

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA



**APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO “APRENDO JUGANDO”
PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE
DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO UGARTE, TACNA, 2022**

TESIS

Presentada por:

Bach. Joel Romel Vasquez Yovera

ORCID: 0000-0002-5507-3034

Asesora:

Mag. Sissy Soledad Mena Ordoñez

ORCID:0000-0001-5950-5888

Para obtener el grado académico de:

MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA
TACNA-PERÚ

2024

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

ESCUELA DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA**

Tesis

**“APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO “APRENDO JUGANDO”
PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE
DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO UGARTE, TACNA, 2022.”**

Presentada por:

Bach. Joel Romel Vasquez Yovera

Tesis sustentada y aprobada el 14 de Noviembre del 2024, ante el siguiente
jurado examinador

PRESIDENTA: Mag. Mabel Cardenas Herrera

SECRETARIA: Dra. Ana Luz Margarita Borda Soaquita

VOCAL : Mag. Ricardo Jimenez Palacios

ASESOR : Mag. Sissy Soledad Mena Ordoñez

DECLARACIÓN JURADA

Yo Joel Romel Vasquez Yovera, en calidad de egresado de la Maestría de Docencia Universitaria y Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad Privada de Tacna, Identificado con DNI: 70570694

Soy autor de la tesis titulada: APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO “APRENDO JUGANDO” PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO UGARTE, TACNA, 2022, con asesora: Mag. Sissy Soledad Mena Ordoñez.

DECLARO BAJO JURAMENTO

Soy el único autor de la tesis presentada para la obtención de la maestría, y que dicho texto no haya sido presentado total o parcialmente para la obtención del título académico en ninguna universidad o instituto, ni haya sido publicado previamente para ningún otro fin

A sí mismo, declaro no haber trasgredir ninguna norma universitaria con respecto al plagio ni a las leyes establecidas que protegen la propiedad intelectual.

Declaro, que después de la revisión de la tesis con el software Turnitin se declara 08 % de similitud, además que el archivo entregado en formato PDF corresponde exactamente al texto digital que presento junto al mismo.

Finalmente, afirmo que se ha solicitado la autorización correspondiente de la I.E. para recopilar datos, demostrando que la información presentada es precisa y que soy consciente de las sanciones penales asociadas con la violación de las leyes de

plagio y falsificación. Afirmo que este documento con todo mi poder y asumo todas las responsabilidades derivadas de ello.

Por lo tanto, asumo aquí toda responsabilidad ante la universidad que pueda derivarse de la autoría, la originalidad y la variación del contenido del ensayo, así como de los derechos sobre la obra o invención presentada. Como resultado, soy responsable tanto a la universidad como a terceras partes por cualquier daño que pueda resultar de no cumplir con lo declarado o que pueda ser considerado como la causa del trabajo presentado, con la excepción de cualquier demanda económica que pueda surgir de ello en beneficio de terceras partes.

Tacna, 14 de Noviembre del 2024



Joel Romel Vasquez Yovera

70570694

DEDICATORIA

Con todo el esfuerzo del mundo, apoyo y guía de Dios dedico mi tesis a mis padres, quienes son mi motivo a seguir, a mis hermanos que son parte primordial de la familia.

Joel Romel Vasquez Yovera

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mis padres, Gregorio y Herminia, por enseñarme desde niño el valor del esfuerzo y la dedicación, gracias a Dios por brindarme salud y alegría familiar para lograr uno de mis objetivos profesionales, que es mi grado académico.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN JURADA.....	4
PÁGINA DE DEDICATORIA.....	6
PÁGINA DE AGRADECIMIENTOS.....	7
RESUMEN	15
ABSTRACT	16
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I.....	14
EL PROBLEMA.....	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Formulación del problema.....	16
1.2.1. Problema principal.....	16
1.2.2. Problemas secundarios.....	17
1.3. Justificación de la investigación	17
1.4. Objetivos.....	18
1.4.1. Objetivo general.....	18
1.4.2. Objetivos específicos	19
CAPÍTULO II.....	20
MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes del problema.....	20
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	20
2.1.2. Antecedentes Nacionales	22
2.2. Bases teóricas	24
2.2.1. Competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	24
2.2.1.1. El área de Educación Física.....	24
2.2.1.2. Importancia del área	26
2.2.1.3. Enfoque: Ed. Física.....	28
2.2.1.4. Competencias.....	29
2.2.1.5. Capacidades	31
2.2.1.6. Estándares	33
2.2.1.7. Concepto de motricidad.....	34
2.2.1.8. Motricidad gruesa	35
2.2.1.9. Equilibrio.....	36
2.2.1.10 La coordinación	37
2.2.2. Modelo didáctico “Aprendo Jugando”	39
2.2.2.1. Concepto de modelo didáctico.....	39
2.2.2.2. Importancia del modelo didáctico	40
2.2.2.3. Concepto del modelo didáctico “Aprendo Jugando”	41

