrio y fuerza. Según el Programa Curricular del Nivel Inicial (MINEDU, 2016), los desempeños de 4 años son los siguientes:

- Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.
- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
- Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración 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 a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.

En suma, a los cuatro años, los desempeños muestran que los niños exploran su entorno con seguridad, coordinan sus movimientos y expresan emociones a través del

cuerpo. Esto refleja no solo su desarrollo físico, sino también la integración de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, sentando las bases para aprendizajes futuros y una identidad corporal saludable.

2.2.4 Capacidades de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

2.2.4.1 Comprende su cuerpo.

La capacidad de comprender su cuerpo permite al niño reconocer sus partes, límites y posibilidades de movimiento, facilitando desplazarse con seguridad, manipular objetos y mantener el equilibrio. Esta conciencia se desarrolla mediante juegos, exploraciones y práctica motriz, y estudios recientes muestran que programas que fortalecen la representación corporal mejoran tanto el reconocimiento del propio cuerpo como la destreza motriz general (Patriau, et al., 2022).

Además, la conciencia corporal es clave para controlar la postura, coordinar movimientos y adaptarse al entorno, promoviendo autonomía y seguridad en la acción (Ahn, 2022). Comprender el cuerpo no solo implica identificarlo, sino sentirlo y usarlo con intención, constituyéndose en un pilar del desarrollo físico, funcional y personal desde la primera infancia.

Al desarrollar su conciencia corporal, el niño logra ubicarse en el espacio, reconoce sus brazos, piernas y cabeza, percibe sus límites y comprende cómo moverse. Esta habilidad le permite orientarse en diferentes direcciones, arriba-abajo, adelante-atrás y usar su cuerpo con intención, adaptándose al entorno, lo cual es clave para su motricidad (Kilic & Yorulmaz, 2023).

Esta comprensión también genera seguridad y autonomía: permite explorar, manipular objetos y asumir retos con confianza. La conciencia corporal favorece equilibrio, coordinación y la interacción con el entorno, y se ha demostrado que

programas psicomotrices adecuados fortalecen estas habilidades en preescolares (Mecías-Calvo, et al., 2021).

En consecuencia, comprender el cuerpo no es solo saber dónde están sus partes, sino sentir las y utilizarlas con intención. Esta base corporal permite al niño desplazarse con seguridad, explorar, expresarse y actuar con autonomía, constituyéndose en un pilar esencial para su desarrollo integral en la educación inicial.

2.2.4.2 Expresión corporal

Constituye una vía de comunicación no verbal que permite a los niños manifestar emociones, ideas y experiencias internas mediante gestos, movimientos, posturas y ritmo, especialmente en etapas tempranas cuando el lenguaje verbal aún no está consolidado (Mérida-Serrano, et al., 2023). En la educación inicial, esta forma de expresión no solo favorece el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, sino que también promueve dimensiones emocionales, sociales y cognitivas al ofrecer espacios para explorar su cuerpo, relacionarse con otros, expresarse libremente y afianzar su autonomía corporal (Rodrigues, et al., 2022).

Las intervenciones basadas en movimiento, como danza, juego corporal o actividad motriz lúdica tienen efectos positivos en las habilidades motrices fundamentales (coordinación, equilibrio, control corporal) y en competencias emocionales y sociales en la infancia (Silva, et al., 2024). Además, programas implementados desde la educación inicial han mostrado mejoras en la competencia motriz, lo que contribuye al bienestar general del niño y favorece su desarrollo integral (Spring, et al., 2023).

En conclusión, promover un modelo didáctico centrado en la motricidad expresiva en niños de 4 años, como el que planteas en tu estudio, puede favorecer su capacidad de desenvolverse con autonomía, desarrollando simultáneamente habilidades motrices, expresivas, sociales y emocionales. En ese sentido, la expresión corporal deja de ser

simplemente una actividad recreativa o artística, para transformarse en un recurso pedagógico fundamental que contribuye al desarrollo integral del niño.

La presente investigación tiene como dimensiones a las capacidades de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. La primera permite que el niño conozca su cuerpo, sepa cómo se mueve y gane seguridad al actuar. La segunda le ayuda a expresar emociones e ideas por medio del movimiento, fortaleciendo su confianza y creatividad. En conjunto, estas dimensiones acompañan al niño de 4 años a desenvolverse con mayor autonomía en su día a día y a construir bases sólidas para su desarrollo integral.

2.2.5 Modelo didáctico.

2.2.5.1 Definición de modelo didáctico.

El modelo didáctico se entiende como una estructura que ayuda al docente a dar sentido y orden al proceso de enseñanza y aprendizaje. Más que un esquema rígido, funciona como una guía que permite organizar los objetivos, los contenidos y las estrategias pedagógicas de manera coherente, asegurando que cada actividad responda a las necesidades reales del grupo. En la práctica, se convierte en un apoyo para tomar decisiones, planificar con intención y dar dirección a cada experiencia educativa que se desarrolla en el aula.

Camilloni (2020) señala que los modelos didácticos articulan teoría y práctica, ofreciendo al docente un marco sólido para promover aprendizajes con significado. Por tanto, no deben asumirse como fórmulas estrictas, sino como orientaciones flexibles que se ajustan al contexto y a los propósitos formativos. En esa misma línea, Salazar y Valderrama (2024) afirman que un modelo didáctico establece criterios claros sobre qué enseñar, cómo enseñarlo y cómo evaluar.

Asimismo, Arguiñano-Madrado et al., (2025) destacan que un modelo didáctico bien definido influye de manera directa en el desarrollo de competencias, actitudes y formas de interacción. Es decir que, cuando la práctica docente se sustenta en un modelo claro, las experiencias de aprendizaje se vuelven más coherentes y significativas, ya que se orientan hacia el desarrollo integral del estudiante y no solo hacia la ejecución de actividades aisladas.

En síntesis, el modelo didáctico es una herramienta clave para la labor educativa. Su valor radica en que proporciona una ruta clara, adaptable y fundamentada que ayuda al docente a organizar, conducir y evaluar los procesos de enseñanza. En educación inicial, donde el juego, la exploración y el movimiento son centrales, contar con un modelo didáctico bien estructurado resulta fundamental para garantizar experiencias pertinentes, coherentes y verdaderamente formativas.

2.2.5.2 Tipos de modelos didácticos.

En Educación Inicial, los modelos didácticos ofrecen una estructura conceptual que orienta la labor docente y permiten organizar de manera coherente los aprendizajes. Estos modelos no solo indican qué se enseña y cómo se enseña, sino que también definen el tipo de experiencias que viven los niños en el aula. De acuerdo con Steffes et al., (2025) los modelos didácticos reúnen distintos enfoques que responden a diversas concepciones del desarrollo infantil, ofreciendo alternativas para adaptar la enseñanza a los ritmos, intereses y necesidades de los estudiantes. A continuación, se presentan los siguientes tipos de modelos didácticos:

A. Aprendizaje Basado en Proyectos: El aprendizaje basado en proyectos (ABP) se sustenta en la investigación activa sobre temas que resultan pertinentes y motivadores para el grupo. Según Martínez (2025), los proyectos permiten que los estudiantes formulen preguntas, recojan información,

propongan soluciones y compartan hallazgos, integrando habilidades cognitivas, comunicativas y sociales. Es un modelo que favorece el pensamiento crítico y la colaboración.

- B. Modelo Activo:** Promueve que los niños aprendan a través de la experiencia, la acción y la exploración. Abril-López et al., (2021) explican que este enfoque sitúa al niño como protagonista del proceso, favoreciendo la experimentación, la manipulación de materiales y la resolución de situaciones significativas. Su valor radica en que fomenta la curiosidad, la iniciativa y el aprendizaje desde la vivencia concreta.
- C. Modelo Constructivista y Socio-cognitivo:** Este modelo integra los aportes de Piaget y Vygotsky para comprender cómo se construye el conocimiento. Desde esta perspectiva, aprender es un proceso activo en el que el niño reorganiza sus ideas a partir de nuevas experiencias, y donde la interacción social juega un papel decisivo. Según Göncü & Main (2023), la mediación del docente y las oportunidades para trabajar de manera colaborativa son claves para favorecer el desarrollo del pensamiento y la formación de habilidades cognitivas superiores.
- D. Modelo Lúdico:** El modelo lúdico considera el juego como el eje fundamental del aprendizaje en la primera infancia. El juego estimula la creatividad, promueve la regulación emocional y potencia el desarrollo motor y cognitivo (Yee, et al., 2022). En este modelo, el movimiento, la imaginación y la participación espontánea se convierten en recursos pedagógicos esenciales. Su énfasis en la acción corporal y la exploración lo convierte en un modelo especialmente pertinente para propuestas psicomotrices.

E. Modelo por Rincones o Centros de Aprendizaje: El modelo por rincones propone organizar el aula en espacios temáticos en los que los niños pueden elegir libremente dónde jugar, investigar o crear. Velasco y Cruz (2022) destacan que esta metodología estimula la autonomía, la toma de decisiones y la atención a la diversidad, al permitir que cada niño explore según sus intereses y necesidades. Es especialmente útil para promover aprendizajes integrados mediante experiencias lúdicas y significativas.

F. Modelo Tradicional: Se caracteriza por priorizar la transmisión de conocimientos y el rol directivo del docente. La enseñanza se organiza de manera estructurada, con énfasis en la disciplina, la repetición y la memorización. Este modelo aporta orden y claridad en los contenidos, aunque puede limitar la participación activa del niño y su capacidad para explorar y construir aprendizajes por sí mismo.

En conclusión, cada modelo aporta elementos valiosos que enriquecen la práctica docente y permiten responder a las particularidades del desarrollo infantil. No obstante, en la Educación Inicial destacan aquellos modelos que priorizan la acción, el juego, la interacción y la construcción activa del conocimiento. En este sentido, el modelo lúdico se presenta como un pilar fundamental para propuestas que integran la psicomotricidad y el aprendizaje significativo, constituyéndose en la base idónea para el diseño del modelo didáctico “Aprendo Jugando”.

2.2.6 Modelo Didáctico “Aprendo Jugando”.

2.2.6.1 Definición del Modelo Didáctico “Aprendo Jugando”.

El modelo didáctico “Aprendo Jugando” es una propuesta pedagógica creada con el propósito de fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años en el nivel de educación inicial, a través de experiencias lúdicas significativas. Este modelo concibe el

juego como el medio natural mediante el cual los niños aprenden, exploran, experimentan, expresan emociones y se desarrollan de manera integral. Desde este enfoque, se considera que el movimiento corporal guiado por el juego no solo potencia las habilidades físicas, sino también la autonomía, la comunicación, la creatividad y la seguridad emocional del niño.

El modelo se basa en una metodología activa que propone actividades organizadas en secuencias dinámicas: desde el calentamiento inicial, pasando por circuitos de retos motrices, hasta momentos de relajación y reflexión. Todo esto se realiza en un ambiente afectivo, donde se respeta el ritmo individual de cada niño y se promueve el desarrollo armónico de sus dimensiones psicomotrices. El docente cumple el rol de mediador y facilitador, proponiendo desafíos adecuados y acompañando activamente el proceso de aprendizaje.

El nombre “Aprendo Jugando” fue elegido porque sintetiza de forma clara y directa el principio fundamental del modelo: el aprendizaje en la infancia ocurre, sobre todo, a través del juego. Esta expresión refleja la esencia de la propuesta, donde jugar no es una actividad secundaria, sino el eje principal que articula la enseñanza y permite alcanzar los objetivos formativos. Además, el término transmite una idea accesible, motivadora y coherente con la etapa evolutiva de los niños de 4 años, quienes requieren aprender en movimiento, con alegría y libertad.

En resumen, el modelo “Aprendo Jugando” se construye sobre una visión respetuosa, activa y lúdica del aprendizaje infantil. Su nombre representa no solo una elección metodológica, sino también una postura pedagógica que valora al niño como protagonista de su desarrollo, capaz de construir saberes desde la acción y la experiencia corporal.

2.2.6.2 Elementos del modelo didáctico, “Aprendo Jugando”.

El modelo didáctico “Aprendo Jugando” está compuesto por una serie de elementos estructurales que guían su implementación en el aula de educación inicial, específicamente en el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Cada elemento responde a una función pedagógica que permite articular las actividades lúdicas con los propósitos formativos del nivel.

- El primer elemento es el propósito pedagógico, que consiste en fortalecer el desarrollo psicomotor integral de los niños de 4 años mediante el juego activo, creativo y significativo. Este propósito se enmarca en los enfoques del Currículo Nacional del MINEDU (2019), priorizando la autonomía, la exploración del entorno y la expresión corporal como medios para el aprendizaje.
- El segundo elemento es la secuencia didáctica, que organiza las sesiones en cuatro momentos: acogida y activación corporal, exploración libre o guiada del movimiento, reto psicomotor o desafío lúdico y retorno a la calma con reflexión. Esta estructura permite desarrollar habilidades motoras progresivamente, brindando a los niños un equilibrio entre libertad de acción y orientación pedagógica.
- El tercer elemento es el tipo de actividades, centradas en el juego psicomotor: circuitos, dinámicas con pelotas, juegos de desplazamiento, saltos, equilibrio, coordinación, ritmo y juegos simbólicos. Las actividades son adaptadas a las características de los niños y fomentan tanto la motricidad gruesa como la fina, además de promover el trabajo cooperativo.
- El cuarto elemento es el rol del docente, quien actúa como mediador activo y observador reflexivo. Su función no es dirigir el movimiento del niño, sino

proponer desafíos, ofrecer materiales y generar un ambiente afectivo y seguro que estimule la iniciativa, la toma de decisiones y el disfrute del cuerpo en acción.

- El quinto elemento es el uso intencionado de materiales lúdicos, como aros, conos, cuerdas, pelotas, bloques y pañuelos, que permiten a los niños interactuar libremente con su entorno y desarrollar nociones espaciales, de fuerza, ritmo y coordinación. Estos materiales son seguros, variados y adecuados a su etapa de desarrollo.
- El sexto elemento es la evaluación formativa, que se lleva a cabo mediante la observación continua y registros cualitativos sobre los avances del niño en sus desempeños. Se valora la participación activa, la autorregulación, la expresión corporal y el progreso en las acciones motrices con autonomía.

En conclusión, los elementos del modelo “Aprendo Jugando” se articulan entre sí para ofrecer una propuesta coherente, flexible y centrada en el niño. A través de un propósito claro, una secuencia estructurada, materiales significativos, el acompañamiento docente y una evaluación centrada en el proceso, este modelo convierte la psicomotricidad en una experiencia pedagógica integral que responde a las necesidades reales del desarrollo infantil en la etapa inicial.

2.2.6.3 Características del Modelo Didáctico “Aprendo Jugando”.

El modelo didáctico “Aprendo Jugando” se caracteriza por integrar el juego como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de psicomotricidad, orientado al desarrollo integral del niño de 4 años. Esta propuesta parte del reconocimiento del juego como una necesidad natural del infante y como la vía más efectiva para la construcción del conocimiento, el fortalecimiento de habilidades motrices y el desarrollo emocional y social.

Una de sus principales características es el enfoque activo y vivencial, donde el niño aprende haciendo, experimentando y explorando con su cuerpo. A través del movimiento libre y guiado, los niños desarrollan su esquema corporal, la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la percepción espacial y temporal. Cada sesión propone experiencias prácticas que parten del cuerpo como centro del aprendizaje.

Otra característica es su estructura flexible y secuencial, organizada en momentos pedagógicos bien definidos: activación, exploración, reto motriz y retorno a la calma. Esta estructura permite adaptar las actividades al ritmo, necesidades y niveles de desarrollo de los niños, promoviendo una experiencia personalizada, segura y motivadora.

El modelo promueve una metodología lúdica, utilizando materiales accesibles y variados como aros, pelotas, cintas, túneles, colchonetas, entre otros. Estos recursos son seleccionados estratégicamente para estimular diferentes dimensiones del desarrollo psicomotor, fomentando la creatividad, la resolución de problemas motores y la interacción entre pares.

Asimismo, este modelo destaca por su enfoque inclusivo y afectivo, donde se valora la diversidad y se potencia la autoestima, el respeto mutuo y el vínculo emocional entre el docente y los niños. El docente asume un rol de facilitador, observador activo y guía, respetando la autonomía del niño sin imponer el movimiento, sino provocándolo con propuestas atractivas y retadoras.

Por último, la evaluación es continua y formativa, basada en la observación sistemática del desempeño motor y actitudinal de cada niño. Se registran evidencias de progreso no solo en lo físico, sino también en la expresión de emociones, la toma de decisiones, la colaboración con sus compañeros y la seguridad personal.

En resumen, el modelo “Aprendo Jugando” se define por su enfoque centrado en el niño, su metodología activa, su estructura flexible, su base lúdica, su atención a la dimensión afectiva y su evaluación cualitativa. Todo ello lo convierte en una propuesta coherente con los principios de la Educación Inicial y pertinente para favorecer el desarrollo psicomotor en la etapa de 4 años.

2.2.6.4 Dimensiones del Modelo Didáctico “Aprendo Jugando”.

El Modelo Didáctico “Aprendo Jugando” tiene como objetivo que los niños y niñas desarrollen la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, presenta las siguientes dimensiones:

A. Psicomotricidad Fina: Es definitiva para la habilidad de experimentación y aprendizaje del niño sobre su entorno, el cual, juega un papel importante en el buen desarrollo motriz.

- Reflejos
- Preensión
- Preensión palmar
- Lateral de pinza
- Pinza con tres dedos
- Presión de pinza
- Destrezas manuales

Es a través de las manos que el niño aprende el mundo que le rodea, se da cuenta de los objetos a través del movimiento, pero el verdadero descubrimiento del objeto se produce cuando el niño es capaz de tomar o dejar sus cosas a su propia voluntad. Estas habilidades son:

- Sostener objetos
- Alcanzar objetos

- Soltar objetos
- Mover la muñeca en diferentes direcciones

B. Psicomotricidad gruesa: Es un conjunto de habilidades motoras que realiza el niño de forma coordinada y en equilibrio durante su desarrollo. Así mismo, permite realizar movimientos como mover los brazos o las piernas y que implican la participación de distintos músculos del cuerpo, siendo importante también la d, fuerza y velocidad con las que se realice cada movimiento.

2.2.6.5 Estructura del Modelo Didáctico “Aprendo jugando”.

El modelo didáctico “Aprendo jugando” presenta la siguiente estructura planificada:

Primera Etapa: Aplicación del pretest

Segunda Etapa: Aplicación del Modelo didáctico “Aprendo jugando”

Dimensión 1: Psicomotricidad fina (óculo-manual)

Actividades:

- Clasificamos nuestros productos
- Difundiendo mis derechos a mi comunidad
- ¡Diferenciamos animales domésticos y salvajes!