2.2.2.4. Concepto del modelo didáctico “Aprendo Jugando”	41
2.2.2.5. Importancia del modelo didáctico “Aprendo Jugando”	42
2.2.2.6. Clasificación del juego	42
2.2.2.7. Teoría.....	43
2.2.2.8. Importancia.....	48
2.2.2.9. Características.....	51
2.2.2.10. Estructura del modelo.....	52
2.3. Definición de términos básicos.....	53
CAPITULO III	54
MARCO METODOLÓGICO.....	54
3.1. Hipótesis	54
3.1.1. Hipótesis general	54
3.1.2. Hipótesis específicas.....	54
3.2. Operacionalización de variables	55
3.2.1. Variables.....	55
3.2.2. Definición Conceptual – Operacional.....	55
3.2.3. Reconocimiento V.I.....	56
3.2.4. Reconocimiento V.D	58
3.3. Tipo de investigación.....	59
3.4. Nivel de investigación	59
3.5. Diseño de investigación	59
3.6. Ámbito y tiempo social de la investigación.....	61
3.7. Población de estudio	61
3.7.1. Población	61
3.7.2. Muestra	62
⌘ TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS	63
3.8.1. Instrumento	63
3.8.1.1. Validez del instrumento.....	63
3.8.1.2. Validez del instrumento de la variable Dependiente	64
.....	64
3.9. Análisis estadístico de datos	65
3.9.1. Análisis descriptivo	65
3.9.2. Análisis descriptivo inferencial.....	65
CAPÍTULO IV	66
RESULTADO	66
4.1. Descripción del cuaderno de campo	66
4.1.1. Planificación	66
4.1.2. Ejecución	67
4.1.3. Evaluación	67
4.2. Cambios relevantes de la aplicación de la propuesta.....	68
4.2.1. Análisis descriptivo antes de aplicar la experiencia.....	68
4.2.1.1. Resultados de la prueba de entrada (G.C).....	68

4.2.1.2. Resultados de la prueba de entrada en el grupo Experimental (G.E.).....	70
4.2.1.3. Medidas descriptivas de la prueba de entrada (G.C.)	72
4.2.1.4. Medidas descriptivas de la prueba de entrada (G.E.).....	74
4.2.1.5. Resumen comparativo de las calificaciones obtenidas de la prueba de entrada.	76
4.2.2. Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de entrada	78
4.2.2.1. Prueba de entrada del estado inicial del grupo control y experimental antes de la aplicación de la experiencia.....	78
4.2.3. Análisis descriptivo en el proceso de la aplicación de la experiencia.....	84
4.2.3.1. Actividad 01: Jugando en equipo nos divertimos mucho más.....	84
4.2.3.2. Actividad 02: Afianzando mis habilidades motrices básicas	86
4.2.3.3. Actividad 03: Coordinando mis movimientos	88
4.2.3.4. Actividad 04: Tres, dos, uno, todos en equipo.....	90
4.2.3.5. Actividad 05: Todos nos movemos al sonido de la música	92
4.2.3.6. Actividad 06: Coordino mis movimientos al ritmo de la música	94
4.2.3.7. Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de las puntuaciones obtenidas en el proceso de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” del G.E.....	96
4.2.4. Análisis inferencial de los resultados del proceso de aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”	99
4.2.4.1. Prueba estadística del estado de proceso del grupo experimental durante la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”	99
4.2.5. Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación de la experiencia	103
4.2.5.1. Resultados de la prueba de salida	103
4.2.5.2. Resultados de la prueba de salida G.E.	105
4.2.5.3. Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida G.C.	107
4.2.5.4. Medidas descriptivas de la prueba de salida G.E.....	109
4.2.6.1. Prueba estadística del estado final del G.E. después de la aplicación de la experiencia.	111
4.3. Verificación de hipótesis de la investigación.....	114
4.3.1. Verificación de la hipótesis específica “A”	114
4.3.2. Verificación de la hipótesis específica “B”.....	115
4.3.3. Verificación de la hipótesis específica “C”.....	115
4.3.4. Verificación de hipótesis general.....	116
CAPÍTULO V.....	117
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	117
CAPÍTULO VI	118
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	118
6.1. Descripción del problema focalizado.....	118
6.1.1. Presentación del nudo crítico (IMAGENES).....	119
.....	119
6.2. Descripción de la propuesta.....	122
6.3. Costo de implementación de la propuesta	122
6.4. Beneficios que aporta la propuesta	123
CONCLUSIONES.....	124
SUGERENCIAS.....	125