Dimensión 2: Psicomotricidad gruesa (óculo-podal)

Actividades:

- Ayudemos a Pepe
- Imitamos como se mueven los animales

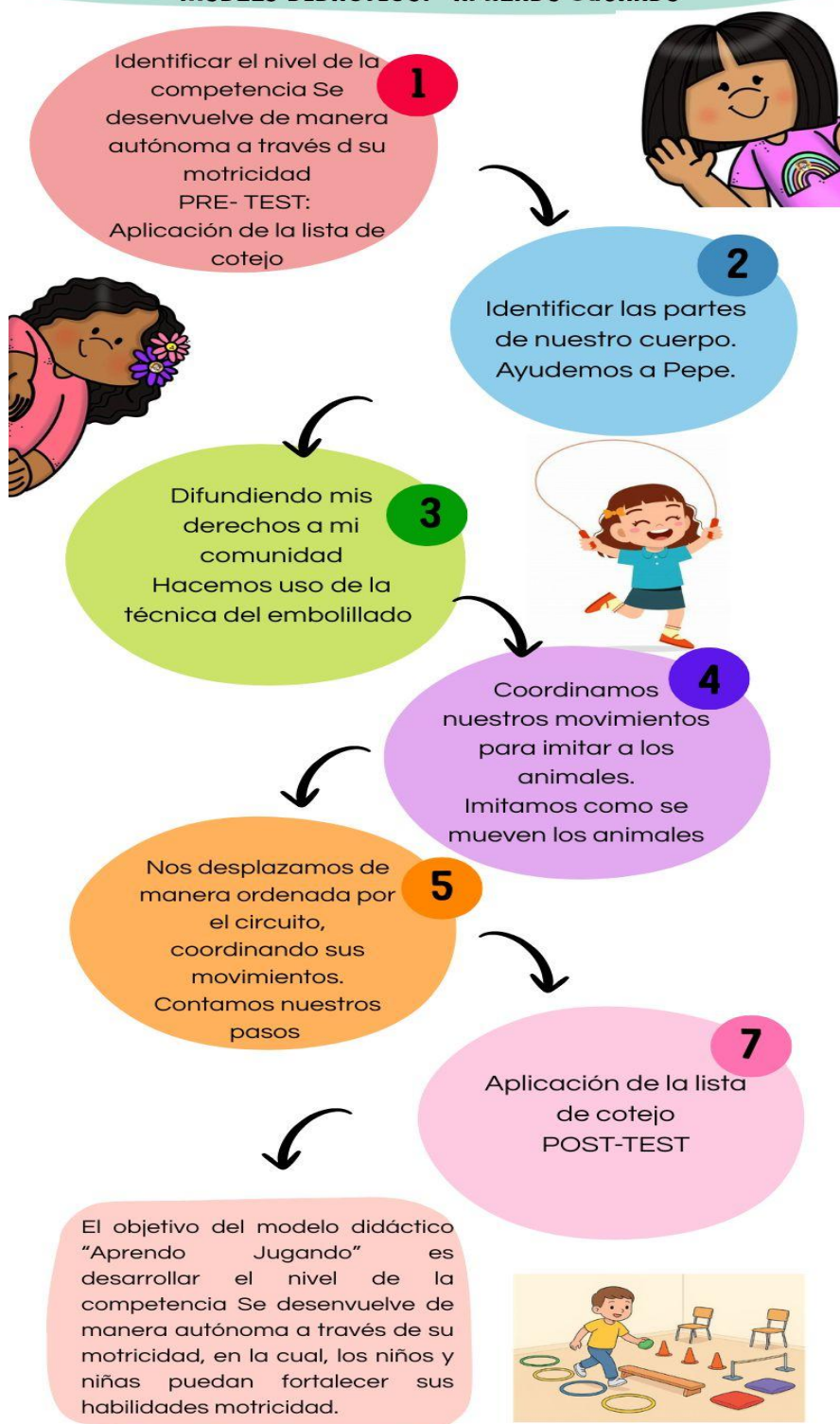
3ra etapa: Evaluación del post – test

Figura 1

Flujograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

MODELO DIDÁCTICO: "APRENDO JUGANDO"



Nota. Elaboración propia

2.3. Definición de Términos Básicos

- a) **Capacidades:** Las capacidades son medios para afrontar situaciones de manera competente, estos medios son un conjunto de habilidades, conocimientos y destrezas que se utilizan para afrontar situaciones específicas.
- b) **Competencia:** Una competencia se puede definir como la aptitud para sobrellevar una situación específica, conocer las habilidades y dificultades que se tiene para afrontar dicha situación.
- c) **Desempeños:** Son acciones que realizan los estudiantes para alcanzar el logro de una competencia, dichos desempeños están presentes en los programas curriculares y contribuyen a la planificación y evaluación realizada por los docentes.
- d) **Juego:** Actividad que se realiza con fines recreativos y/o educativos en la que se desarrolla alguna destreza.
- e) **Motricidad:** Es la capacidad de controlar los movimientos corporales donde se evidencia expresión, creatividad y movilidad de las partes del cuerpo.
- f) **Psicomotricidad:** Es la integración entre cuerpo, emoción y pensamiento, donde el movimiento se convierte en la base para que el niño explore, exprese y construya su desarrollo integral.
- g) **Psicomotricidad fina:** Incluye movimientos pequeños y precisos, como manipular objetos o realizar trazos, esenciales para la concentración, la coordinación visomotora y la independencia en actividades cotidianas.
- h) **Psicomotricidad gruesa:** Comprende los movimientos amplios del cuerpo como correr, saltar o trepar, que fortalecen la coordinación, el equilibrio y la autonomía motriz del niño.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es cuantitativo, pues busca medir con exactitud los cambios en la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 4 años tras aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando”. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2021), se basa en la recolección de datos numéricos y en su análisis estadístico para identificar patrones y efectos. La comparación de los resultados antes y después de la intervención permite obtener evidencia objetiva del impacto del modelo en el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

Asimismo, la investigación es aplicada, pues no se limita a describir la situación educativa, sino que implementa una propuesta orientada a mejorar una necesidad concreta del aula. Creswell y Creswell (2020) explican que la investigación aplicada busca generar conocimiento útil para transformar prácticas reales.

En conclusión, el estudio articula un tipo cuantitativo con una finalidad aplicada, lo que permite evaluar con rigor el efecto de la intervención y, al mismo tiempo, aportar una alternativa pedagógica viable para enriquecer la enseñanza de la psicomotricidad en el nivel inicial.

3.2. Diseño de investigación

El estudio emplea un diseño preexperimental de un solo grupo con preprueba y posprueba. En este enfoque, se realiza primero una medición inicial (pretest), luego se aplica la intervención y finalmente se realiza una medición posterior (posttest) para observar los cambios. Este diseño es común en contextos educativos donde no se dispone de un grupo de control y se busca valorar directamente el efecto de una propuesta didáctica (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2021).

Para este estudio, primero se evaluó el desempeño psicomotor de los niños de 4 años mediante un instrumento diseñado para medir la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Luego se implementó la intervención durante el periodo planificado y, al finalizar, se aplicó nuevamente el mismo instrumento para comparar resultados. Este procedimiento permite evidenciar de forma directa si hubo cambios en la competencia tras la intervención. Como destacan (Heale & Twycross (2018), este tipo de diseño es útil en investigaciones de campo porque posibilita aplicar intervenciones en entornos reales sin alterar sustancialmente la dinámica habitual del grupo. A continuación, se presenta el diseño:

GE	O ₁	X	O ₂
----	----------------	---	----------------

Donde:

GE = Grupo experimental

O₁ = Pre test o prueba de entrada (Lista de cotejo)

O₂ = Post test o prueba de salida (Lista de cotejo)

X = Variable experimental (Modelo didáctico Aprendo Jugando)

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población.

La población del estudio estuvo conformada por los 43 niños y niñas de 4 años matriculados en la Institución Educativa Inicial “Luis Alberto Sánchez” durante el año académico 2022. Dado que el grupo era accesible y manejable, se decidió trabajar con todos los estudiantes, considerándolos directamente como la muestra. Esta elección permitió incluir a cada niño que cumplía con las características necesarias para la investigación y obtener resultados que reflejen fielmente la realidad del aula.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2021), en el enfoque cuantitativo la población se entiende como el conjunto de sujetos que comparten rasgos vinculados al problema de estudio. En este caso, el elemento común fue que todos los estudiantes pertenecían al nivel inicial, cursaban el segundo ciclo de la Educación Básica Regular y recibían la enseñanza del área de psicomotricidad como parte de su formación.

Contar con una población claramente definida permitió delimitar el universo de análisis e incorporar a todos los niños que presentaban las características relevantes, ofreciendo así una visión completa y representativa del contexto educativo investigado.

Tabla 1

Población

Ciclo	Años	Sección	Nº de Estudiantes
II	4 años	Creativos	22
II	4 años	Exploradores	21
Total			43

Nota. Ficha de matrícula de la Institución Educativa del 2022.

3.3.2. *Muestra.*

La muestra se definió mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que se trabajó directamente con el grupo de estudiantes disponible en la institución. Como señalan Etikan y Bala (2017), este tipo de muestreo permite seleccionar participantes que son accesibles y adecuados para los objetivos del estudio, algo especialmente útil en investigaciones educativas donde se interviene con grupos ya conformados.

Para esta investigación, la muestra estuvo integrada por 22 niños y niñas de la sección “Creativos”. La elección de este grupo respondió a criterios de facilidad de acceso y pertinencia, pues contaban con las condiciones necesarias para implementar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” y realizar el seguimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

Trabajar con la sección “Creativos” permitió disponer de un grupo manejable y coherente con los propósitos del estudio, lo que facilitó la aplicación del modelo y el monitoreo detallado de los avances obtenidos.

Tabla 2

Muestra

Ciclo	Años	Sección	N.º de Estudiantes
II	4 años	Creativos	22
Total			22

Nota. Ficha de matrícula de la Institución Educativa del 2022

3.4. **Técnicas e instrumentos de recolección de información**

3.4.1 *Técnicas de recolección de información.*

La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación sistemática, la

cual permitió registrar de forma directa, organizada y objetiva el desempeño de los estudiantes durante las sesiones de psicomotricidad. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2021), esta técnica es idónea para investigaciones en entornos educativos porque posibilita la medición de conductas específicas previamente definidas, asegurando la rigurosidad y coherencia de la información recopilada. Flick (2018) añade que la observación sistemática proporciona datos reales sobre el comportamiento de los participantes en su contexto natural, lo que resulta esencial cuando se busca evaluar intervenciones pedagógicas. En este estudio, se aplicó para valorar las acciones motrices de los niños durante la implementación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”.

3.4.2 Instrumento de diagnóstico y proceso de información.

El instrumento utilizado fue una lista de cotejo diseñada específicamente para evaluar el logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 4 años, considerando la aplicación del modelo propuesto. Tobón (2020) explica que instrumentos como las listas de cotejo permiten valorar evidencias de aprendizaje a partir de criterios definidos, lo que favorece una evaluación más objetiva y válida. En la misma línea, Bernal (2020) sostiene que una lista de cotejo bien elaborada facilita registrar con precisión la presencia o ausencia de comportamientos observables, convirtiéndose en un recurso eficaz para hacer seguimiento al progreso educativo.

Además, se integró la observación sistemática como técnica complementaria, lo que permitió obtener información directa y real del comportamiento de los estudiantes en su entorno habitual. Esta combinación metodológica aseguró la recolección de datos precisos, coherentes y alineados con los objetivos planteados para valorar el impacto del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en el desarrollo psicomotor. En conjunto, tanto la

lista de cotejo como la observación sistemática ofrecieron una evaluación objetiva, pertinente y contextualizada al espacio escolar.

Figura 2

Ficha técnica de instrumento: Lista de cotejo

Ficha técnica de instrumento: lista de cotejo	
Nombre del Instrumento	Lista de cotejo para evaluar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 4 años
Autor	Jarro Ylaquita, Ana Paula Jazmín
Adaptación	Elaboración propia
Administración	Individual
Aplicación	Niños de 4 años
Procedencia	Tacna
Propósito	Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad a través del modelo didáctico “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.
N° de ítems	8 ítems
Dimensiones	Dimensión 1: Comprende su cuerpo Dimensión 2: Se expresa corporalmente
Escala de Valoración	SI = 2.5 NO = 0
Categoría	Logro destacado 18-20 Logro esperado 15-17 Proceso 11-14 Inicio 0-10
Duración	20 minutos aproximadamente.

Nota. Elaboración propia

3.5. Validación y confiabilidad

3.5.1 Validez.

Para garantizar la validez de contenido del instrumento de recolección de datos, se sometió la lista de cotejo a un proceso de validación por juicio de expertos. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2021), la validez de contenido se refiere al grado en que un instrumento refleja de manera adecuada el constructo que pretende medir, lo cual se logra mediante la revisión de especialistas con experiencia en el área de estudio. En este caso, participaron tres expertos: tres docentes de inicial con experiencia y especialistas en la aplicación del Currículo de Educación Básica, en el nivel Inicial.

Tobón (2020) resalta que la validación por juicio de expertos es un procedimiento esencial para asegurar que los indicadores de evaluación respondan a criterios claros, pertinentes y coherentes con los objetivos del estudio. En este proceso, los expertos evaluaron aspectos como la claridad, coherencia, relevancia y adecuación de los indicadores de la lista de cotejo. Posteriormente, se realizaron los ajustes sugeridos por los especialistas para optimizar la precisión y aplicabilidad del instrumento. Bernal (2020) enfatiza que este proceso fortalece la calidad técnica de los instrumentos y reduce posibles sesgos en la medición.

Tabla 3

Resultados de validez de expertos

Expertos	Perfil profesional	Valoración	Puntaje
Bailón Illaquita, Haydee Charito	Directora	Aprobado	96%
Carazas Cárdenas. Carla	Docente	Aprobado	94%
Pomareda Angulo, Lucila Teresa	Docente	Aprobado	94%
Total			95%

Nota. Elaboración propia

Por tanto, la validación por juicio de expertos permitió garantizar que la lista de cotejo utilizada en esta investigación fuera pertinente, clara y alineada con los objetivos planteados, asegurando así la solidez de los datos obtenidos y la confiabilidad de los resultados. Para medir la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los niños de 4 años, se utilizó una lista de cotejo con el coeficiente de validez fue 95%, por lo que el instrumento es válido y confiable.

3.5.2 Confiabilidad.

La confiabilidad de un instrumento de recolección de datos es fundamental para asegurar que las mediciones sean consistentes y estables; es decir, que cuando se aplique repetidamente bajo las mismas condiciones, arroje resultados similares. En investigaciones cuantitativas, esto permite confiar en que los datos reflejan realmente el fenómeno estudiado y no errores aleatorios (Setyaedhi, 2024).

Para este estudio, se prevé utilizar el coeficiente de consistencia interna de Alfa de Cronbach como indicador de confiabilidad del instrumento. Estudios recientes muestran que una alfa de Cronbach de 0,70 o superior suele considerarse aceptable o buena, siempre que se verifiquen las condiciones que justifican su uso (Zakariya, 2022). Si el instrumento alcanza ese umbral, se considerará confiable, lo que fortalece la validez de los resultados al evaluar el impacto del modelo didáctico.

De ese modo, garantizar la confiabilidad del instrumento no solo respalda la consistencia de los datos, sino que añade solidez al análisis, al proporcionar seguridad de que las mediciones responden a la competencia real que se busca evaluar, y no a variaciones aleatorias o subjetivas.

Escala de confiabilidad del Alfa de Cronbach

Rango	Confiabilidad
0,81-1	Muy alta
0,61-0,80	Alta
0,41-0,60	Media
0,21-0,40	Baja
0-0,20	Muy baja

Tabla 4

Escala de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,836	8

Nota. Elaboración propia

Se puede evidenciar que el resultado de alfa de Cronbach es de 0,836, ubicándose dentro del rango 0,81 – 1, esto quiere decir que el instrumento denominado lista de cotejos, tiene una muy alta confiabilidad para 8 elementos.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de información

El procesamiento y análisis de la información en esta investigación se desarrolló de manera sistemática y coherente con los objetivos planteados. Según Creswell y Creswell (2020), en los estudios cuantitativos el análisis implica organizar, tabular y procesar los datos para convertirlos en información útil que permita dar respuesta a las preguntas de investigación.

En este estudio, los datos obtenidos mediante la lista de cotejo fueron registrados y organizados en tablas en el programa Microsoft Excel, lo que facilitó la tabulación de datos, el cálculo de la media aritmética y la desviación estándar para cada uno de los indicadores evaluados. Estos resultados fueron clasificados en las categorías Inicio, En proceso, Logrado y Logro destacado, permitiendo describir el nivel de logro alcanzado.

El uso de Microsoft Excel para la tabulación de datos, junto con el cálculo de la media aritmética, la desviación estándar y la aplicación de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, permitió obtener un análisis riguroso y confiable de los resultados, evidenciando de manera precisa el impacto del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años.

Dado que la muestra estuvo conformada por 22 se empleó la prueba t de Student, adecuada cuando se comparan dos mediciones tomadas al mismo grupo antes y después de una intervención. Según Talikan et al., (2024), esta prueba permite identificar si las diferencias observadas entre el pretest y el posttest son estadísticamente significativas, evaluando si los cambios responden realmente a la aplicación de la propuesta pedagógica.

Asimismo, se complementó este análisis con estadísticas descriptivas como frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central. De acuerdo con Ortega et al., (2022), combinar la prueba t con técnicas descriptivas facilita una lectura más completa del comportamiento de los datos, ya que no solo muestra si hay diferencias, sino también la magnitud y consistencia del cambio dentro del grupo.

En conjunto, el uso de la prueba t de Student y el análisis descriptivo permitió valorar con rigor el impacto del modelo didáctico en la competencia motriz evaluada, asegurando que los resultados obtenidos cuenten con sustento estadístico sólido. La combinación de análisis descriptivos e inferenciales, junto con el uso de la prueba t de Student para muestras relacionadas, permitió evaluar de manera objetiva y estadísticamente sustentada el impacto del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años, garantizando la validez y fiabilidad de las conclusiones.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 422 “Luis Alberto Sánchez”, ubicada en la ciudad de Tacna, región Tacna, Perú, con dirección en Av. Los Molles en el Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de la ciudad de Tacna.

Este centro educativo ofrece atención a niños y niñas de tres, cuatro y cinco años, organizados en diversas secciones. La Institución Educativa cuenta con las siguientes secciones: “Puntuales”, “Solidarios” y “Ingeniosos” que pertenecen a la edad de tres años, “Exploradores”, “Creativos” y “Líderes” que conforma el salón de cuatro años y por último “Innovadores”, “Talentosos” y “Cariñosos” que son las aulas de cinco años, siendo así una población de 180 estudiantes.

La intervención se llevó a cabo con los niños y niñas de la sección “Creativos”, conformada por 22 estudiantes que representaron la muestra y, a su vez, el grupo experimental de la investigación. El trabajo de campo se ejecutó durante un periodo planificado dentro del año escolar, implementando el modelo didáctico “Aprendo Jugando” como estrategia para el desarrollo de actividades de psicomotricidad.

En la etapa inicial, se administró una lista de cotejo con el fin de diagnosticar el nivel de desempeño en la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. A continuación, se desarrollaron actividades estructuradas de psicomotricidad fundamentadas en el modelo propuesto, con el propósito de potenciar la coordinación, el control corporal y la autonomía motriz de los estudiantes. En la etapa final, se aplicó nuevamente el instrumento, lo que permitió constatar los avances logrados y analizar el impacto de la propuesta didáctica en el desarrollo motriz de los participantes.