REFERENCIAS 126
APENDICE 134

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población.....	61
Tabla 2 Muestra	62
Tabla 3 Juicio de expertos.....	64
Tabla 4 Plan de ejecución	67
Tabla 5 Resultados de la prueba de entrada del G.C	68
Tabla 6 Resultados de la prueba de entrada del (G.E.).....	70
Tabla 7 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada (G.C)	72
Tabla 8 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada (G.E.)	74
Tabla 9 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada G.C – G.E.	76
Tabla 10 Resultados de la primera actividad del G.E., durante la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”	84
Tabla 11 Resultados de la segunda actividad G.E., durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"	86
Tabla 12 Resultados de la tercera actividad G.E., durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"	88
Tabla 13 Resultados de la cuarta actividad del G.E durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"	90
Tabla 14 Resultados de la quinta actividad del G.E. durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando”	92
Tabla 15 Resultados de la sexta actividad del G.E. durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"	94
Tabla 16 Proceso de la EJECUCIÓN del modelo didáctico "Aprendo Jugando" del G.E.	96
Tabla 17 Prueba de salida G.C.....	103
Tabla 18 Resultados de la prueba de salida G.E. después de aplicar el modelo didáctico "Aprendo Jugando"	105
Tabla 19 Resultados en la prueba de salida G.C.....	107
Tabla 20 Resultados en la prueba de salida G.E.	109

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema de modelo didáctico "Aprendo Jugando"	52
Figura 2 Niveles de logro en la prueba de entrada G.C.	68
Figura 3 Niveles de logro en la prueba (G.E.)	70
Figura 4 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del G.C.	72
Figura 5 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada G.E.	74
Figura 6 Comparación de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada G.C. – G.E.....	76
Figura 7 Resultados de la primera actividad G.E., durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"	84
Figura 8 Resultados de la segunda actividad G.E. durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"	86
Figura 9 Resultados de la tercera actividad del G.E., durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"	88
Figura 10 Resultados de la cuarta actividad del G.E., durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"	90
Figura 11 Resultados de la quinta actividad G.E., durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"	92
Figura 12 Resultados de la sexta actividad del G.E., durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"	94
Figura 13 Resultados del promedio del proceso	97
Figura 14 Resultado de los niveles en la prueba de salida G.C.	103
Figura 15 Resultados de los Niveles del logro en la prueba de salida de los estudiantes del G.E.	105
Figura 16 Resultados en la prueba de salida G.C	107
Figura 17 Resultados de la prueba de salida G.E.....	109

ÍNDICE DE APÉNDICES

APÉNDICE 1 Matriz de consistencia.....	134
APÉNDICE 2 Instrumento de recolección de datos	138
APÉNDICE 3 SESIONES DE APRENDIZAJE	141
APÉNDICE 4 MODELO DIDÁCTICO.....	173