4.1.1 Planificación.

El desarrollo de esta investigación se inició en el octavo semestre académico, durante el periodo correspondiente al año 2022, momento en el que se ejecutaron las prácticas preprofesionales y, paralelamente, se formuló el proyecto de investigación. A partir de este análisis, se definió como eje de estudio el fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” mediante la implementación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”.

Posteriormente, se establecieron las variables independiente y dependiente, y se procedió a diseñar el modelo didáctico, estructurando las actividades y recursos a emplear en las sesiones de psicomotricidad. Una vez concluida esta fase, el proyecto fue presentado a la jefatura del área de investigación, bajo la dirección del Mg. José Luis Alcalá Blanco, jefe del Departamento de Investigación e Innovación Educativa, quien realizó la revisión técnica correspondiente y otorgó su aprobación para la ejecución del plan de investigación.

4.1.2 Ejecución.

La intervención pedagógica se llevó a cabo durante el mes de noviembre con la participación de 22 estudiantes de cuatro años de Educación Inicial, pertenecientes a la sección “Creativos”. La primera acción consistió en la aplicación de la prueba diagnóstica

(pretest) para identificar el nivel de logro inicial en la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

El desarrollo del modelo didáctico “Aprendo Jugando” se realizó dos veces por semana, en sesiones planificadas que se ejecutaron en el horario destinado a psicomotricidad. se ejecutó los días lunes y jueves de cada semana, en el momento del taller, el cual era de 11:30am a 12:30 pm. Cada encuentro tuvo una duración aproximada de 45 minutos, desarrollándose en un espacio del aula acondicionado de manera segura y adecuada para el movimiento libre de los niños.

Se emplearon recursos y materiales variados, con un enfoque lúdico y creativo, destinados a captar la atención de los estudiantes, incentivar su participación y fomentar el disfrute durante las actividades. Estas condiciones favorecieron un ambiente de aprendizaje activo y motivador, propicio para potenciar el desarrollo de sus habilidades motrices y su autonomía en el movimiento.

La estructura del modelo didáctico consta de la siguiente manera:

Figura 3

Cronograma de ejecución de actividades

N.º	Actividad de Aprendizaje	Estrategias Juegos/ Técnicas	Fechas
1	Ayudemos a Pepe	Muñeco de Corrospum	07/11/22
2	¿Diferenciamos animales domésticos y salvajes!	Sobres sorpresa con fichas.	10/11/22
3	Imitamos como se mueven los animales	Cofre mágico con vinchas de animales.	14/11/22
4	Difundiendo mis derechos a mi comunidad	Cofre mágico con fichas y un títere.	17/11/22
5	Clasificamos nuestros productos	Tienda divertida	21/11/22

Nota. Actividades y estrategias ejecutadas durante la aplicación.

4.1.3 Evaluación.

El proceso evaluativo se inició con la aplicación de una lista de cotejo en la fase diagnóstica (pretest), con el propósito de identificar el nivel inicial de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 422 “Luis Alberto Sánchez”. Durante el desarrollo de las sesiones, se realizó un seguimiento continuo a través de la observación sistemática, registrando los avances y comportamientos evidenciados por los niños en las distintas actividades de psicomotricidad propuestas.

Finalmente, se aplicó una segunda evaluación (postest) empleando la misma lista de cotejo utilizada en la prueba inicial. Este instrumento permitió comparar los resultados y determinar el grado de progreso alcanzado tras la implementación del modelo didáctico “Aprendo Jugando

4.2. Análisis estadístico descriptivo e inferencial

4.2.1 Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación.

4.2.1.1 Resultado de la prueba de entrada.

Antes de la implementación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”, se aplicó la evaluación diagnóstica (pretest) mediante una lista de cotejo, con el fin de conocer el nivel de logro inicial en la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

En la fase diagnóstica (pretest), se evaluó a los 22 estudiantes de cuatro años de la sección “Creativos” de la I.E.I. N°422 “Luis Alberto Sánchez” mediante la lista de cotejo diseñada para valorar el nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. El instrumento estuvo estructurado en ítems que abordaban aspectos clave como control postural, coordinación motriz gruesa, coordinación motriz fina, desplazamientos, equilibrio, y autonomía en el movimiento.

Tabla 5

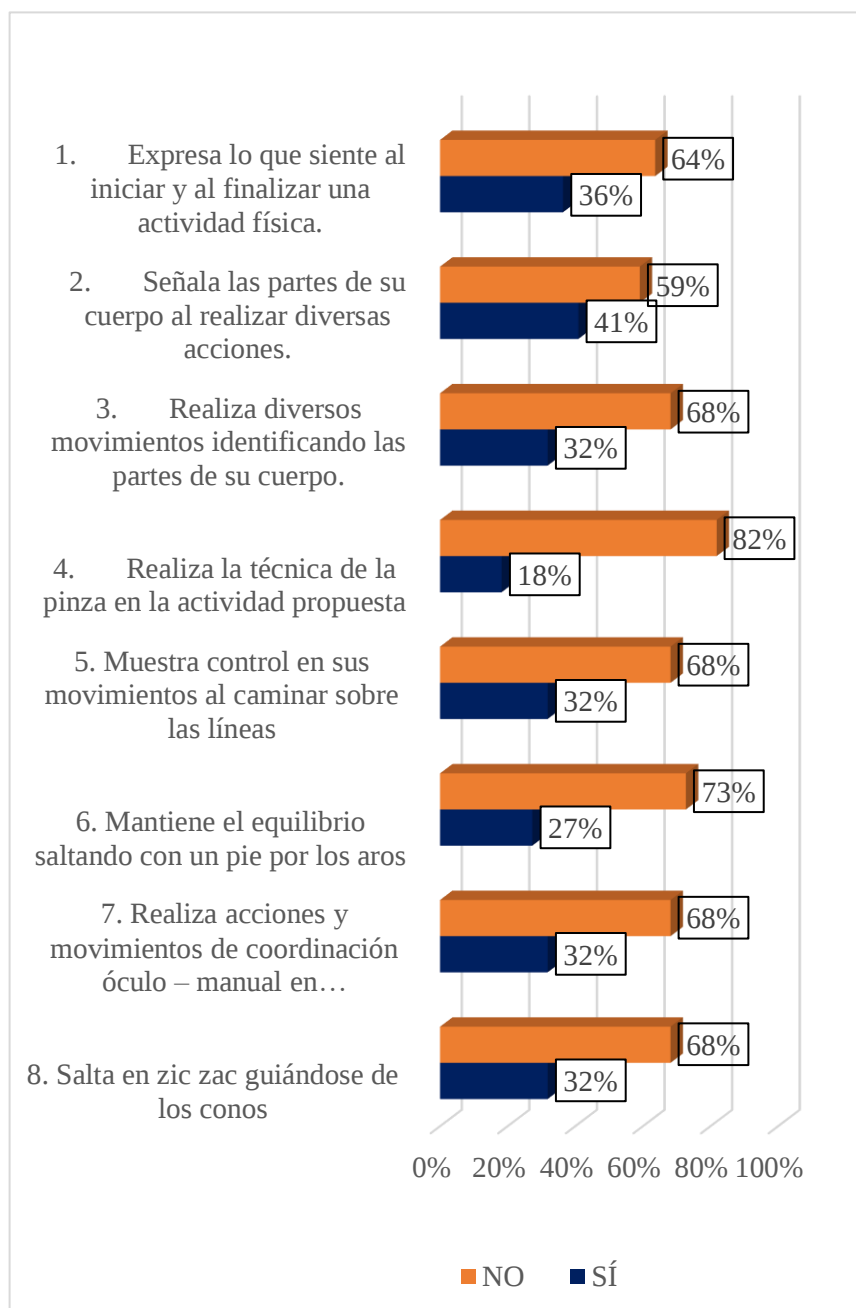
Evaluación inicial de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, por ítems.

N°	ÍTEMS	SÍ		NO	
		f	%	F	%
1	Expresa lo que siente al iniciar y al finalizar una actividad física	8	36%	14	64%
2	Señala las partes de su cuerpo al realizar diversas acciones	9	41%	13	59%
3	Realiza diversos movimientos identificando las partes de su cuerpo	7	32%	15	68%
4	Realiza la técnica de la pinza en la actividad propuesta	4	18%	18	82%
5	Muestra control en sus movimientos al caminar sobre las líneas	7	32%	15	68%
6	Mantiene el equilibrio saltando por un pie por los aros	6	27%	16	73%
7	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en actividades propuestas	7	32%	15	68%
8	Salta en zic zac guiándose de los conos	7	32%	15	68%

Nota. Resultados de la prueba de entrada en los estudiantes

Figura 4

Evaluación inicial de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, por ítems.



Nota. Resultados de la prueba de entrada en los estudiantes

Análisis y descripción

En la Tabla 5 se aprecia el porcentaje de respuestas afirmativas y negativas obtenidas en el pretest, respecto a los ocho ítems evaluados en relación a la psicomotricidad de los niños de 4 años. En la dimensión expresión corporal

(ítem 1), el 64% de los estudiantes no manifestó lo que sentía al inicio y final de una actividad, mientras que solo el 36% sí lo hizo, lo que refleja limitaciones para exteriorizar emociones a través del movimiento. De manera similar, en la conciencia corporal (ítems 2 y 3), se observa que un 59% y 68% respectivamente no lograron señalar ni identificar las partes de su cuerpo al realizar acciones, mostrando poca claridad en la representación de su esquema corporal.

En la dimensión motricidad fina (ítem 4), únicamente el 18% de los estudiantes ejecutó correctamente la técnica de la pinza, mientras que el 82% no alcanzó el logro esperado. Este resultado es relevante, pues la coordinación motriz fina es un prerrequisito para aprendizajes escolares posteriores, como la escritura y el dibujo. En cuanto al control motor y equilibrio (ítems 5 y 6), se identificó que el 68% de los niños no mostró seguridad al caminar sobre líneas y el 73% no logró mantener el equilibrio en saltos con un pie, revelando carencias en la coordinación dinámica general.

Respecto a la coordinación óculo–manual y óculo–podal (ítems 7 y 8), los resultados son similares, ya que en ambos casos el 68% de los estudiantes no logró ejecutar satisfactoriamente los movimientos propuestos, mientras que solo un 32% evidenció dominio en dichas actividades. Esta tendencia refleja la necesidad de fortalecer la coordinación visomotora, fundamental para actividades de exploración, juego y aprendizaje en la etapa preescolar.

En síntesis, los resultados del pretest revelan que la mayoría de los estudiantes se encuentra en niveles iniciales de desarrollo psicomotor, con porcentajes superiores al 60% en la respuesta No en casi todos los ítems. Esto confirmó la existencia de dificultades tanto en la motricidad fina como gruesa, en la expresión corporal y en la coordinación visomotora, lo cual justificó la

aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” para promover avances significativos en estas dimensiones.

A. Resultado de la prueba de entrada por niveles de logro

Tabla 6

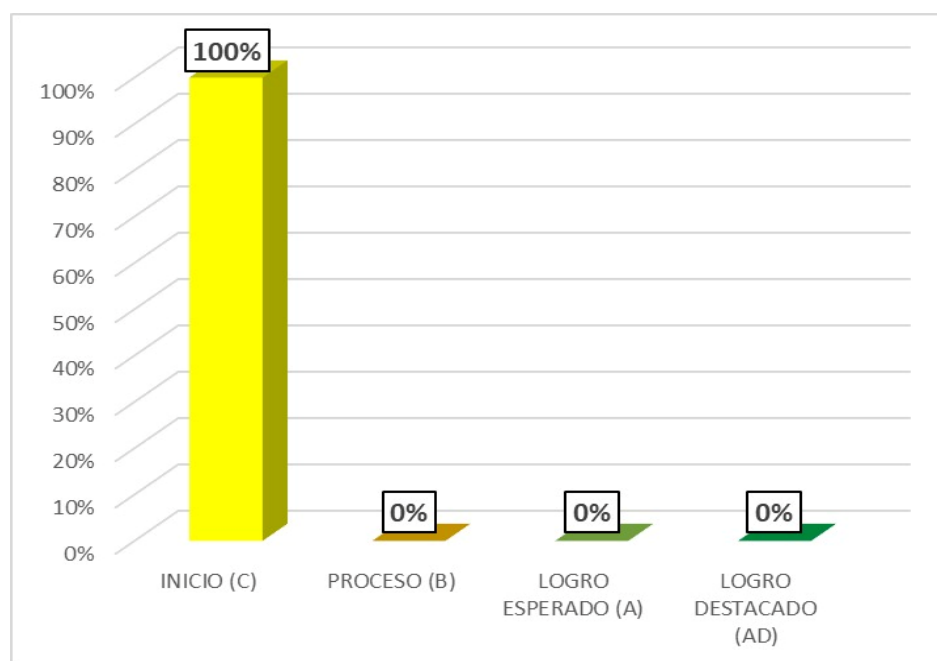
Niveles de logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en la evaluación inicial de los estudiantes.

NIVELES DE LOGRO	f	%
Inicio (0-10)	22	100%
Proceso (11-14)	0	0%
Logro esperado (15-17)	0	0%
Logro destacado (18-20)	0	0%
TOTAL	22	100%

Nota. Resultado del pre test

Figura 5

Niveles del logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en la evaluación inicial



Nota. Resultado del pre test

Análisis y descripción

En la tabla 6 se muestran los resultados de la evaluación inicial sobre las capacidades psicomotrices de los estudiantes de 4 años de la sección “Creativos” de la Institución Educativa Inicial “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2022.

Se observa que, de los 22 estudiantes evaluados en el pretest, ninguno alcanzó el nivel de logro destacado ni el nivel de logro esperado. Del mismo modo, no se registraron estudiantes en nivel de proceso. En síntesis, todos de los niños se ubicaron en el nivel de inicio, evidenciándose dificultades en aspectos como la coordinación motriz fina y gruesa.

Estos resultados confirman que los estudiantes de 4 años del aula “Creativos” presentan un desarrollo psicomotor aún incipiente, lo que refleja la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras. De este modo, se justificó la aplicación del modelo didáctico Aprendo Jugando, orientado a fortalecer las distintas dimensiones de la psicomotricidad en la etapa preescolar.

B. Resultado de la prueba de entrada por dimensiones

Tabla 7

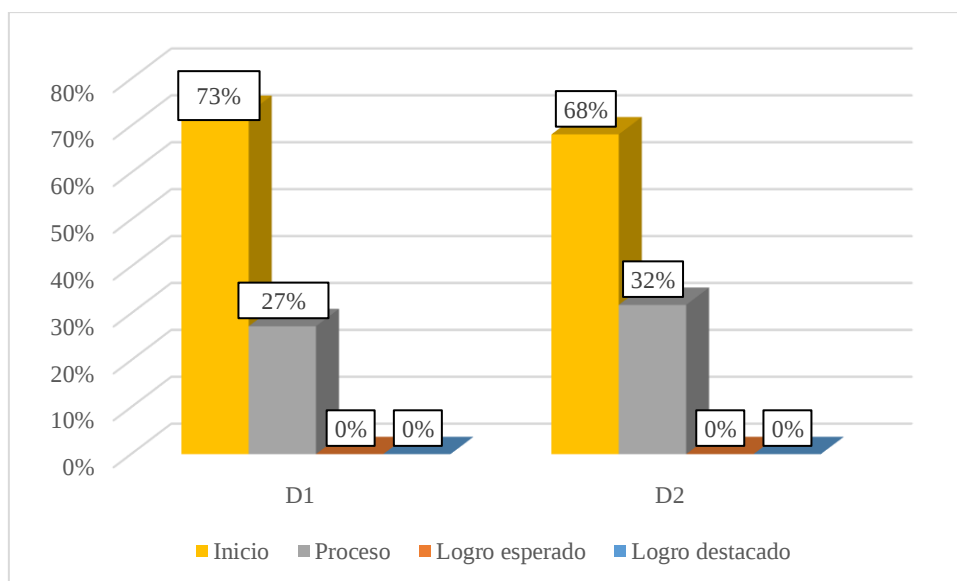
Dimensiones de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en la evaluación inicial de los estudiantes.

Nivel	D1: Comprende su cuerpo		D2: Se expresa corporalmente	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Logro esperado	0	0%	0	0%
Proceso	6	27%	7	32%
Inicio	16	73%	15	68%
TOTAL	22	100%	22	100%

Nota. Resultados obtenidos del pre test

Figura 6

Dimensiones de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en la evaluación inicial de los estudiantes.



Nota. Resultados obtenidos del pre test

Análisis y descripción

En la tabla 7 se presentan los resultados de la evaluación inicial de los estudiantes de 4 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. N.º 442 “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2022, en relación con las dos dimensiones evaluadas.

En la primera dimensión, “Comprende su cuerpo”, se observa que 16 estudiantes, equivalentes al 73%, se encuentran en el nivel de inicio, mientras que 6 estudiantes, que representan el 27%, alcanzaron el nivel de proceso. No se registraron estudiantes en los niveles de logro esperado ni logro destacado.

En la segunda dimensión, “Se expresa corporalmente”, los resultados muestran que 15 estudiantes, correspondientes al 68%, se encuentran en el nivel de inicio, mientras que 7 estudiantes, que representan el 32%, se ubican en el nivel de proceso. Al igual que en la

primera dimensión, no se identificaron estudiantes en los niveles superiores de logro.

Por lo tanto, se concluye que la mayoría de los estudiantes aún presentan dificultades en ambas dimensiones de la capacidad psicomotriz, aunque un grupo reducido evidencia avances iniciales ubicándose en el nivel de proceso. Estos resultados evidencian la necesidad de fortalecer las experiencias motrices mediante estrategias innovadoras, como el modelo didáctico Aprendo Jugando, que promuevan progresivamente el desarrollo de la comprensión del propio cuerpo y la expresión corporal.

4.2.1.2 Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada.

Tabla 8

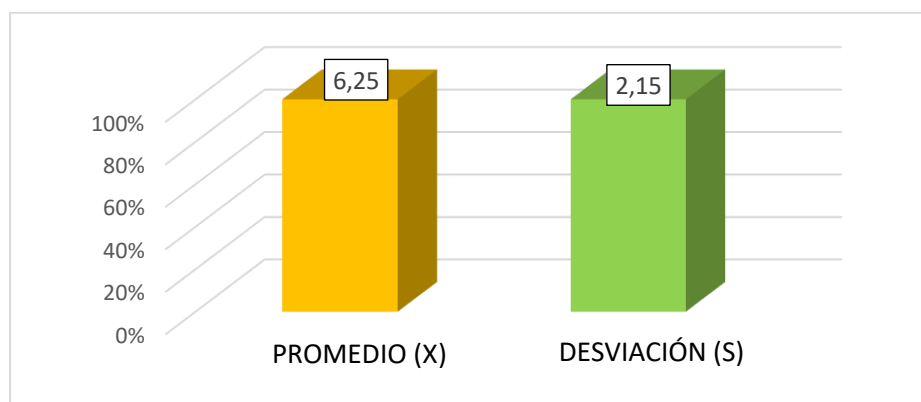
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en la evaluación inicial.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	$\bar{X}$	6,25
Desviación estándar	S	2,15
Muestra	N	20

Nota. Pre test aplicada a los estudiantes

Figura 7

Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en la evaluación inicial.