RESUMEN

La investigación “Aplicación del modelo didáctico “aprendo jugando” para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes del 1er grado de educación primaria de la institución educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023, tuvo como objetivo desarrollar la primera competencia en mención. El tipo de investigación fue experimental con un diseño cuasi-experimental, con dos grupos de trabajo denominados grupo control y grupo experimental. La población de estudio era de 262 estudiantes, con una muestra de 44 estudiantes. La técnica empleada fue la observación y se utilizó una rúbrica de evaluación. Por otro lado, el tiempo de ejecución del modelo didáctico con las sesiones de aprendizaje y anteriormente con la aplicación del pre-test y post test al terminar el modelo fue de 8 semanas entre los meses de agosto y septiembre. Como resultado, se descubrió que todos los estudiantes evaluados estaban en un nivel superior al esperado, con calificadores de 17.7 en relación a la competencia, lo que significa que el objetivo se cumplió en el grupo experimental, mientras que en el grupo control se obtuvieron resultados similares a los del pre-test debido a que no se intervino con el modelo didáctico. De igual manera el modelo didáctico fue una herramienta pedagógica muy valiosa para la construcción del aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental debido a que se logró desarrollar la primera competencia de manera exitosa incluyendo las diferentes estrategias pedagógicas y motivación a los estudiantes. Finalmente, se recalca que el uso del modelo didáctico "Aprendo jugando" fue efectivo para desarrollar la COMPETENCIA mencionada en los estudiantes de primer grado de primaria.

Palabras claves: Ed. Física, competencia, Modelo didáctico

ABSTRACT

The research “Application of the didactic model “I learn by playing” for the development of the competence develops autonomously through its motor skills in students of the 1st grade of primary education of the Alfonso Ugarte educational institution, Tacna, 2023, aimed to develop the first competence mentioned. The type of research was experimental with a quasi-experimental design, with two work groups called the control group and the experimental group. The study population was 262 students, with a sample of 44 students. The technique used was observation and an evaluation rubric was used. On the other hand, the execution time of the didactic model with the learning sessions and previously with the application of the pre-test and post-test at the end of the model was 8 weeks between the months of August and September. As a result, it was discovered that all the students evaluated were at a higher level than expected, with qualifiers of 17.7 in relation to the competence, which means that the objective was met in the experimental group, while results were obtained in the control group. similar to those of the pre-test because the didactic model was not intervened. Likewise, the didactic model was a very valuable pedagogical tool for the construction of learning in the students of the experimental group because it was possible to develop the first competence successfully, including the different pedagogical strategies and motivation of the students. Finally, it is emphasized that the use of the didactic model "I learn by playing" was effective in developing the aforementioned COMPETENCE in first grade primary school students.

Keywords: Physics Ed., competition, Didactic model

INTRODUCCIÓN

El campo educativo contiene una gran variedad de retos en los cuales los docentes siempre están a la vanguardia de conseguir nuevas y mejores estrategias para obtener una educación de calidad. A lo largo de los años la educación fue variando, se crearon diversas estrategias además de innovar en estilos y métodos de enseñanza.

El área coloca énfasis primordial en el desarrollo corpóreo, donde no solo se trabaja el aspecto físico o kinestésico sino también engloba los valores, emociones y sentimientos.

Luego de un largo confinamiento por la Covid -19 y una educación virtual se presentaron deficiencias latentes en el desarrollo de la comprensión de su propio cuerpo, así como también la expresión corporal, capacidades que definen a la primera competencia del área.

Por tal motivo se presenta un modelo didáctico en el cual se trabaja una serie de sesiones con el propósito de que los estudiantes puedan desarrollar la competencia. Dicho modelo contiene actividades lúdicas en las que colocan énfasis en las H.M.B., juegos en equipo, coordinación del movimiento, así como también el ritmo y expresión corporal. El trabajo de investigación propuesto contiene una estructura detallada y minuciosa desde el capítulo I abordando el problema, el capítulo II ahondando en el marco teórico donde se busca trabajos de investigación que ayude y tenga relación con el descrito, cap III abordando el marco metodológico donde se crean las hipótesis y demás, cap IV con los resultados de la investigación el cap V con la discusión de resultados y por último el cap VI con las propuestas de solución.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Las actividades motrices refuerzan día a día la correcta formación corporal del estudiante como, caminar, trotar, marchar, montar bicicleta, equilibrio dinámico y estático, coordinación óculo-manual-podal, etc. El bajo nivel de motricidad, trae como consecuencia el insuficiente desenvolvimiento en las actividades cotidianas y/o disciplinas deportivas mostrando un déficit motor lo cual afectaría directamente su desarrollo físico.

Al respecto, la tecnología en tiempo difíciles ha crecido de manera considerablemente la inactividad física, así también, el sedentarismo, malos hábitos alimenticios lo cual desencadena en un problema de salud para el estudiante, no solo en el aspecto cognitivo sino también en el físico. Por tal motivo la falta de desarrollo motor es el principal problema que queda sujeto al desarrollo de la primera competencia del área de ED, Física esta poco desarrollada en los estudiantes.