Nota. Pre test aplicada a los estudiantes

Análisis y descripción

En la tabla 8 se presentan las medidas de centralización, media aritmética y desviación estándar, correspondientes a los resultados de la evaluación inicial en relación con la capacidad psicomotriz de los estudiantes de 4 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. N.º 442 “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2022.

Se observa que el promedio obtenido en la prueba de pretest es de 6,25 puntos, con una desviación estándar de 2,15. Estos resultados evidencian que los estudiantes aún no han desarrollado de manera óptima las capacidades psicomotrices, mostrando un desempeño mayoritariamente en niveles iniciales y de proceso. La desviación estándar de 2,15 indica que el grupo mantiene un nivel relativamente homogéneo en su rendimiento, lo que permite plantear estrategias comunes y actividades similares para favorecer un avance progresivo en ambas dimensiones: “Comprende su cuerpo” y “Se expresa corporalmente”.

En síntesis, los resultados del pretest reflejan la necesidad de implementar el modelo didáctico “Aprendo Jugando”, con el fin de mejorar

significativamente el desarrollo psicomotriz de los estudiantes, potenciando tanto la conciencia corporal como la expresión a través del movimiento.

Se concluye que las limitaciones encontradas en esta etapa inicial pueden impactar negativamente en el progreso de otras áreas del aprendizaje si no se interviene oportunamente, lo que resalta la importancia de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan la psicomotricidad en la primera infancia.

4.2.2 *Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación.*

Prueba estadística del estado inicial antes de la aplicación del modelo didáctico

A. Prueba estadística

Paso 1. Formulación de hipótesis estadístico

Hipótesis nula

Ho: 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 “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

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 “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

Paso 2: Nivel de significancia.

Se asume el nivel de 5%

Paso 3: Tipo de prueba

El tipo de contraste será cola a la izquierda.

Paso 4: Distribución de la prueba

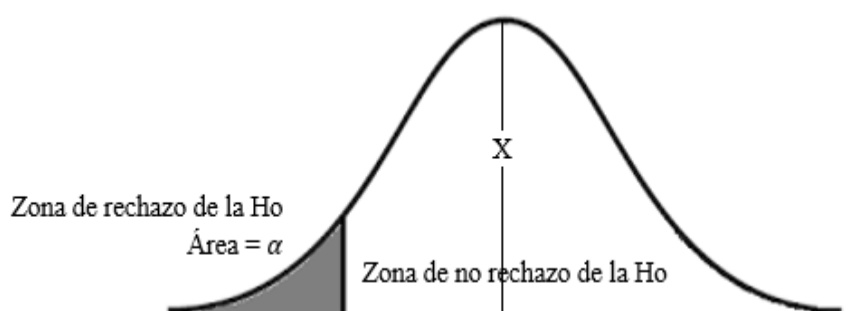
Por el tamaño de la muestra $n < 22$ y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

$$t = \frac{(\bar{x} - 10)}{s} * \sqrt{n}$$

Paso 5: Diseño de prueba

- Grados de libertad: $GL = n - 1 = 22 - 1 = 21$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = -1,721$



$$t_t = -1,721$$

Paso 6: Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Estadísticos	Pre test
Media aritmética	$X = 6,25$
Desviación estándar	$S = 2,15$
Tamaño de muestra	$N = 22$

$$tc = \frac{(6,25 - 10)}{2,15} * \sqrt{22}$$

$$tc = -1,74 * 4,69$$

$$tc = -8,18$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza H_0

Si $t_c > t_t$: Se acepta H_0

Paso 7. Decisión y conclusión

Como el valor de $t_c = -8,18$ es menor al valor crítico de $t_t = -1,721$ se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_i).

Se concluye, con un nivel de confianza de 95% que el nivel del logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” se encuentra en inicio.

4.2.3 *Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación.*

4.2.3.1 Resultado de la prueba de salida.

Después de la implementación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”, se aplicó la evaluación final (postest) mediante la misma lista de cotejo, con el propósito de identificar los avances en el nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

En esta fase, los 22 estudiantes de cuatro años de la sección “Creativos” de la I.E.I. N.º422 “Luis Alberto Sánchez” mostraron mejoras significativas en los ítems evaluados, evidenciando un mayor control postural, mejor coordinación motriz gruesa y fina, dominio en los desplazamientos, equilibrio y mayor

autonomía en sus movimientos. Estos resultados reflejan el impacto positivo del modelo aplicado en el desarrollo de la motricidad infantil.

A. Resultado de la prueba de salida por ítems

Tabla 9

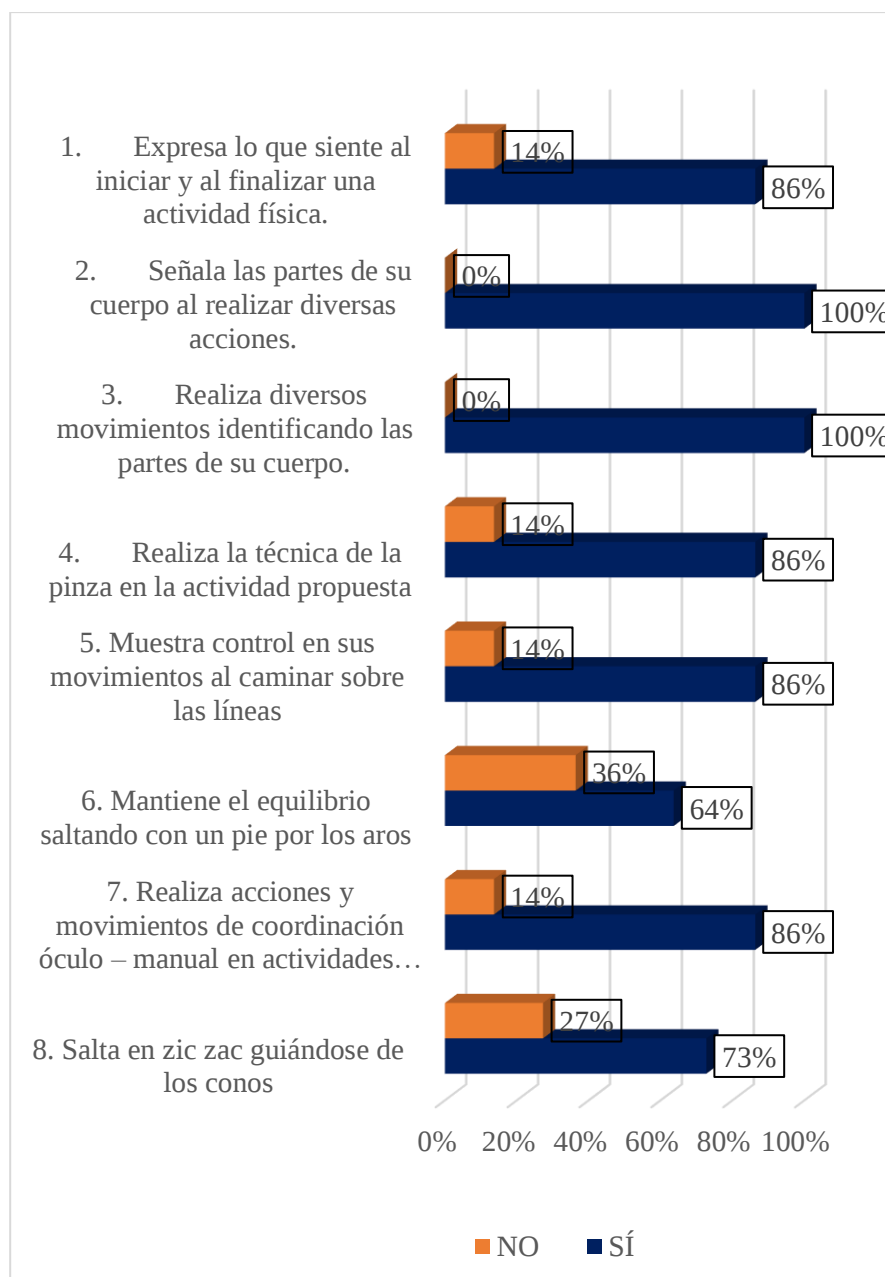
Evaluación final de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años por ítems.

N°	ÍTEMS	f	SÍ	F	NO
1	Expresa lo que siente al iniciar y al finalizar una actividad física.	19	86%	3	14%
2	Señala las partes de su cuerpo al realizar diversas acciones.	22	100%	0	0%
3	Realiza diversos movimientos identificando las partes de su cuerpo.	22	100%	0	0%
4	Realiza la técnica de la pinza en la actividad propuesta	19	86%	3	14%
5	Muestra control en sus movimientos al caminar sobre las líneas	19	86%	3	14%
6	Mantiene el equilibrio saltando con un pie por los aros	14	64%	8	36%
7	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual en actividades propuestas.	19	86%	3	14%
8	Salta en zic zac guiándose de los conos	16	73%	6	27%

Nota. Resultados del post test en los estudiantes

Figura 8

Evaluación final de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, por ítems.



Nota. Resultados del post test en los estudiantes

Análisis y descripción

En la tabla 9 se presentan los resultados de la evaluación final respecto a la capacidad psicomotriz de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Luis Alberto Sánchez. Se aprecia una mejora significativa en comparación con la evaluación

inicial, alcanzando porcentajes más altos en casi todos los ítems evaluados.

En la dimensión “Comprende su cuerpo”, se observa que en los ítems 2 y 3, relacionados con la identificación y el reconocimiento de las partes del cuerpo, el 100% de los estudiantes lograron responder afirmativamente, lo cual evidencia un dominio completo de esta capacidad. Asimismo, en el ítem 1, que evalúa la expresión de lo que sienten al iniciar y finalizar una actividad física, el 86% de los niños lo lograron, mientras que un 14% aún mostró dificultades.

En el ítem 4, relacionado con la motricidad fina, el 86% de los estudiantes pudo realizar la técnica de la pinza en la actividad propuesta, mostrando un avance notorio respecto a la evaluación inicial, aunque todavía un 14% mantiene dificultad.

En la dimensión “Se expresa corporalmente”, los resultados también reflejan un progreso considerable. En el ítem 5, sobre el control al caminar en líneas, y en el ítem 7, sobre coordinación óculo–manual, el 86% de los niños respondieron positivamente. En el ítem 6, relacionado con el equilibrio en salto con un pie, el 64% logró realizarlo, aunque un 36% aún presenta limitaciones. Finalmente, en el ítem 8, que evalúa el desplazamiento en zigzag con conos, el 73% lo realizó correctamente, mientras que el 27% aún tuvo dificultades.

En conclusión, los resultados muestran que, después de la aplicación del modelo didáctico, la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio en la comprensión y expresión corporal, reduciendo notablemente las dificultades observadas en la evaluación inicial. No obstante, persisten retos en actividades que implican equilibrio y coordinación más compleja, lo cual sugiere reforzar dichas capacidades en próximas intervenciones.

B. Resultado de la prueba de salida por niveles de logro

Tabla 10

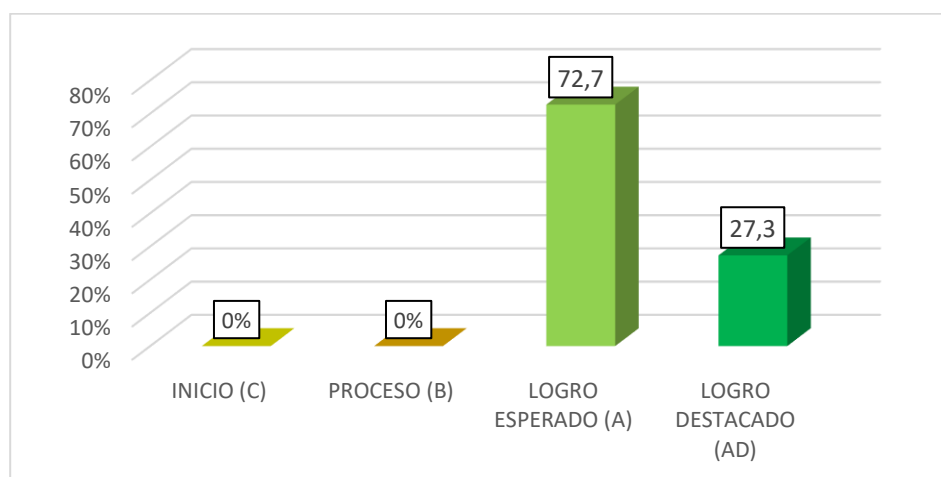
Niveles de logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en la evaluación final de los estudiantes.

NIVELES DE LOGRO	f	%
Inicio (0-10)	0	0%
Proceso (11-14)	0	0%
Logro esperado (15-17)	16	72,7%
Logro destacado (18-20)	6	27,3%
TOTAL	22	100%

Nota. Post test aplicado a los estudiantes

Figura 9

Niveles de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años en la evaluación final.



Nota. Post test aplicado a los estudiantes

Análisis y descripción

En la tabla 10 se presentan los resultados de la evaluación final respecto a la capacidad psicomotriz de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Luis Alberto Sánchez. Se observa que, de los estudiantes evaluados, el 72,7% alcanzó un nivel

de logro esperado, mientras que el 27,3% logró ubicarse en el nivel de logro destacado. Ningún estudiante permaneció en nivel de inicio o proceso, lo cual refleja un avance significativo en comparación con la evaluación inicial.

De ello se concluye que la mayoría de los estudiantes lograron consolidar un desempeño adecuado en la psicomotricidad, gracias a la aplicación de las actividades propuestas, mientras que un grupo menor demostró un desarrollo superior, evidenciando un dominio más sólido de las capacidades trabajadas.

En síntesis, los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Luis Alberto Sánchez muestran en la evaluación final que la capacidad psicomotriz ha alcanzado niveles satisfactorios de logro esperado y logro destacado, confirmando la eficacia del proceso pedagógico implementado para potenciar el desarrollo integral de los niños.

C. Resultado de la prueba de salida por dimensiones

Tabla 11

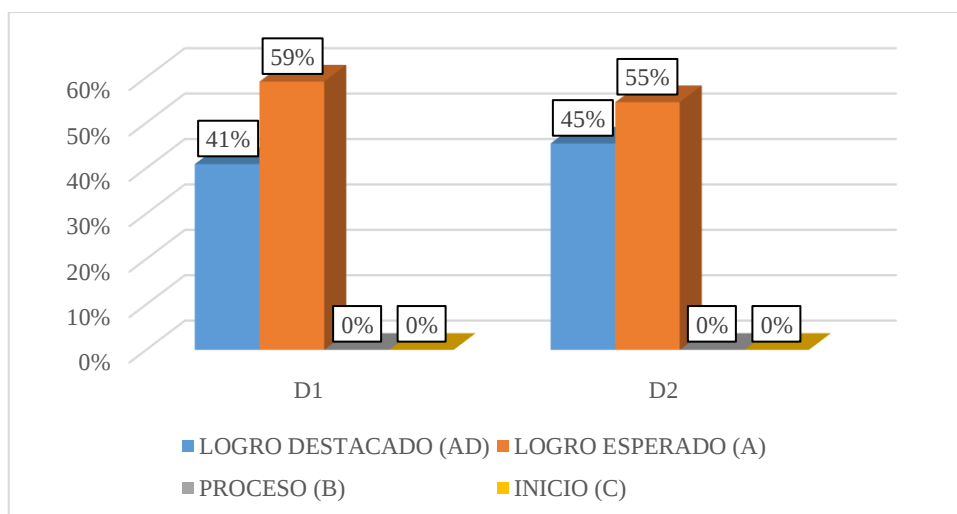
Dimensiones de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años en la evaluación final

Nivel	D1: Comprende su cuerpo		D2: Se expresa corporalmente	
	f	%	F	%
Logro destacado	9	41%	10	45%
Logro esperado	13	59%	12	55%
Proceso	0	0%	0	0%
Inicio	0	0%	0	0%
TOTAL	22	100%		22

Nota. Post test aplicado a los estudiantes

Figura 10

Dimensiones de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años en la evaluación final.



Nota. Post test aplicado a los estudiantes

Análisis e interpretación

En la tabla 11 se presentan los resultados de la evaluación final de los estudiantes de 4 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. N.º442 “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2022, en relación con las dos dimensiones evaluadas.

En la primera dimensión, “Comprende su cuerpo”, se observa que el 41% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado, mientras que el 59% se ubicaron en el nivel de logro esperado. Ningún estudiante permaneció en los niveles de inicio o proceso, lo cual refleja un progreso notable en esta capacidad.

En la segunda dimensión, “Se expresa corporalmente”, los resultados muestran que el 45% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado, mientras que el 55% se ubicaron en el nivel de logro esperado. Al igual que en la primera dimensión, no se registraron estudiantes en los niveles inferiores.

Por lo tanto, se concluye que los estudiantes lograron avances significativos en ambas dimensiones de la capacidad psicomotriz,

consolidándose mayoritariamente en el nivel de logro esperado y con un grupo importante que alcanzó el nivel de logro destacado. Esto confirma la efectividad del modelo didáctico “Aprendo Jugando” para fortalecer tanto la comprensión del propio cuerpo como la expresión corporal.

4.2.3.2 Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida.

Tabla 12

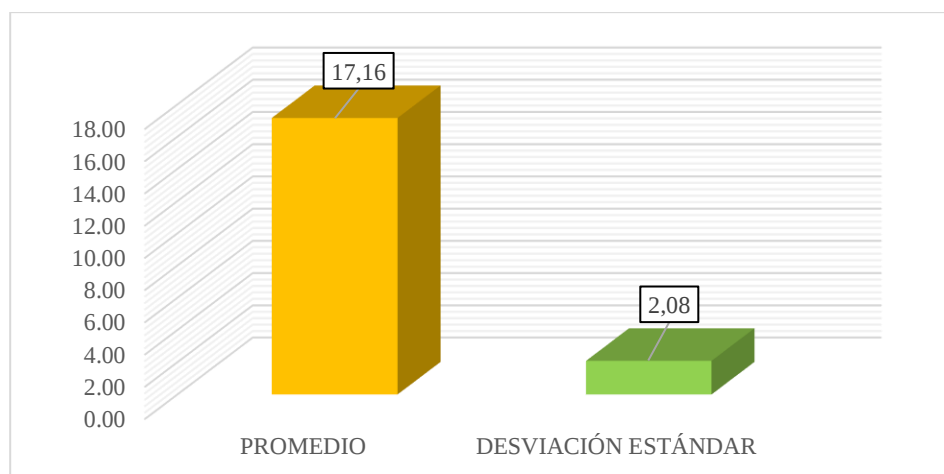
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años, en la evaluación final.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	X	17,16
Desviación estándar	S	2,08
Muestra	N	22

Nota. Post test aplicado a los estudiantes

Figura 11

Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años, en la evaluación final de los estudiantes.



Nota. Post test aplicado a los estudiantes

Análisis y descripción

En la tabla 12, se presentan la medida de centralización media aritmética y de dispersión desviación estándar de los resultados de la evaluación final respecto de la capacidad de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años.

En la tabla 12 se observa el promedio y desviación en la prueba de post-test. Se evidencia que el promedio de los estudiantes en la prueba de post-test es de 17,16 y la desviación es de 2,08. Esto significa que los estudiantes han desarrollado de forma óptima la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de 4 años. Así mismo, muestra una desviación estándar mayor a 2 y menor a 3, lo cual indica que es un grupo de estudiantes homogéneo en el cual se aplicó estrategias similares para el logro de la competencia.

Se concluye que la aplicación de modelo didáctico “Aprendo jugando”, basado en estrategias similares para un grupo homogéneo como el evaluado, contribuyó a la mejora del nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en niños de cuatro años de la sección “Creativos” de 4 años, de I.E.I. N.º 442 “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2022.

4.2.4 *Análisis estadístico inferencial después de la aplicación.*

Prueba estadística del estado final después de la aplicación de la experiencia

A. Prueba estadística

Paso 1. Formulación de hipótesis estadístico

Hipótesis nula:

Ho: El desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de logro esperado después

de aplicar el modelo didáctico “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

H1: El desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

Paso 2: Nivel de significancia.

Se asume el nivel del logro

Paso 3: Tipo de prueba

El tipo de contraste será cola a la derecha

Paso 4: Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 22$ y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

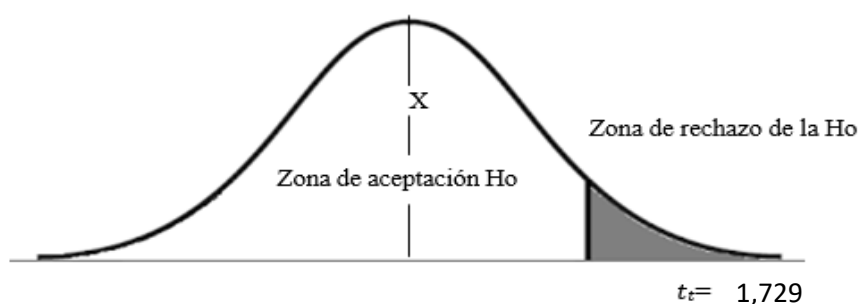
$$t = \frac{(\bar{x} - 15)}{s} * \sqrt{n}$$

Paso 5: Diseño de prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 22 - 1 = 21$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,721$



Paso 6: Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Estadísticas	Post Test
Media Aritmética	$X = 17,10$
Desviación estándar	$S = 2,08$
Tamaño muestra	$N = 22$

$$t = \frac{(17.10 - 15)}{2.08} * \sqrt{22}$$

$$t = \frac{(2.1)}{2.08} * \sqrt{22}$$

$$t = 1.01 * 4,69$$

$$t = 4,73$$

Regla de decisión:

Si $t_c \geq t_t$: Se rechaza H_0

Si $t_c < t_t$: Se acepta H_0

Paso 7. Decisión y conclusión

Como el valor de $t_c = 4,73$ es mayor al valor crítico de $t_t = 1,721$ se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_i).

Se concluye, con un nivel de confianza del 95% que el nivel del logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en el nivel del logro previsto en los estudiantes después de aplicar el modelo didáctico.

4.2.4.1. Resumen comparativo de los niveles de logro en la evaluación inicial y final.

Tabla 13

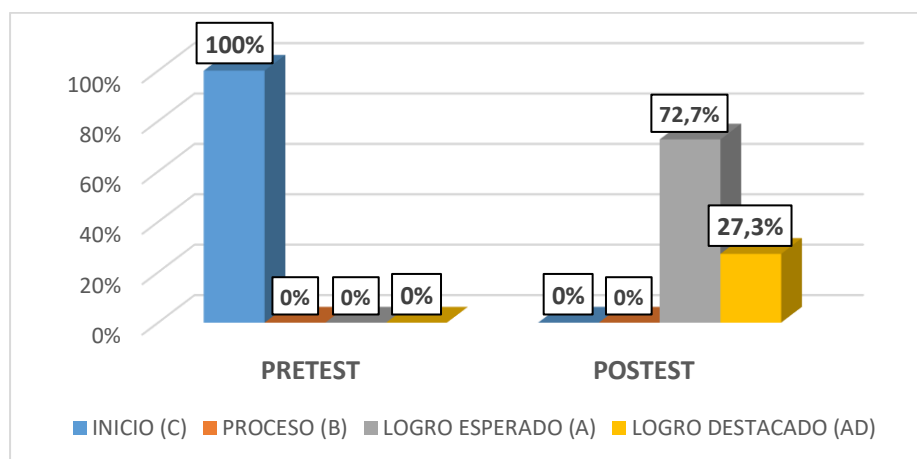
Competencia de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 4 años en la evaluación final de los estudiantes.

Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	F	%
Inicio	22	100%	0	0%
Proceso	0	0%	0	0%
Logro esperado	0	0%	12	72,7%
Logro destacado	0	0%	22	27,3%
Total	22	100%	22	100%

Nota. Resultados de Pre test (Tabla 6) y Post test (Tabla 10)

Figura 12

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 4 años en la evaluación final de los estudiantes.



Nota. Resultados de Pre test (Tabla 6) y Post test (Tabla 10)

Análisis y descripción

En la tabla 13 se presenta la comparación de los resultados obtenidos en las

pruebas de entrada y salida sobre el nivel de logro en el desarrollo de la capacidad psicomotriz en los estudiantes de 4 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. N.º422 “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2022, después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando”.

Se observa que, en el pretest, el 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, sin registrarse estudiantes en los niveles de proceso, logro esperado o logro destacado. En contraste, en el posttest se aprecia un avance significativo, ya que el 72,7% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado y el 27,3% lograron ubicarse en el nivel de logro destacado.

Estos resultados reflejan una mejora sustancial en la capacidad psicomotriz, pasando de un escenario inicial con limitaciones generales a una situación final en la que todos los estudiantes alcanzaron niveles satisfactorios y superiores. Por lo tanto, se confirma la eficacia del modelo didáctico “Aprendo Jugando” para potenciar la comprensión del propio cuerpo y la expresión corporal en los estudiantes.

4.2.4.2 Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de los resultados de la evaluación inicial y final.

Tabla 14

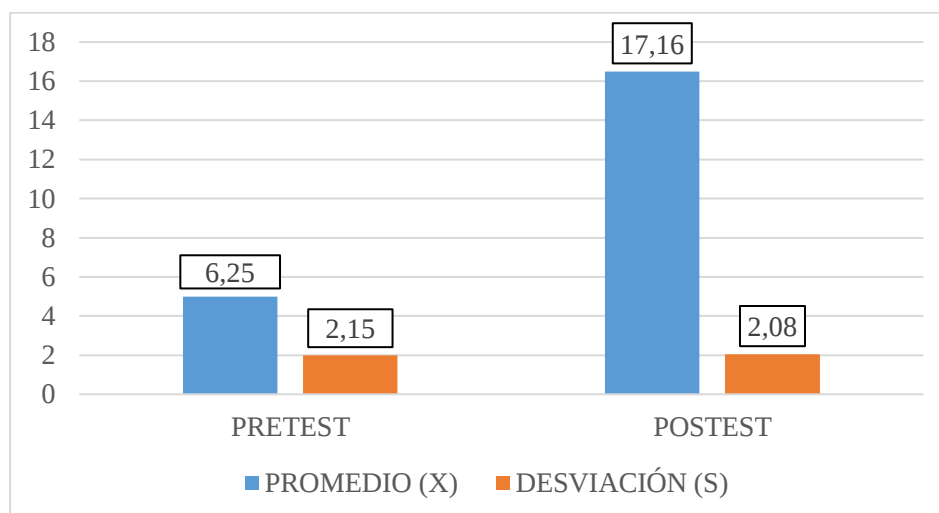
Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 4 años en la evaluación inicial y final de los estudiantes.

	Pre test	Post test
Promedio	6,25	17,16
Desviación estándar	2,15	2,08

Nota. Pre test (Tabla 8) y Post test (Tabla 12) aplicado a los estudiantes

Figura 13

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 4 años, en la evaluación inicial y final de los estudiantes.



Nota. Pre test (Tabla 8) y Post test (Tabla 12) aplicado a los estudiantes

Análisis y descripción

En la tabla 14 se presenta la comparación del promedio y la desviación estándar de las puntuaciones del nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 4 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. N.º422 “Luis Alberto Sánchez”, en relación al pretest y posttest después de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”.

Se observa que el promedio en el posttest fue de 17,16 (en una escala de 0 a 20), correspondiente a un nivel de logro destacado, mientras que en el pretest fue de 6,25, ubicado en nivel de inicio, mostrando una diferencia de 10,85 puntos. Asimismo, la desviación estándar en el pretest fue de 2,15 y en el posttest disminuyó ligeramente a 2,08, lo que evidencia homogeneidad en el grupo y confirma la efectividad del modelo aplicado en el desarrollo de la motricidad infantil.

4.2.4.3. Prueba estadística de la hipótesis general.

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

Ho: Determinar la implicancia de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo jugando” en el nivel del desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

H1: Determinar la implicancia de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo jugando” en el nivel del desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

a. Nivel de significancia.

Se asume el nivel de 5%

b. Tipo de prueba

El tipo de contraste será cola a la derecha

c. Distribución de la prueba

Asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadístico pertinente es la “t” de Student para la diferencia de media de dos grupos.

$$t = \frac{\bar{X}_{\text{post test}} - \bar{X}_{\text{pre test}}}{\sqrt{\frac{S^2_{\text{post test}}}{n} + \frac{S^2_{\text{pre test}}}{n}}}$$

d. Diseño de prueba

Grados de libertad: $GL = n + m - 2 = 22 + 22 - 2 = 42$

Valor de “t” de Student en tablas

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,682$



e. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

$$t_t = 1,682$$

Estadísticas	Post Test	Pre Test
Media Aritmética	$\bar{x} = 17,10$	$\bar{x} = 6,25$
Desviación estándar	$S = 2,08$	$S = 2,15$
Tamaño muestra	$N = 22$	$N = 22$

$$t = \frac{\bar{X}_{\text{post test}} - \bar{X}_{\text{pre test}}}{\sqrt{\frac{S^2_{\text{post test}}}{n} + \frac{S^2_{\text{pre test}}}{n}}}$$

$$tc = \frac{17,10 - 6,25}{\sqrt{\frac{2,08^2}{22} + \frac{2,15^2}{22}}}$$

$$c = \frac{10,85}{0,62}$$

$$tc = 17,01$$

Regla de decisión:

Si $t_c \geq t_t$: Se rechaza H_0

Si $t_c < t_t$: Se acepta H_0

Paso 7. Decisión y conclusión

Como el valor de $t_c = 17,01$ es mayor al valor crítico de $t_t = 1,686$ se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna

(Hi). Por consiguiente, con un nivel de confianza del 95% que el nivel del logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en el nivel del logro previsto en los estudiantes después de aplicar el modelo didáctico.

4.3. Verificación de hipótesis

4.3.1. Verificación de la hipótesis específica (a).

El desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de la institución N°422 Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2022.

Los resultados de la tabla 6 y figura 7 muestran que en la prueba de entrada el 100% de los estudiantes se encuentra en inicio, asimismo en la tabla 8 el promedio es 6,25 que es menor a 10 puntos, ubicándose en el nivel de inicio.

Respecto al valor de la desviación estándar se observa que los estudiantes muestran características heterogéneas alejados del valor “0”. Otorgando significancia a los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestra con la prueba estadística t de Student que el nivel de desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 4 años se encuentra en inicio con un nivel de confianza del 95% considerado que el valor calculado t de Student (-8,18) se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación.

4.3.2. Verificación de la hipótesis específica (b).

El desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma se encuentra en un nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de la institución N°422 Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2022.

Los resultados de la tabla 10 muestra que en la prueba de salida el 72,7% de los estudiantes se encuentra en el nivel de logro esperado y el 27,3% de estudiantes se encuentran en nivel de logro destacado. Asimismo, en la tabla 12 el promedio es 17,16 ubicándose en el nivel de logro esperado.

Respecto al valor de la desviación estándar se observa que los estudiantes muestran características homogéneas ($S=2,08$). Otorgando significancia a los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestra con la prueba estadística t de Student que la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” permite el logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 4 años, con un nivel de confianza 95% considerado que el valor calculado t de Student (17,01) se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula.

4.3.3. Verificación de la hipótesis general.

La aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” permite desarrollar la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

En los resultados de la tabla 6 muestra que el 100% de los estudiantes se ubican en un nivel de inicio en la prueba de entrada, mientras que en la tabla 10 en la prueba de salida se alcanzó un nivel de logro del 100%, integrado por 22 estudiantes. Asimismo, en la tabla 14 se evidencia el progreso de los estudiantes con la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”, puesto que en la prueba de entrada obtuvieron un promedio de 6,25 puntos y en la prueba de salida el promedio fue de 17,16 puntos.

Considerando los resultados de la desviación estándar de las pruebas de entrada (2,15) y salida (2,08) se observa que la dispersión de los aprendizajes se ha

homogeneizado por concentrarse al valor de la media aritmética.

Otorgando significancia a los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestra que los estudiantes han logrado el nivel de desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 4 años por un nivel de confianza del 95% considerando el valor calculado de t de Student (17,01) que se encuentra fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, la hipótesis general se verifica con un nivel de confianza del 95%.

CONCLUSIONES

PRIMERA

En la evaluación inicial, antes de implementar el modelo didáctico “Aprendo Jugando”, se comprobó con un nivel de confianza del 95% que el 100% de los estudiantes de 4 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. N.º422 “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2022. Los estudiantes presentaban dificultades en la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Dichas limitaciones se evidenciaron especialmente en el control postural, el equilibrio, la coordinación motriz gruesa y fina, y la autonomía en sus desplazamientos. El grupo obtuvo un promedio general de 6,25 puntos, ubicándose en el nivel de inicio dentro de la escala de logro establecida, con una desviación estándar de 2,15. Entonces, se reflejó la necesidad de aplicar estrategias didácticas innovadoras orientadas a potenciar su desarrollo psicomotor y autonomía en el movimiento.

SEGUNDA

En la evaluación final, después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando”, se comprobó con un nivel de confianza del 95% que los 22 estudiantes de 4 años de la sección “Creativos” alcanzaron una mejora significativa en la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. De este grupo, el 80% se ubicó en el nivel de logro esperado y el 20% alcanzó el logro destacado, con un promedio general de 17,16 puntos y una desviación estándar de 2,08, lo que los posicionó dentro de los niveles altos de la escala de evaluación. Se evidenció un mayor control en los desplazamientos, precisión en la coordinación de movimientos y seguridad en la realización de actividades motrices, lo que fortaleció su autonomía y eficacia en situaciones de juego, exploración y expresión corporal.

TERCERA

Se demostró, con un nivel de confianza del 95%, la eficacia del modelo didáctico “Aprendo Jugando” al elevar el nivel de logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N.º 422 “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2022. Inicialmente, el grupo se encontraba en el nivel de inicio con un promedio de 6,25 puntos, mientras que, tras la aplicación de la propuesta, alcanzó un promedio de 17,16 puntos, ubicándose en niveles de logro esperado y destacado. Los avances se reflejaron en el control del equilibrio, la coordinación de desplazamientos, la regulación de la fuerza y la precisión en movimientos, lo que permitió a los estudiantes desenvolverse con mayor autonomía, seguridad y confianza en diversas actividades lúdicas y de exploración.

RECOMENDACIONES

PRIMERA

La dirección de la I.E.I. N°422 “Luis Alberto Sánchez” puede organizar talleres de actualización y capacitación docente orientados a la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”, priorizando actividades lúdicas y psicomotrices que fortalezcan la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Estas acciones institucionales permitirán ampliar las oportunidades de los estudiantes para explorar, desplazarse y coordinar movimientos en entornos seguros y estimulantes, favoreciendo el desarrollo progresivo de su autonomía y confianza.

SEGUNDA

Se recomienda a las docentes implementar actividades como las planteadas en el modelo didáctico “Aprendo Jugando” en la cual se promueva el aprendizaje a través del juego, utilizando materiales variados, creativos y adecuados a la edad de los niños. Es fundamental generar un ambiente de confianza y motivación en el aula, donde los estudiantes participen activamente, disfruten de las actividades psicomotrices y fortalezcan sus habilidades de coordinación, equilibrio y expresión corporal sin presiones externas.

TERCERA

A los padres de familia se les sugiere asignar pequeñas actividades en casa que ayuden a desarrollar las habilidades motrices y de autonomía adquiridas en la escuela mediante el modelo didáctico presentado. Asimismo, se recomienda acompañar estas experiencias con palabras de estímulo y conversaciones positivas que refuercen la confianza en sí mismos y consoliden lo aprendido en el aula, asegurando la continuidad del proceso de desarrollo integral de sus hijos.

REFERENCIAS

- Abril-López, D., Morón-Monge, H., Morón-Monge, M., & López, M. (2021). La competencia de aprender a aprender en futuros maestros de educación infantil: una experiencia al aire libre y de aprendizaje electrónico/móvil en el museo. *Future Internet*, 13(2). <https://doi.org/10.3390/fi13020025>
- Ahn, S. (2022). Una revisión sistemática de las intervenciones relacionadas con la conciencia corporal en la infancia. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15). <https://doi.org/10.3390/ijerph19158900>
- Alonso, J., Melguizo-Ibáñez, E., Puertas-Molero, P., Salvador, F., & Ubago, J. (2022). Relación entre el aprendizaje y las habilidades psicomotoras en la educación infantil. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública*, 19(24). <https://doi.org/10.3390/ijerph192416835>
- Andreu-Cabrera, E., & Romero-Naranjo, F. (2021). Neuromotricidad, psicomotricidad y motricidad: nuevas aproximaciones metodológicas. *Retos*(21), 924-938. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.89992>
- Arce, E. (2021). *La Psicomotricidad y el aprendizaje de las matemáticas en niños de educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Vall. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/7446>
- Arguiñano-Madrado, A., Santana-Mejía, M., Izagirre-Korta, A., Caño, L., & Ormazábal-Arizkorreta, G. (2025). El modelo pedagógico como estrategia para el desarrollo de una mayor satisfacción vital. *Revista Electrónica Educare*, 29(2). <https://doi.org/10.15359/ree.29-2.20004>
- Bernal, J. (2020). *Evaluación educativa: Fundamentos, técnicas e instrumentos*.
- Camilloni, A. (2020). *El saber didáctico*. Paidós.