Sin embargo, la principal dificultad son las ineficientes estrategias o planes que se han estado practicando. De perdurar esta situación los estudiantes van a presentar poca autonomía motriz, un bajo desenvolvimiento cognitivo y kinestésico.

En tal sentido, la Organización Mundial de la Salud (2020), sostiene que “en aquel año se ha incrementado el porcentaje de inactividad física en cualquiera de sus variantes en personas entre el rango de edad de 11-16 años, de

tal manera se estaría provocando enfermedades.

Frente a esto, el 50% de los estudiantes de la ciudad de Tacna manifiestan una inactividad física y motriz en el nivel primario debido a la pandemia (ANDINA, 2021). En el plano local (Tacna), se ha detectado un incremento de falta de actividad física siendo considerada la ciudad con mayor prevalencia de sobrepeso. La poca coordinación motriz en actividades lúdicas o desenvolvimiento gestual hace que el estudiante disminuya su conocimiento y práctica del deporte.

Particularmente, la problemática se suscitó en la I.E. Alfonso Ugarte del distrito de la Yarada – los Palos con los niños del 1ero grado de primaria, donde se identificó un deficiente desarrollo de la coordinación de la primera competencia. Esto se evidencia al momento de coordinar su cuerpo en movimientos rutinarios, juegos de coordinación óculo manual/podal, así como también la expresividad gestual, lo cual tiende a ser observable en juegos coordinativos donde se construye y afianza sus habilidades motrices básicas

Debido a esto se evidencian algunas causas importantes para el desarrollo de la competencia en mención, por lo cual se visualiza la falta de actividad física, poca coordinación óculo manual/podal, alternancia de sus lados, noción en tiempo y espacio además de la expresión corporal, pero hay un aspecto sumamente importante que es la motivación por parte del docente en toda la clase.

Se atribuye como causa principal el problema de la falta de modelos didácticos aplicados a la educación física puesto que es de suma importancia una amplia gama de estrategias, teoría con las cuales el docente puede tomarlas para hacer de su clase la mejor.

En relación a la investigación y bajo estas consideraciones, surge el modelo didáctico “Aprendo Jugando” con la finalidad de desarrollar la primera competencia del área. Este modelo didáctico, muestra un desarrollo y planificación de juegos de diferente índole y ejercicios físicos de manera completa las cuales se irán aplicando de manera gradual referidas a la competencia.

1.2. Formulación del problema

Se propuso dividir el problema de tomando en cuenta algunos aspectos.

1.2.1. Problema principal

¿Cuál es el efecto de la aplicación del Modelo Didáctico ¿APRENDO JUGANDO para el desarrollo de la competencia “Se Desenvuelve de manera Autónoma a través de su motricidad” en estudiantes del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023?

1.2.2. Problemas secundarios

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en el grupo de control y experimental antes de la aplicación del Modelo Didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del modelo didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del grupo experimental del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023?

¿Qué diferencias existen en el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de aplicar el modelo didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del grupo experimental y grupo de control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023?

1.3. Justificación de la investigación

Justificación teórica

Aportar conocimientos por medio de un modelo didáctico el cual contiene una serie de sesiones que ayudarán a desarrollar y fortalecer la coordinación motora gruesa de igual manera a su vez mejorarán la primera competencia del área de educación física. Existen muchas teorías sobre el desarrollo y aprendizaje motriz, pero pocas enfocadas en un objetivo específico como el modelo didáctico APRENDO JUGANDO

Justificación práctica

El presente estudio busca contribuir con el mejoramiento y construcción progresiva de la coordinación motora gruesa que se enmarca en la primera competencia del área en mención. Por otro lado, se enmarca la importancia del desarrollo humano ya que la educación desde temprana edad hace que el niño pueda ser competente, brindándole una serie de beneficios y una oportunidad para acortar las brechas sociales.

La investigación a emprender busca la construcción de la primera competencia que presentan los niños, la cual influye de forma negativa en diferentes actividades escolares, deportivas y cotidianas.