- Carballo-Fazanes, A., Rodrigues, L., Silva, R., Lopes, V., & Abelairas-Gómez, C. (2022). Trayectoria de desarrollo de la competencia motora en niños portugueses que vivieron el confinamiento por la COVID-19: un estudio de seguimiento de cuatro años. *Journal of Functional Morphology and Kinesiology*, 7(3).
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9501003>
- Castillo, I., & Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2).
<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Checalla, D., & Condori, A. (2024). *Desarrollo de la psicomotricidad gruesa con el modelo didáctico “Mundo mágico de la motricidad” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial, Tacna 2022*
 [Tesis de Bachillerato, EESPP José Jiménez Borja]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/109>
- Creswell, J., & Creswell, J. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Publications.
- Defensoría del Pueblo. (2021). *Informe sobre la situación de la educación inicial durante la pandemia por COVID-19*. <https://www.defensoria.gob.pe>
- Etikan, I., & Bala, K. (2017). Muestreo y métodos de muestreo. *Biometrics & Biostatistics International Journal*, 5(6), 215–217.
<https://doi.org/10.15406/bbij.2017.05.00149>
- Flick, U. (2018). *Introduction to Qualitative Research*. SAGE Publications.
- Flores, M. (2019). *Actividades lúdicas y las habilidades de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Cuna Jardín Municipal de Ciudad Nueva – Tacna*
 [Tesis de licenciatura, Universidad Privada de Tacna]. RENATI.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/1148036>

- Gamboa, R., Flores, S., Häfelin, C., Pacheco, M., & Cacciuttolo-Juárez, C. (2024). Corporeidad y escuela: relación entre el discurso y las propuestas pedagógicas en educación infantil. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 9(2), 43–58.
- Gil, P. (2014). Desarrollo de sitios y enseñanza de habilidades motoras en la educación infantil temprana. *Journal of Arts and Humanities*, 3(11).
<https://theartsjournal.org/index.php/site/article/view/558/327>
- Göncü, A., & Main, C. (2023). *Narrativas de docentes de educación infantil sobre el constructivismo. ente, Cultura y Actividad*, 30(1), 42–56.
<https://doi.org/10.1080/10749039.2023.2228295>
- Godoy, J. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos”, Cuenca – Ecuador. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]*.
- Guerra, P. (2020). *Intervención educativa de juegos para mejorar la psicomotricidad en niños de la I.E.I. 846, San Pedro de Washalado, Loreto [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]*. Repositorio Institucional.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15808/INTERVENCION_EDUCATIVA_GUERRA_ARMAS_PATRICIA_OLIVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guevara, A. (2023). *Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante el modelo didáctico “Yo me muevo y aprendo” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. [Tesis de licenciatura, EESPP José José Jiménez Borja] Repositorio institucional.*
<https://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/9>

- Hairol, M., Ahmad, M., Muhammad, M., Saidon, N., Nordin, N., & Kadar, M. (2023). El impacto del cierre de escuelas durante el confinamiento por la COVID-19 en la integración visomotora y el rendimiento en diseño de bloques: una comparación de dos cohortes de niños en edad preescolar. *Children*, 10(6). <https://doi.org/10.3390/children10060930>
- Heale, R., & Twycross, A. (2018). ¿Qué es un estudio de caso? *Evidence-Based Nursing*, 21(1). <https://doi.org/10.1136/eb-2017-102845>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2021). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Honrubia-Montesinos, C., Gil-Madrona, P., & Losada-Puente, L. (2021). Desarrollo motor en niños preescolares españoles. *Niños*, 8(1). <https://doi.org/10.3390/children8010041>
- Huamán, J. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa, Piura* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16544/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_FUNCIONAL_HUAMAN_HUACCHILLO_JESUS_MARICELI.pdf?sequence=1
- Kilic, Z., & Yorulmaz, A. (2023). Examen de las habilidades de movimiento, geometría y percepción espacial: Niños en el período preescolar. *Revista de Educación Infantil del Sudeste Asiático*, 12(1). <https://doi.org/10.37134/saecj.vol12.1.8.2023>
- Legarra-Gorgoñon, G., García-Alonso, Y., Ramírez-Vélez, R., Alonso-Martínez, L., Izquierdo, M., & Alonso-Martínez, A. (2024). Evaluación de las competencias motoras básicas, la aptitud física y la función ejecutiva en niños de 4 a 5 años: un

- estudio longitudinal en un entorno de atención primaria. *Revista Italiana de Pediatria*, 50(108). <https://doi.org/10.1186/s13052-024-01674-1>
- Martínez , P. (2025). El Método de Proyectos en Educación Infantil y su producción científica: una revisión sistemática. *Revista Científica Multidisciplinar*, 16(1). <https://doi.org/10.18537/mskn.16.01.05>
- Matias, A., Almeida, G., & Marmeleira, J. (2023). Psicomotricidad infantil: desarrollo, evaluación e intervención. *Niños*, 10(10). <https://doi.org/10.3390/children10101605>
- Mecías-Calvo, M., Lago-Fuentes, C., Arufe-Giráldez, V., & Navarro-Patón, R. (2021). Estudio de la competencia motora en niños preescolares de 4-5 años: ¿existen diferencias entre escuelas públicas y privadas? *Niños*, 8(5). <https://doi.org/10.3390/children8050340>
- Mérida-Serrano, R., Olivares-García, M., & González-Alfaya, M. (2023). Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia: la importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil. *Retos*(34). <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.64652>
- Merino, D., & Pari, E. (2023). *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, 2022.*
- [Tesis de licenciatura, EESPP “José Jiménez Borja”]. Repositorio EESPPJJB. <https://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/41>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.
- MINEDU. (2023). *La psicomotricidad*. <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>

- Ortega, E., Ochoa, C., & Molina, M. (2022). Pruebas para muestras relacionadas. Variables cuantitativas. *Evidencias en Pediatría*, 18(4).
<https://evidenciasenpediatria.es/articulo/8091/pruebas-para-muestras-relacionadas-variables-cuantitativas>
- Patriau, A., Cojan, J., Gauduel, T., Lopez-Vilain, J., Pavon, G., & Gomez, A. (2022). Mejorar la representación corporal y las habilidades motoras con un programa de educación preescolar: un estudio preliminar. *Niños*, 9(1).
<https://doi.org/10.3390/children9010117>
- Pineda, J., & Fraile, F. (2020). El modelo didáctico como articulador del sistema-aula: un estudio de caso en educación secundaria. *Estudios Pedagógicos*, 46(1), 285-300.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S071807052020000100285
- Piña, D., Ochoa, P., Hall, J., Reyes, Z., Alarcón, E., Monreal, L., & Sáenz, P. (2020). *Efecto de un programa de educación física con intensidad moderada vigorosa sobre el desarrollo motor en niños de preescolar*. Retos, 38, 363–368. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). España.
<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.73818>
- Quispe , M., Inca , J., Rimasca , I., & Cruzado , A. (2025). Desarrollo psicomotor en estudiantes de educación infantil: Una revisión sistemática. *Revista Tribunal*, 5(10), 689-707. <http://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.136>
- Rodrigues, A., Cruz-Ferreira, A., Marmeleira, J., & Veiga, G. (2022). Efectos de las intervenciones orientadas al cuerpo en la competencia socioemocional de niños en edad preescolar: una revisión sistemática. *Frontiers in Psychology*(12).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.752930>

- Rodriguez, R. (2020). *Aplicación del circuito neuromotor para desarrollar la atención en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Alexander Fleming, Tacna 2018*. Tesis de Licenciatura en Educación Inicial. Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades. <http://hdl.handle.net/20.500.12969/1470>
- Romainville, E. (2021). *Estrategias didácticas para desarrollar la competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” para niños del segundo ciclo de educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8970>
- Moreno, P., & Chinchilla, J. (2021). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad en niños y niñas de 4 años del hogar infantil comunitario Florecitas del Municipio de Convención, Norte de Santander*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Tomás] .
- Salazar , J., & Valderrama , J. (2024). Modelo didáctico MODIPEMA para el desarrollo del pensamiento matemático. *Revista Diálogo Educativo*(14). <https://doi.org/10.37594/dialogus.v1i14.1396>
- Setyaedhi, h. (2024). Prueba comparativa del coeficiente de fiabilidad alfa de Cronbach, Kr-20, Kr-21 y el método de división por la mitad. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 8(1), 47-57. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i1.68164>
- Silva, F., & Bayas, C. (2025). La psicomotricidad como eje fundamental del desarrollo integral infantil en los procesos educativos iniciales contemporáneas. *Revista de investigación multidisciplinar*, 6(2). <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i2.830>
- Silva, R., Malachis, C., Pereira, D., Reis, S., & Lima, T. (2024). Danza, psicomotricidad y educación infantil: revisión de la literatura y consideraciones para una educación

- física escolar significativa. *Research, Society and Development*, 10(12).
<https://doi.org/10.33448/rsd-v10i12.20718>
- Spring, K., Carroll, A., & Wadsworth, D. (2023). La relación entre la composición corporal y los niveles de actividad física en la primera infancia con respecto al desarrollo de habilidades motoras fundamentales. *BMC Pediatrics*, 23.
<https://doi.org/10.1186/s12887-023-04298-2>
- Steffes, K., Ziburski, N., Dohms, A., Beth, M., Jacobson, T., Spang, C., . . . Tanck, V. (2025). *Fundamentos de la educación infantil temprana*. WisTech Open.
<https://wtcs.pressbooks.pub/foundationsofece/>
- Talikan, A., Salapuddin, R., Aksan, J., Rahimulla, R., Adzhar, I., Jimlah, R., . . . Ajan, R. (2024). Prueba T de muestras emparejadas: aplicaciones, ejemplos y limitaciones. *Zenodo*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10987546>
- Tirado, M. (2022). *os beneficios de la psicomotricidad en el desarrollo emocional de los niños y niñas en edad preescolar*. [Trabajo de pre grado, ITS Innova Teaching School]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.its.edu.pe/handle/20.500.14360/44>
- Tobón, S. (2020). *Evaluación socioformativa: Enfoque por competencias y proyectos formativos*. Centro Universitario CIFE.
- UNESCO. (2021). *Educación inicial: Desafíos más allá del COVID-19*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNICEF. (2020). *Debido a la COVID-19, 40 millones de niños no han recibido educación temprana*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
<https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/debido-covid19-40-millones-ninos-no-han-recibido-educacion-temprana>

- Velasco , M., & Cruz , P. (2022). Metodología de rincones para trabajar las inteligencias múltiples. *Revista Internacional De Humanidades*, 11(4), 1–14.
<https://doi.org/10.37819/revhuman.v11i4.941>
- Veldman , S., Santos , R., Jones , R., Sousa-Sá, E., & Okely , A. (2019). Asociaciones entre las habilidades motoras gruesas y el desarrollo cognitivo en niños pequeños. *Desarrollo temprano de Hum*, 132, 39-44.
<https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2019.04.005>
- Yee, L., Radzi, N., & Mamat, N. (2022). Aprendizaje a través del juego en la primera infancia: una revisión sistemática. *Revista Internacional de Investigación Académica en Educación Progresista y Desarrollo*, 11(4), 917-961.
<https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i4/16076>
- Zakariya, Y. (2022). Alfa de Cronbach en la investigación sobre educación matemática: su idoneidad, uso excesivo y alternativas para estimar la fiabilidad de la escala. *Fronteras en Psicología*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1074430>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD MEDIANTE EL MODELO DIDÁCTICO “APRENDO JUGANDO” EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	Técnicas e instrumentos
Principal ¿Cómo desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022? Secundarios ¿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 “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022? ¿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 “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022?	General Determinar la implicancia de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo jugando” en el nivel del desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. Específicos a) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. b) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.	General La aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” permite desarrollar la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. Específicas a) 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 “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. b) El desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de logro esperado después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo jugando” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.	VARIABLE DEPENDIENTE La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Dimensiones: ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente VARIABLE INDEPENDIENTE Modelo didáctico “Aprendo jugando” Dimensiones: ● Psicomotricidad fina (óculo-manual) ● Psicomotricidad gruesa (óculo-podal)	Enfoque: ● Cuantitativo Tipo: ● Experimental Diseño: ● Pre - experimental Población: ● 43 niños y niñas de 4 años de una I.E.I de Tacna – 2022. Muestra: ● 22 niños y niñas de 4 años de una I.E.I de Tacna – 2022. Técnica de recolección de datos: ● Observación Instrumento de recolección de datos: Lista de cotejo	Técnica: Observación: Es un procedimiento que implica observar de manera detallada un fenómeno, hecho o situación, con el propósito de recoger datos y registrarlos de forma ordenada para su posterior análisis e interpretación. Instrumento Lista de cotejo para evaluar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” Nro. Ítems: 8

ANEXO 2

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”

(Elaboración propia)

Objetivo:

El presente cuestionario tiene el objetivo identificar el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante el modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Nombre y Apellido:

Sección:

Fecha.....

ITEMS	SI	NO
D1 Comprende su cuerpo		
Expresa lo que siente al iniciar y al finalizar una actividad física.		
Señala las partes de su cuerpo al realizar diversas acciones.		
Realiza diversos movimientos identificando las partes de su cuerpo.		
Realiza la técnica de la pinza en la actividad propuesta		
D2 Se expresa corporalmente		
Muestra control en sus movimientos al caminar sobre las líneas		
Mantiene el equilibrio saltando con un pie por los aros		
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual en actividades propuestas.		
Salta en zic zac guiándose de los conos		

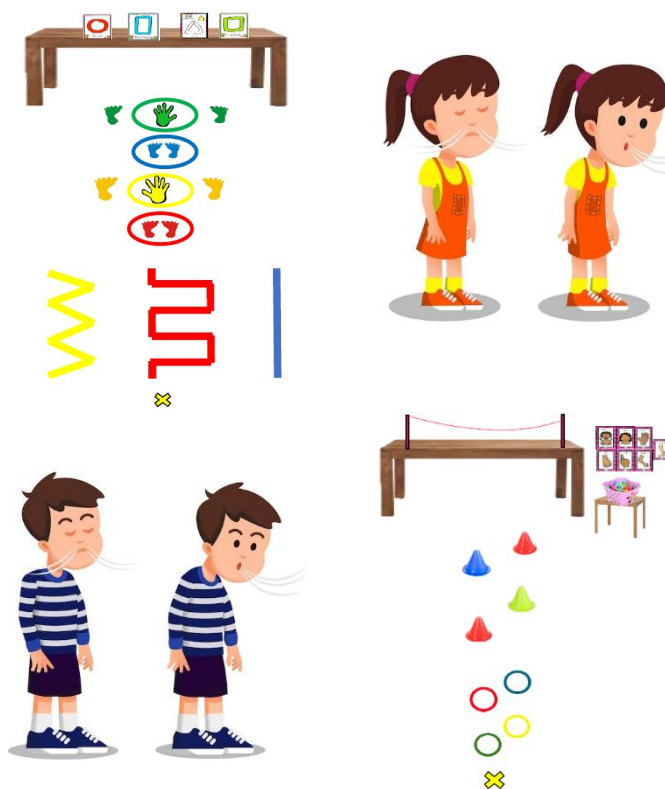
Niveles	Nota	Interpretación	Escala de valoración
Logro destacado	18-20	El niño evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la pronunciación y fluidez en su capacidad de la expresión oral.	SI= 2.5 NO= 0
Logro esperado	15-17	El niño evidencia el nivel esperado respecto a la pronunciación y fluidez en su capacidad expresión oral.	
Proceso	11-14	El niño se encuentra próximo al nivel esperado, requiere acompañamiento para la pronunciación y fluidez en su capacidad de la expresión oral.	
Inicio	0-10	El niño se encuentra en inicio del nivel esperado, evidencia frecuentes dificultades en la pronunciación y fluidez verbal en su capacidad de la expresión oral.	

**FICHA DE APLICACIÓN PARA EVALUAR LA COMPETENCIA “SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU
MOTRICIDAD”**

FICHA DE APLICACIÓN

Capacidad 1: Comprende su cuerpo

Ítem 1: Expresa lo que siente al iniciar y al finalizar una actividad física

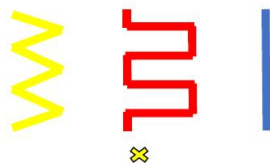


SI	Cuando reconoce y diferencia como se siente al iniciar y terminar la actividad.
NO	Cuando no reconoce y diferencia como se siente al iniciar y terminar la actividad.

FICHA DE APLICACIÓN

Capacidad 1: Comprende su cuerpo

Ítem 2: Señala las partes de su cuerpo al realizar diversas acciones.



SI	Cuando reconoce las partes de su cuerpo que utilizará al realizar la actividad
NO	Cuando no reconoce las partes de su cuerpo que utilizará al realizar la actividad.

FICHA DE APLICACIÓN

Capacidad 1: Comprende su cuerpo

Ítem 3: Realiza diversos movimientos identificando las partes de su cuerpo.



SI	Hace uso de sus pies y sus manos al saltar por los 4 aros
NO	Hace uso de sus pies y sus manos al saltar por 2 o 3 aros

FICHA DE APLICACIÓN

Capacidad 1: Comprende su cuerpo

Ítem 4: Realiza la técnica de la pinza en la actividad propuesta

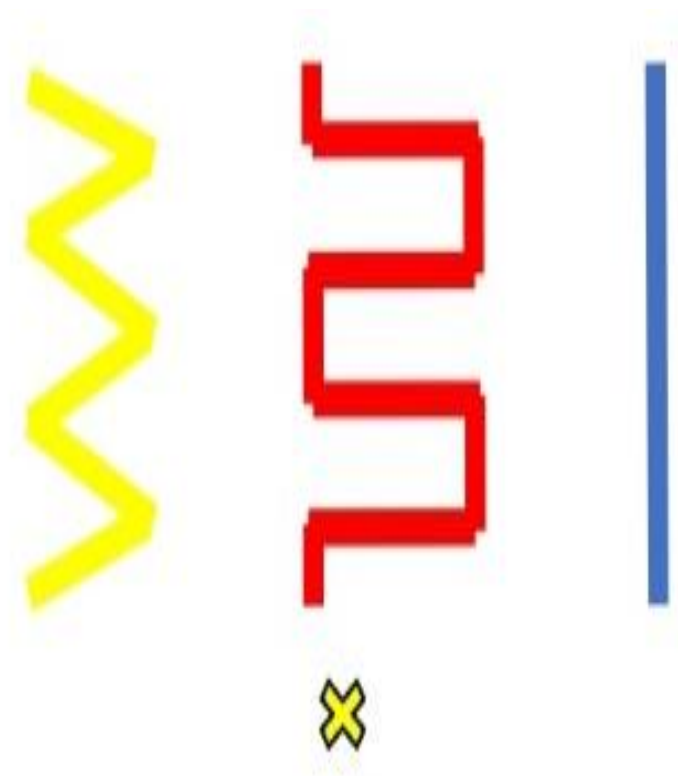


SI	Cuando cuelga de 5 fichas a más
NO	Cuando cuelga menos de 5 fichas

FICHA DE APLICACIÓN

Capacidad 2: Se expresa corporalmente

Ítem 5: Muestra control en sus movimientos al caminar sobre las líneas.



SI	Cuando pasa manteniendo el equilibrio sobre los 3 caminos presentados
NO	Cuando no mantiene el equilibrio al pasar sobre los caminos trazados

FICHA DE APLICACIÓN

Capacidad 2: Se expresa corporalmente

Ítem 6: Mantiene el equilibrio saltando con un pie por los aros



SI	Mantiene el equilibrio saltando con un pie por los 4 aros
NO	Mantiene el equilibrio saltando con un pie por 2 o 3 aros

FICHA DE APLICACIÓN

Capacidad 2: Se expresa corporalmente

Ítem 7: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en actividades propuestas.



SI	Moldea de 3 a más figuras
NO	Moldea menos de 3 figuras

FICHA DE APLICACIÓN

Capacidad 2: Se expresa corporalmente

Ítem 8: Salta en zic zac guiándose de los conos



SI	Salta pasando de 3 a más conos
NO	Salta pasando de 3 a menos conos

ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN POR JUECES EXPERTOS

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Carrazas Córdova Carla
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente - Niños Héroes
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista Coteo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Ana Paula Jaramo Ylaguita
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Ana Paula Jaramo



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	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / 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					12	38
TOTAL					47	

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

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()

Fecha: / /

Carla Córdova
 Firma del Experto

Centro de Trabajo:

Celular:

Correo electrónico:

94

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS



I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombre del experto: BAILON ILAQUITA, Haydee Charito
 1.2. Cargo e institución donde labora: Directora, CUNA JARDIN LOS CABITOS
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de coteo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Ana Paula Jarama Ylagita
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Ana Paula Jarama

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	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / 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					9	40
TOTAL						48

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

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()

Fecha: / /

Haydee Charito

Firma del Experto

Centro de Trabajo: Cuna Jardin Los Cabitos

Celular: 952638852

Correo electrónico: charito27.2012@gmail.com

96

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombre del experto: Pomareda Angulo Lucila Teresa
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente IE Los Cabitos
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista Cotejo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Ana Paula Jarro Ylaguita
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Ana Paula Jarro



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	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / 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					12	35
TOTAL					47	

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

94

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()
 Fecha: / /

Lucila Pomareda
 Firma del Experto
 Centro de Trabajo: Los Cabitos
 Celular: 924-535-906
 Correo electrónico: lucy-430@hotmail.com

Escuela de Educación Superior Pedagógico
Público "José Jiménez Borja"



Modelo Didáctico

APRENDO



JUGANDO





Presentación

El desarrollo psicomotor es una base fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños durante la etapa preescolar, ya que, la mayoría de ellos utiliza sus movimientos para explorar y experimentar el mundo y de esta manera potenciar el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. Por tal motivo, el presente Modelo Didáctico "Aprendo Jugando" tiene como finalidad desarrollar la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los niños de 4 años de la sección "Creativos" de la I.E.I. "Luis Alberto Sánchez".



APRENDO JUGANDO

Competencia:

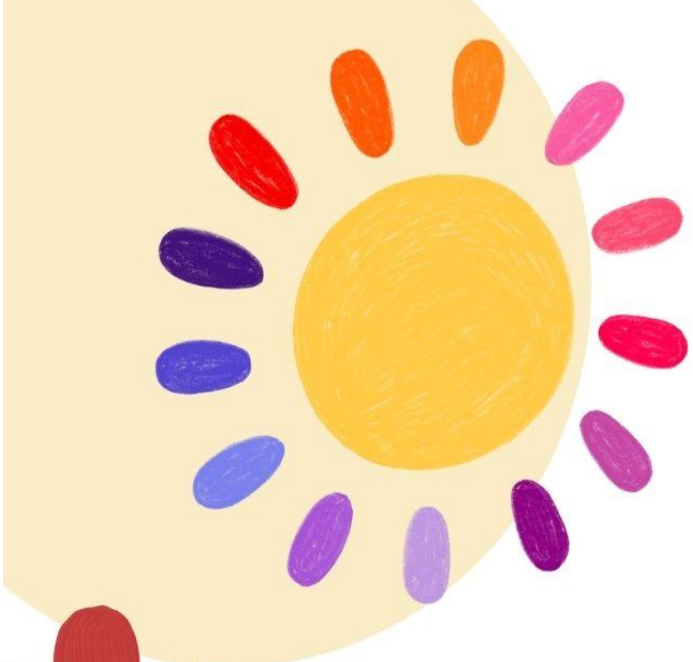
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"

Explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.



Capacidades

- Comprende su cuerpo
- Se expresa corporalmente



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Modelo Didáctico

"Aprendo Jugando"



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL (4 AÑOS)**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución Educativa Inicial	Luis Alberto Sánchez
Nombre de la Docente de Aula	Josefina Llanque
Estudiante Practicante	Ana Paula Jazmín Jarro Ylaquita
Sección - Edad	Talentedos – 4 años
Carrera Profesional	Educación Inicial
Semestre académico	VIII

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN:

ENFOQUE TRANSVERSAL	De orientación al bien común De derecho
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
VALORES	Empatía
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	AYUDEMOS A PEPE
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Que los niños y niñas reconozcan las partes de su cuerpo

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones.	Identificar las partes de su cuerpo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		Indicadores	Recursos/ Materiales
Juego libre en los	Planificación: ☆ Dar las indicaciones previas, recordar las normas de convivencia. ☆ Indicarles que se les avisará antes de terminar el juego a través de una canción. ☆ Recordarles permanecer en el mismo sector durante la hora del juego.		Canción

sectores	<u>Organización:</u> ☆ Los niños deciden con qué, a qué, cómo y con quién jugar. <u>Ejecución:</u> ☆ Los niños juegan en cada sector. <u>Ordena el material:</u> ☆ A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector. <u>Socialización:</u> ☆ Los niños expresan a qué jugaron, con qué materiales. <u>Representación:</u> ☆ Los niños y niñas dibujan lo que más les gusta cuando jugaron en los sectores.		Hojas A-4
----------	---	--	-----------

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	
☆ Saludan a Dios con una canción y hacen la oración. ☆ Saludo de bienvenida con la canción “Como están, amigos como están”. ☆ ¿Cómo está el clima hoy?, entonan la canción del clima. ☆ ¿Qué día es hoy?, los niños entonan la canción “Doña semana”, establecen la fecha el mes y el año. ☆ Cartel de asistencia. ☆ Recuerdan los acuerdos de convivencia.	 Canción Calendario

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA: ☆ Los niños y niñas se organizan en asamblea con sus sillas. ☆ Los niños y niñas se ponen de pie para poder entonar la canción: ¿Cómo están mis niños cómo están? https://www.youtube.com/watch?v=JyIgE1MnZTA ☆ Los niños y niñas mencionan los acuerdos de convivencia y prometen cumplirlos para el correcto desarrollo de la clase. ☆ Los niños y niñas interactúan con la docente: <i>Buenos días niños y niñas ¿Cómo están?, ¿Cómo se sienten el día de hoy?, muy bien, quiero comentarles que el día de hoy les he traído unas visitas muy especiales y ellos nos van a acompañar en la clase el día de hoy ¿Quién crees que será?, ¿Quieren jugar con ellos?</i>	Canción de bienvenida

	☆ Los niños y niñas contarán hasta 5 para que aparezca la visita especial.	
	☆ Los niños y niñas observan el ingreso de la docente con un títere quien lleva una caja sorpresa. ☆ Los niños y niñas escuchan a la docente quien les dice: Ahora sí niños y niñas les presento a mi amiga Rosita ☆ Los niños y niñas escuchan atentamente a Rosita y ella interactúa con ellos: <i>Hola niños y niñas yo soy Rosita ¿cómo están?, el día de hoy no he venido sola, he venido con mi amigo Pepe, pero les cuento que cuando estábamos llegando para el jardín Pepe se cayó de su bicicleta y dice que se a lastimado y que le duele algunas partes de su cuerpo, pero no sabe que parte le duele.</i>	Títere Rosita Silueta Pepe Caja sorpresa Fichas con partes del cuerpo Cartel del propósito
DESARROLLO	☆ Los niños y niñas observan a la docente quien pega en la pizarra a Pepe. ☆ Los niños y niñas escuchan con atención a las indicaciones de la docente quien les dice que: El día de hoy tenemos que ayudar a Pepe a descubrir que lugares de su cuerpo le duelen,	Sobre sorpresa

	pero antes de iniciar con el juego recordemos que tenemos que respetar al compañero que está hablando y no interrumpir su turno. ☆ Los niños y niñas responden a las interrogantes de la docente: ¿Qué observamos en la ficha?, ¿Qué podemos hacer con estas fichas? ¿En qué lugar crees que va esa ficha? ☆ Los niños y niñas responden a las interrogantes de la docente: ¿Qué hicimos con las fichas?, ¿En qué lugares pegamos las fichas?, ¿Reconoces esa parte del cuerpo? ☆ Terminando con el juego los niños y niñas escuchan a la docente quien les dice que: Se pondrán de pie para entonar la canción: Cabeza cara hombros y pies https://www.youtube.com/watch?v=DvePLHCYsAc ☆ Los niños y niñas observan a la docente con un regalo gigante ☆ Los niños y niñas responden a las interrogantes de la docente ¿Qué será lo que tengo aquí?, ¿Qué creen que hay dentro de la caja? ☆ Los niños y niñas descubren junto con la docente lo que hay dentro de la caja y escuchan con atención las indicaciones: Vamos a jugar a armar cubos gigantes y así armar la figura escondida. ☆ Los niños y niñas luego de escuchar las indicaciones de la docente se pondrán de pie para realizar el siguiente juego. ☆ Los niños y niñas antes de empezar con el juego, recuerdan nuevamente las normas de convivencia: ¿Qué debemos hacer antes de hablar? ¿Podemos coger todos los materiales? ¿Entonces que tenemos que hacer? ¿Cómo debemos tratar a los amigos? ¿Cuál será nuestro espacio de juego? ☆ Los niños y niñas proponen realizar ejercicios de calentamiento, a través de una canción. ☆ Los niños expresan que están listos para iniciar la expresión motriz. Al sonido del silbato los niños y niñas correrán a armar los cubos. EXPRESIÓN MOTRIZ:	Canción de introducción Regalo gigante Cubos con imágenes
--	---	--

	☆ Los niños y niñas escuchan atentamente a la docente quien les pregunta ¿Cómo podemos armar los cubos? ¿Qué imagen creen que se formará al armar los cubos? ☆ Los niños y niñas empiezan a armar los cubos uno por uno y realizan diversos movimientos con su cuerpo. ☆ Los niños y niñas escuchan atentamente las indicaciones dadas por la docente: se les avisará faltando 5 minutos para concluir la expresión motriz, para que vayan terminando sus juegos. ORDEN: ☆ Al sonido del silbato los niños y niñas recogen todos los cubos entonando la canción: Cabeza cara hombros y pies https://www.youtube.com/watch?v=DvePLHCYsAc ☆ Los niños y niñas se forman en dos columnas para ingresar al salón y se reúnen en asamblea para dialogar sobre la actividad realizada RELAJACIÓN: ☆ Antes de empezar con el dialogo la docente invita a los niños y niñas a ponerse de pie y empezar con los estiramientos de relajación. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO ☆ Los niños y niñas al finalizar la actividad recibirán sus fichas de aplicación en la cual tendrán que dibujar lo que más les ha gustado	Hojas De aplicación
CIERRE	☆ Los niños y niñas a través de la caja preguntona responderán a las interrogantes de la docente • ¿Qué hicimos hoy? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo movimos? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Cómo lo utilizamos? • ¿Con que materiales hemos jugado? • ¿Les gusto lo que hicieron? • ¿Les gustaría volver a ver a Rosita?	Caja preguntona

EVALUACIÓN:

Desempeño	Instrumento
Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones.	Guía de observación

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima Perú: S/E.

V°B° Docente de Práctica

Practicante

Docente de Aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	Dr. Luis Alberto Sánchez
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Josefina Saga Llanque
1.3 Estudiante Practicante	Ana Paula Jazmín Jarro Ylaquita
1.4 Sección – Edad	“Creativos – 4 años”
1.5 Fecha:	10 de noviembre del 2022
1.6 Carrera Profesional	Educación Inicial
1.7 Semestre académico	VIII

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN:

ENFOQUE TRANSVERSAL	▪ ENFOQUE AMBIENTAL
COMPETENCIA TRANSVERSAL	▪ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICS
VALORES	Equidad y justicia
DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD	Conocemos los animales
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	¡Diferenciamos animales domésticos y salvajes!
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Que las niñas y los niños describan las principales características de algunos animales domésticos y salvajes.

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD DEL ÁREA	DESEMPEÑOS	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	✓ Problematiza situaciones para hacer indagación. ✓ Diseña estrategias para hacer indagación. ✓ Genera y registra datos o información. ✓ Analiza datos e información. ✓ Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación	Obtiene información sobre las características de las plantas o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados).	Indagan sobre los animales domésticos y salvajes.

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	
☆ Saludan a Dios con una canción y hacen la oración. ☆ Saludo de bienvenida con la canción “hola hola, como estás”. ☆ ¿Cómo está el clima hoy?, entonan la canción del clima. ☆ ¿Qué día es hoy?, los niños entonan la canción “Doña semana”, establecen la fecha el mes y el año. ☆ Cartel de asistencia. ☆ Recuerdan los acuerdos de convivencia.	 Canción Calendario

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		Indicadores	Recursos/ Materiales
Juego libre en los sectores	<u>Planificación:</u> ☆ Dar las indicaciones previas, recordar las normas de convivencia. ☆ Indicarles que se les avisará antes de terminar el juego a través de una canción. ☆ Recordarles permanecer en el mismo sector durante la hora del juego. <u>Organización:</u> ☆ Los niños deciden con qué, a qué, cómo y con quién jugar. <u>Ejecución:</u> ☆ Los niños juegan en cada sector. <u>Ordena el material:</u> ☆ A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector. <u>Socialización:</u> ☆ Los niños expresan a qué jugaron, con qué materiales. <u>Representación:</u> ☆ Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto cuando jugaron en los sectores.		Canción Hojas A-4

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Motivación	- Los niños y niñas observan ingresar a la docente con su amiga Rosita (Títere) - Los niños escuchan con atención a la docente quien los invita a ponerse de pie y entonar la canción de los animales https://www.youtube.com/watch?v=d4pmb6efHjM	Canción de los animales Títere Rosita
	Saberes Previos Problematización Propósito		Cartel del propósito
PROCESO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA - La docente junto con su amiga Rosita se convierten en “Exploradoras” - Los niños y niñas observan a la docente quien les muestra un cofre mágico - Los niños y niñas responden a las siguientes interrogantes:	Binoculares

		¿Qué es? ¿Que habrá dentro del cofre? ¿Les gustaría descubrir que hay dentro del cofre? - Los niños y niñas interactúan con la exploradora respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué materiales hemos encontrado dentro del cofre?, los niños mencionan las características de cada uno de los materiales: ¿Qué es? ¿de qué color es? ¿Qué forma tiene? ¿Dónde lo han visto? ¿Para qué lo utilizamos? PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS - Presentamos a los niños y niñas una lámina o dibujos de algunos animales domésticos y salvajes y pedimos que describan sus características - Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué observas en la lámina?, ¿Cómo se llaman estos animales? ¿Por qué decimos que son animales domésticos? ¿Por qué decimos que son animales salvajes? ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN - Los niños y niñas escuchan a la docente quien les hace las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer para saber sobre los animales domésticos y salvajes? ¿En dónde podemos encontrar información? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué podemos utilizar para indagar sobre los animales domésticos y salvajes?	Imágenes de animales Recursos humanos Casa de animales domésticos Zoológico de animales salvajes Sobre mágico
--	--	--	--

		- Los niños y niñas planifican junto con la docente qué podemos hacer para investigar sobre algunos animales domésticos y salvajes. - Los niños y niñas sugieren algunas formas de investigar sobre el tema: • Observando. • Utilizando materiales. - Los niños y niñas escuchan a la docente quien les indica que deberán salir al patio para realizar una actividad. - Los niños y niñas observan a la docente con un sobre mágico y responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que tengo aquí? ¿Qué creen que hay adentro? - Los niños y niñas descubren junto con la docente las siluetas de los animales y seguidamente escuchan las indicaciones de la docente. - Los niños cogen una silueta y pasando por distintos obstáculos la llevan a la casita si es que es doméstico y al zoológico si es salvaje.	Silueta de animales
		RECOJO DE DATOS - Los niños verbalizan que acciones realizaron para ubicar a los animales ¿Qué hemos hecho para ubicar a los animales? ¿Qué materiales hemos utilizado?	Fichas de animales

**ESTRUCTURACIÓN DEL
SABER CONSTRUIDO COMO
RESPUESTA AL PROBLEMA**

- Los niños y niñas escuchan con atención a la docente quien los Motiva a indagar sobre los conocimientos que tienen sobre los animales domésticos y salvajes.
- Los niños y niñas escuchan a la docente quien les dice que cuenten sus experiencias cuando visitaron: el zoológico, granjas, parques ecológicos. etc.
- Presentamos en hojas o cartulinas dibujos de animales domésticos y salvajes con sus nombres para identificarlos.
- Presentamos a los niños y niñas una lámina de sombras de animales:
- Los niños y niñas escuchan atentamente a la docente quien les indica que tendrán que clasificar los animales (salvajes o domésticos)

- Al finalizar la actividad los niños y niñas reciben una hoja de la docente quien les indica que tendrán que dibujar al animal que más les gustó y tendrán que exponerlo con sus características.
-

CIERRE	Evaluación (Metacognición n transferencia)	METACOGNCIÓN Los niños se sientan en asamblea, la docente con la ayuda del micrófono preguntón realiza las siguientes preguntas: • ¿Qué aprendí hoy? • ¿Tuve alguna dificultad? • ¿Cómo la superé? • ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?	Caja preguntona
---------------	---	--	--------------------

V. EVALUACIÓN:

Desempeño	Instrumento
Obtiene información sobre las características de las plantas o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados).	Guía de observación

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación 2017. Programa Curricular del nivel Inicial. www.minedu.gob.pe

V°B° Docente de Práctica

Practicante

Docente de Aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL (4 AÑOS)

V. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial	Dr. Luis Alberto Sánchez
Nombre de la Docente de Aula	Josefina Saga Llanque
Estudiante Practicante	Ana Paula Jazmín Jarro Ylaquita
Sección - Edad	Creativos– 4 años
Carrera Profesional	Educación Inicial
Semestre académico	VIII

VI. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN:

ENFOQUE TRANSVERSAL	De orientación al bien común De derecho
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
VALORES	Empatía
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	IMITAMOS COMO SE MUEVEN LOS ANIMALES COMO ANIMALES
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Que los niños y niñas se desplacen como animales y así coordinen sus movimientos

VII. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones de exploración y juego.	- Coordina sus movimientos con las partes de su cuerpo. - Dibujan su animal favorito de la clase

VIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		Indicadores	Recursos/ Materiales
Juego libre en los sectores	<u>Planificación:</u> ☆ Dar las indicaciones previas, recordar las normas de convivencia. ☆ Indicarles que se les avisará antes de terminar el juego a través de una canción. ☆ Recordarles permanecer en el mismo sector durante la hora del juego. <u>Organización:</u> ☆ Los niños deciden con qué, a qué, cómo y con quién jugar. <u>Ejecución:</u> ☆ Los niños juegan en cada sector. <u>Ordena el material:</u> ☆ A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector. <u>Socialización:</u> ☆ Los niños expresan a qué jugaron, con qué materiales. <u>Representación:</u> ☆ Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto cuando jugaron en los sectores.		Canción Hojas A-4