Justificación metodológica

Por último, el trabajo está dirigido a remarcar la importancia del método científico además de elaborar el modelo didáctico APRENDOJUGANDO.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar el efecto del modelo didáctico APRENDO JUGANDO para el desarrollo de la competencia “Se Desenvuelve de manera Autónoma a través de su motricidad” en estudiantes del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

Determinar el nivel que se encuentra la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación el modelo didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del grupo experimental y grupo control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023

Determinar el nivel que se encuentra la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación el modelo didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del grupo experimental y grupo control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023

Evaluar las diferencias del desarrollo de la competencia la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de aplicar el modelo didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del grupo experimental y grupo control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema

Los planos de la investigación citados a continuación los cuales son un respaldo importante para el trabajo de investigación ya que muestra diferentes hallazgos en tesis o trabajos de investigación similares al propuesto, con la cual nos podemos apoyar y afianzar los diferentes tipos de conocimientos científicos tomando en cuenta la variable a trabajar.

2.1.1. Antecedentes internacionales

La búsqueda de nueva información es primordial para las innovadoras propuestas de investigación, ya que se abordan diferentes aspectos y visiones sobre variables de estudio que son de suma importancia en el aspecto educativo. De tal manera se toma en consideración la inserción de los trabajos de investigación internacionales ya que de ellos se puede tomar en cuenta algunos ejercicios o métodos de trabajo con lo cual podemos mejorar y afianzar la búsqueda de nuevas propuestas investigativas.

Ochoa (2019) realiza su investigación que trata sobre el impacto de la coordinación motora del Centro Educativo Mexicali en la ciudad de Baja California, 2019". cuyo diseño es experimental; por otro lado, se evaluó por medio de una lista de cotejos donde se trabajó la coordinación de los niños. En definitiva, luego de aplicar el programa en el área de educación física se adaptaron varios ejercicios tales como, de desplazamiento, alternancia de sus lados, equilibrio dinámico, estático entre otros, para la correcta ejecución de los estudiantes, lo cual tuvo un efecto positivo en los educandos con discapacidad.

Guerrero (2018) llevo a cabo el trabajo de investigación que trata sobre la formación de H.M.B. por un vínculo de la act. física en los niños de cuatro años en la I.E. "Daniel Rodas Bustamante". La población de estudio fue de Educación Inicial, los cuales son 19 alumnos debido a la poca afluencia de niños y niñas en el centro educativo. Por otro lado, este trabajo tiene un nivel descriptivo, asimismo toda la construcción de los juegos es benéfica para el progreso de las H.M.B.

De la misma manera, se destaca el trabajo de investigación de Cuestas (2019) que trata sobre el trabajo cooperativo para el desarrollo en diferentes contextos iniciales formados por un GE. Y GC, de igual manera tiene a tener un diseño cuasiexperimental. Asimismo, se trabajaron por medio de la observación para poder visualizar los ámbitos motores además de diferentes test acompañada de una escala de habilidades motrices básicas. De este modo se concluye los juegos aportaron mucho para en el G.E. debido a que han desarrollado sus acciones motrices entre pares para que luego o por medio de las emociones sirva para que fortalecer el clima escolar.

Finalmente, la selección de los antecedentes anteriores se quiere mostrar una serie de ejercicios para su ejecución tratando de tomar como modelo en ciertos aspectos con las investigaciones anteriores, creando nuevos ejercicios, juegos y métodos de evaluación para ver el correcto desarrollo de dicha competencia.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Los diferentes tipos de investigaciones siempre se centran en buscar e innovar diferentes maneras para desarrollar o mejorar algún problema, ante ello se necesita diferentes autores para poder solventar el trabajo de investigación a emprender, dando un gran valor a los trabajos de investigación nacionales, donde se encuentran diversos artículos, tesis, entre otros para que sirva de apoyo en diferentes aspectos del nivel académico. No solo se busca información internacional, también hay trabajos de investigación del país que sirven de mucho para poder resolver y mejorar aspectos relevantes en la E.B.R.