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		
☆ Saludan a Dios con una canción y hacen la oración. ☆ Saludo de bienvenida con la canción “Como están, amigos como están”. ☆ ¿Cómo está el clima hoy?, entonan la canción del clima. ☆ ¿Qué día es hoy?, los niños entonan la canción “Doña semana”, establecen la fecha el mes y el año. ☆ Cartel de asistencia. ☆ Recuerdan los acuerdos de convivencia.		Canción Calendario

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA: ☆ Los niños y niñas se organizan en asamblea con sus sillas. ☆ Los niños y niñas se ponen de pie para poder entonar la canción: ¡Si estás feliz! https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M ☆ Los niños y niñas mencionan los acuerdos de convivencia y prometen cumplirlos para el correcto desarrollo de la clase. ☆ Los niños y niñas interactúan con la docente: Buenos días niños y niñas ¿Cómo están?, ¿Cómo se sienten el día de hoy?, muy bien, quiero comentarles que el día de hoy les he traído una visita muy especial que nos van a acompañar en la clase el día de hoy ¿Quién crees que será?, ¿Quieren jugar con él o ella?	Canción de bienvenida
	☆ Los niños y niñas contarán hasta 5 para que aparezca la visita especial. ☆ Los niños y niñas observan el ingreso de la docente con un títere quien lleva un cofre sorpresa. ☆ Los niños y niñas escuchan a la docente quien les dice: Ahora sí niños y niñas les presento a mi amigo el lobo se llama Raúl. ☆ Los niños y niñas escuchan atentamente a Raúl y el interactúa con ellos: Hola niños y niñas yo soy Raúl, ¿Cómo están?, quiero decirles que el día de hoy les he traído un juego muy divertido, ustedes ¿Quieren jugar?	Títere Raúl
	☆ Los niños y niñas observan con atención a Raúl quien les dice que les ha traído un cofre sorpresa ☆ Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué creen habrá dentro del cofre?, ¿Para qué servirá? ¿Cómo será?	Vinchas de animales
	☆ Los niños y niñas escuchan con atención a la docente quien les dice que: El día de hoy vamos a: Desplazarnos como animales y así coordinar nuestros movimientos.	Caja sorpresa Cartel del propósito

DESARROLLO	☆ Los niños y niñas escuchan atentamente a la docente quien les dice que antes de descubrir lo que hay en el cofre entonarán y bailarán una canción: Camino por la selva https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8	Canción
	EXPRESIÓN MOTRIZ: ☆ Los niños y niñas descubren junto con Raúl y la docente lo que hay dentro del cofre (Vinchas con animales) y formula las siguientes preguntas; ¿Para qué nos servirán estas vinchas? ¿Qué podemos hacer?	
	☆ Los niños y niñas escuchan atentamente a las indicaciones de la docente quien les dice que deberán pasar por el circuito imitando el animal que les tocó	Canción de introducción
	☆ Los niños y niñas responden a las interrogantes de la docente: ¿Qué animales son?, ¿Conocías estos animales?	
	☆ Al finalizar con la actividad los niños y niñas responden a las interrogantes de la docente: ¿Qué hicimos con las vinchas?, ¿Cómo lo usamos?	Regalo gigante
	ORDEN: ☆ Al sonido del silbato los niños y niñas recogen los materiales entonando la canción a guardar ☆ Los niños y niñas se reúnen en asamblea para dialogar sobre la actividad realizada RELAJACIÓN: ☆ Antes de empezar con el dialogo la docente invita a los niños y niñas a ponerse de pie y empezar con los estiramientos de relajación. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO ☆ Los niños y niñas al finalizar la actividad recibirán sus fichas de aplicación en la cual tendrán que dibujar lo que más les ha gustado	Cubos con imágenes Hojas De aplicación
CIERRE	☆ Los niños y niñas a través de la caja preguntona responderán a las interrogantes de la docente • ¿Qué hicimos hoy?	

	• ¿Qué parte de nuestro cuerpo movimos? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Cómo lo utilizamos? • ¿Con que materiales hemos jugado? • ¿Les gusto lo que hicieron? • ¿Les gustaría volver a ver a Raúl?	Micrófono preguntón
--	--	------------------------

EVALUACIÓN:

Desempeño	Instrumento
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones de exploración y juego.	Guía de observación

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima Perú: S/E.

V°B° Docente de Práctica

Practicante

Docente de Aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.2 Institución Educativa:	Dr. Luis Alberto Sánchez
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Josefina Saga Llanque
1.3 Estudiante Practicante	Ana Paula Jazmín Jarro Ylaquita
1.4 Sección - Edad	“Creativos – 4 años”
1.5 Fecha:	17 de noviembre del 2022
1.6 Carrera Profesional	Educación Inicial
1.7 Semestre académico	VIII

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN:

ENFOQUE TRANSVERSAL	▪ Orientación al bien común ▪ De derecho ▪ Búsqueda de la excelencia
COMPETENCIA TRANSVERSAL	▪ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICS
VALORES	▪ Conciencia de derechos ▪ Diálogo y concertación
DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD	Conociendo mis derechos
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	“Difundiendo mis derechos a mi comunidad”
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	“Conocer nuestros derechos y difundirlos en comunidad”

II. PROPOSITOS Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD DEL ÁREA	DESEMPEÑOS	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	• Se valora así misma. • Autorregula sus emociones.	Se reconoce como miembro de su familia, grupo de aula y comunidad.	Conocemos más sobre nuestros deberes

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

DESARROLLO DE LA SITUACION DE APRENDIZAJE:

[illegible]

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA ☆ Saludan a Dios con una canción y hacen la oración. ☆ Saludo de bienvenida con la canción “Como están, amigos como están”. ☆ ¿Cómo está el clima hoy?, entonan la canción del clima. ☆ ¿Qué día es hoy?, los niños entonan la canción “Doña semana”, establecen la fecha el mes y el año. ☆ Cartel de asistencia. ☆ Recuerdan los acuerdos de convivencia.	Canción  Calendario
--	--

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Motivación	☆ Los niños y niñas observan ingresar a la docente al aula quien les dice que hoy tienen un día cargado de muchas actividades, pero antes de empezar bailaran una canción	Canción
	Saberes Previos Problematicación Propósito	https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA ☆ Los niños y niñas escuchan atentamente a la docente quien les pregunta: ¿Qué hemos realizado?, ¿Ustedes tienen derecho a divertirse?, ¿Tendrán derecho a jugar? Así como tienen derechos. ¿Tienen deberes en casa? ¿Tienes deberes en el aula? ¿Qué hacemos para cumplirlos? ☆ Entonces el día de hoy vamos a “Conocer nuestros deberes”	
PROCESO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia	<u>Problematicación:</u> ☆ Los niños y niñas observan a la docente con un cofre y responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en mis manos?, ¿Qué crees que hay dentro del cofre?, ¿Para qué servirá?, ¿Conocías los derechos? <u>Análisis de la información:</u> ☆ Los niños y niñas observan a la docente quien pega en la pizarra	Cofre mágico Imágenes de deberes

		fichas con imágenes representativas a los derechos del niño y explica cada uno. ☆ Los niños y niñas observan y escuchan atentamente a la docente ☆ Los niños y niñas escuchan la explicación de la docente hacia sus deberes ☆ Los niños y niñas reciben su ficha de aplicación en la cual deberán lo que más les gustó de la actividad. ☆ Se interactúa preguntando: ¿Qué deberes vimos?, ¿Recuerdas cuales son? ☆ Los niños verbalizan la actividad realizada. <u>Acuerdos, toma de decisiones:</u> ☆ se realiza las recomendaciones sobre la importancia de cuidar y respetar nuestros derechos y que somos importantes.	Hoja de aplicación
CIERRE	EVALUACION (METACOGNICIÓN)	☆ ¿Que aprendimos el día de hoy? ☆ ¿Cómo lo hicimos? ☆ ¿Les gusto lo que aprendieron? ☆ ¿Cómo se sintieron? ☆ ¿Qué más podemos hacer?	

IV. EVALUACIÓN:

Desempeño	Instrumento
Se reconoce como miembro de su familia, grupo de aula y comunidad.	Guía de observación

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación 2017. Programa Curricular del nivel Inicial. www.minedu.gob.pe

V°B° Docente de Práctica

Practicante

Docente de Aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.3 Institución Educativa:	Dr. Luis Alberto Sánchez
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Josefina Saga Llanque
1.3 Estudiante Practicante	Ana Paula Jazmín Jarro Ylaquita
1.4 Sección - Edad	“Creativos – 4 años”
1.5 Fecha:	21 de noviembre del 2022
1.6 Carrera Profesional	Educación Inicial
1.7 Semestre académico	VIII

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN:

ENFOQUE TRANSVERSAL	▪ Orientación al bien común ▪ Búsqueda de la excelencia
COMPETENCIA TRANSVERSAL	▪ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICS
VALORES	▪ Respeto
DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD	Juguemos a la Tiendita
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Clasificamos nuestros productos
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Ordenamos nuestra Tiendita

II. PROPOSITOS Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD DEL ÁREA	DESEMPEÑOS	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”.	Crea patrones de repetición

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA ☆ Saludan a Dios con una canción y hacen la oración. ☆ Saludo de bienvenida con la canción “Como están, amigos como están”. ☆ ¿Cómo está el clima hoy?, entonan la canción del clima. ☆ ¿Qué día es hoy?, los niños entonan la canción “Doña semana”, establecen la fecha el mes y el año. ☆ Cartel de asistencia. ☆ Recuerdan los acuerdos de convivencia.	 Canción Calendario
--	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

DESARROLLO DE LA SITUACION DE APRENDIZAJE:

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		Indicadores	Recursos/ Materiales
Juego libre en los sectores	<u>Planificación:</u> ☆ Coge su collarín con la imagen del sector a donde irá a jugar. ☆ Dar las indicaciones previas, recordar las normas de convivencia. ☆ Indicarles que se les avisará antes de terminar el juego a través de una canción. ☆ Recordarles permanecer en el mismo sector durante la hora del juego. <u>Organización:</u> ☆ Los niños deciden con qué, a qué, cómo y con quién jugar. <u>Ejecución:</u> ☆ Los niños juegan en cada sector. <u>Ordena el material:</u> ☆ A través de una canción los niños guardarán los materiales y dejarán en orden el sector. <u>Socialización:</u> ☆ Los niños expresan a qué jugaron, con qué materiales. <u>Representación:</u> ☆ Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto cuando jugaron en los sectores.		Canción Hojas A-4

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Motivación Saberes Previos Problematización Propósito	☆ Los niños y niñas observan ingresar a la docente con una bolsa llena de cosas y realiza las siguientes preguntas. ☆ ¿Qué habrá en la bolsa? ☆ ¿Qué clase de productos podremos vender en nuestra tiendita? ☆ ¿Cuántos objetos habrá en la bolsa? ☆ ¿Cómo podremos organizar los productos de nuestra tienda? ☆ Agrupamos y contamos los productos de la tienda	Bolsa con productos
PROCESO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia	<u>Familiarización del problema</u> ☆ La docente extrae los productos de la bolsa y con ayuda de los niños observan y acomodan los productos. <u>Búsqueda y ejecución de estrategias</u> ☆ Los niños y niñas se colocan en posición de asamblea para poder contar entre todos, la cantidad total de productos que tienen en su tiendita y así realizar comparaciones de cantidad. ☆ Luego, los niños observan cestas de colores y como ven que los productos están desordenados la docente pregunta ¿Qué podemos hacer con las cestas? ¿Cómo podemos hacer para que nuestra tienda quede limpia y ordenada? ¿Cuántas cestas necesitaremos? ☆ Al finalizar los niños y niñas ponen a jugar a comprando los	R.H. Tiendita

		productos intercambiando monedas. <u>Reflexión y formalización</u> ☆ Los niños se ponen de pie y proceden a desplazarse en el aula para ordenar, clasificar y contar los productos de la tienda siempre con el acompañamiento de la docente. ☆ Al finalizar con el diálogo los niños y niñas reciben una hoja de aplicación. <u>Planteamiento de otros problemas</u> ☆ Al culminar la docente les pregunta: ¿Serán estos los únicos objetos que podemos agrupar?, ¿Alguna vez tuvieron oportunidad de clasificar otros objetos en casa?, ¿Cómo clasifica los alimentos tu mamá?	
CIERRE	EVALUACION (METACOGNICIÓN)	☆ ¿Que aprendimos el día de hoy? ☆ ¿Cómo lo hicimos? ☆ ¿Les gusto lo que aprendieron? ☆ ¿Cómo se sintieron? ☆ ¿Qué más podemos hacer?	Micrófono preguntón

IV. EVALUACIÓN:

Desempeño	Instrumento
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”.	Guía de observación

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación 2017. Programa Curricular del nivel Inicial. www.minedu.gob.pe

V°B° Docente de Práctica

Practicante

Docente de Aula

ANEXO 6

BASE DE DATOS

PRE – TEST

	D1				TOTAL D1	NYDLPD	D2				TOTAL D2	NYDLPD	SUMA DIME.S.	NYDLPD FINAL
	P1	P2	P3	P4			P5	P6	P7	P8				
1	2.5	0	0	0	2.5	INICIO	0	0	0	0	0	INICIO	2.5	INICIO
2	2.5	0	2.5	0	5	EN PROCESO	0	0	0	2.5	2.5	INICIO	7.5	INICIO
3	2.5	0	2.5	0	5	EN PROCESO	0	2.5	0	2.5	5	EN PROCESO	10	INICIO
4	2.5	0	0	0	2.5	INICIO	2.5	0	0	0	2.5	INICIO	5	INICIO
5	2.5	0	0	0	2.5	INICIO	2.5	0	0	2.5	5	EN PROCESO	7.5	INICIO
6	2.5	0	0	0	2.5	INICIO	0	0	0	0	0	INICIO	2.5	INICIO
7	0	0	2.5	0	2.5	INICIO	0	0	2.5	0	2.5	INICIO	5	INICIO
8	0	2.5	0	2.5	5	EN PROCESO	2.5	0	2.5	0	5	EN PROCESO	10	INICIO
9	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	0	0	2.5	0	2.5	INICIO	5	INICIO
10	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	0	2.5	0	2.5	5	EN PROCESO	7.5	INICIO
11	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	0	0	2.5	0	2.5	INICIO	5	INICIO
12	2.5	2.5	0	0	5	EN PROCESO	2.5	0	2.5	0	5	EN PROCESO	10	INICIO
13	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	0	0	0	2.5	2.5	INICIO	5	INICIO
14	0	0	2.5	0	2.5	INICIO	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	5	INICIO
15	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	2.5	0	2.5	0	5	EN PROCESO	7.5	INICIO
16	2.5	0	2.5	0	5	EN PROCESO	0	0	0	2.5	2.5	INICIO	7.5	INICIO
17	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	2.5	2.5	0	0	5	EN PROCESO	7.5	INICIO
18	0	0	2.5	0	2.5	INICIO	0	0	0	2.5	2.5	INICIO	5	INICIO
19	0	0	2.5	0	2.5	INICIO	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	5	INICIO
20	0	2.5	0	2.5	5	INICIO	2.5	0	0	0	2.5	INICIO	7.5	INICIO
21	0	0	0	2.5	2.5	INICIO	0	0	2.5	0	2.5	INICIO	5	INICIO
22	0	0	0	2.5	2.5	INICIO	0	2.5	0	0	2.5	INICIO	5	INICIO

POST – TEST

	D1				TOTAL D1	NYDLDP	D2				TOTAL D2	NYDLDP	SUMA DIME.S.	NYDLDP FINAL
	P1	P2	P3	P4			P5	P6	P7	P8				
1	2.5	2.5	0	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	2.5	0	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO
2	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	17.5	LOGRO ESPERADO
3	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	17.5	LOGRO ESPERADO
4	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	20	LOGRO DESTACADO
5	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	20	LOGRO DESTACADO
6	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	20	LOGRO DESTACADO
7	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	20	LOGRO DESTACADO
8	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	20	LOGRO DESTACADO
9	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	20	LOGRO DESTACADO
10	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	0	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO
11	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	0	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO
12	2.5	2.5	2.5	0	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	0	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO
13	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	17.5	LOGRO ESPERADO
14	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	17.5	LOGRO ESPERADO
15	2.5	2.5	0	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	0	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO
16	2.5	0	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	2.5	0	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO
17	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	17.5	LOGRO ESPERADO
18	2.5	0	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	17.5	LOGRO ESPERADO
19	2.5	0	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	2.5	0	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO
20	2.5	2.5	2.5	2.5	10	LOGRO DESTACADO	2.5	2.5	2.5	0	7.5	LOGRO ESPERADO	17.5	LOGRO ESPERADO
21	2.5	0	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	2.5	2.5	2.5	0	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO
22	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	0	2.5	2.5	2.5	7.5	LOGRO ESPERADO	15	LOGRO ESPERADO

ANEXO 7 : EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA EJECUCIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO “APRENDO JUGANDO”

Los niños identifican las partes de su cuerpo con la ayuda de Pepe y a su vez utilizan la técnica de la pinza para coger y ubicar su cartilla.



Los niños se desplazan por los circuitos imitando a los animales y mostrando control sobre sus movimientos al desplazarse.



Los niños utilizan la técnica de la pinza para coger a los animales e insertarlos en las maquetas.



Geovanna Vicente Pacco

JARRO_YLAQUITA_TESINA_FINAL_SUSTENTACIÓN[1]_rem...

 TESINA 2025-II

 TESIS - 2025

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3445929101

Fecha de entrega

15 dic 2025, 7:07 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

15 dic 2025, 7:10 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

JARRO_YLAQUITA_TESINA_FINAL_SUSTENTACIÓN_1_removed.pdf

Tamaño del archivo

918.9 KB

82 páginas

18.222 palabras

99.695 caracteres

20% 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

- 19%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

- 19% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 12% 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	Internet	repositorio.eesppijbtacna.edu.pe	14%
2	Trabajos del estudiante	unjbg	1%
3	Internet	ieijesusmaestro.edu.pe	<1%
4	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	<1%
5	Internet	dspace.utb.edu.ec	<1%
6	Internet	repositorio.upt.edu.pe	<1%
7	Trabajos del estudiante	uncedu	<1%
8	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
9	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
10	Trabajos del estudiante	Instituto de educacion superior pedagogico publico Tayabamba	<1%
11	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%

12	Internet	www.slideshare.net	<1%
13	Internet	repositorio.unap.edu.pe	<1%
14	Internet	www.162-241-125-80.crapid.com	<1%
15	Internet	espacio.digital.upel.edu.ve	<1%
16	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
17	Internet	repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe	<1%
18	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
19	Trabajos del estudiante	Universidad de Deusto	<1%
20	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	<1%
21	Internet	marietasyadelitas.blogspot.com	<1%
22	Trabajos del estudiante	POSGRADO	<1%
23	Trabajos del estudiante	Universidad Francisco de Vitoria	<1%
24	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
25	Internet	es.slideshare.net	<1%

26	Internet	repositorio.unh.edu.pe	<1%
27	Internet	repositorio.uns.edu.pe	<1%
28	Publicación	Parizaca Chambilla, Sabas. "Metodología de indagación guiada y las habilidades i...	<1%
29	Internet	es.scribd.com	<1%
30	Internet	www.regionlambayeque.gob.pe	<1%
31	Internet	repositorio-api.eespli.edu.pe	<1%
32	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%