La investigación de Alfaro y Valdivia (2018) que trata sobre el programa de H.M,B, para poder tener un vínculo en la percepción psicomotora a nivel inicial, el cual tiene un enfoque cuantitativo, del mismo modo se presenta un diseño preexperimental, asimismo se da a través de instrumentos denominados ficha de observación y lista de cotejos la evaluación del trabajo. Al finalizar el trabajo de investigación, el resultado del post test fue aceptable, por otro lado, en el aspecto perceptivo visual se ubica en un nivel excelente

Por otro lado, se enmarcar la tesis de Manrique (2020) se detalló como un programa para aprender el fundamento en el deporte rey en niños de 8 años, desarrollando una metodología experimental Por otro lado, la población consistió en 179 niños, por lo que la muestra estaba compuesta por 30 niños. Por último, se pudo concluir los efectos positivos y eficaces en el pase con el borde interno, debido a que en el post test se identificó a 8 estudiantes en condiciones deficientes al momento de realizar la acción motriz.

Asimismo, se presenta el trabajo de investigación de Aguilera y Martínez (2019) trata sobre la importancia relativa de secuencias de movimientos en las piernas y brazos de los niños de la I.E. Victo Andrés Belaunde, la cual muestra un diseño no experimental con una metodología descriptiva. Por otro lado, la muestra fue de 50 niños y se recogieron los datos a través de la cual contiene un test eficaz para demostrar el avance en el desarrollo de su coordinación motora gruesa o su poco desarrollo antes de su ejecución. En conclusión, se demuestra las diferencias llamativas en el nivel de coordinación en una de sus variantes que es la de mantener el equilibrio de espaldas a niños del ciclo III y de igual manera caminar sobre las tablas para que se pueda demostrar su coordinación frontal.

En tal sentido se destaca la tesis De la Cruz (2018) acerca de propuestas recreativas en estudiantes de primer grado, la cual utilizó un diseño cuasiexperimental. Por otro lado, se determinó la población de estudio con 39 estudiantes de ambos sexos y una muestra de 36 estudiantes. De igual manera se trabajó con una ficha de observación y ayudó a remarcar acciones tales como actividades para el esquema corporal. Se finalizó la investigación determinando que el G.E. obtuvo un 72.2% de efectividad después de la aplicación del trabajo de investigación.

Así también se ubicó la tesis de Cruz (2018) la cual trató sobre actividades para el desarrollo de las H.M.B. en estudiantes del segundo ciclo donde se ejecuta con la prueba de pre y post en grupos en ambos grupos luego de las sesiones de clases, donde de acuerdo a la ejecución solo se plantea las actividades de desarrollo "Prequil" en los estudiantes del G.E., por otro lado en el grupo control se desarrollaron las sesiones normales de acuerdo a la planificación del docente, sin ninguna propuesta abocada al tema principal. En conclusión, desarrollan con efectividad sus habilidades

Los antecedentes en mención dan un gran sustento debido a que muestra la realidad en diferentes lugares del país, todo en base a juegos y/o actividades basadas en el movimiento con el fin de desarrollar al estudiante y afianzar sus habilidades. La deficiencia latente al inicio da como resultado la innovación del docente para poder emprender diferentes y nuevas actividades, estrategias y metodología, todo por un fin específico.

Finalmente, en el proceso investigativo presentado se da a conocer diferentes indicadores motrices (acciones) en las cuales se da a conocer las actividades motrices que deberá realizar el educando para desarrollar su competencia, así como también la estrategia y el momento donde se realizará dado por el nombre de la actividad.

2.2. Bases teóricas

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

2.2.1.1. El área de Educación Física

Llevar un estilo saludable acompañado a un sin número de acciones motrices para actuar y desenvolverse de manera autónoma y social dando énfasis a una vida activa y con valores.

El desarrollo del ser humano es un largo proceso donde se enmarcan diferentes aspectos para que la persona pueda adquirir diversas capacidades a fin de que se centre de manera integral. El área es un medio para que la persona pueda desarrollarse de la mejor manera dada las diferentes circunstancias en el sistema educativo. Las nuevas estrategias y método de enseñanza buscan que los niños puedan y adquieran hábitos saludables para que con ello logren desenvolverse además de que el juego llega ser un conducto con el cual se mejoran sus habilidades motrices básicas para posteriormente se trabajen las específicas.

De tal manera Gonzales (2011) sostiene que la faceta del desarrollo de las personas a través del movimiento y el resto de las posibilidades naturales son cruciales para su bienestar

El área brinda un sinfín de posibilidades para el desarrollo del estudiante ya que con el juego se recrea libremente, creando diferentes acciones con las cuales se sienta seguro y se divierta mientras aprende nuevos movimientos.

De igual manera, el estudiante posibilita diferentes movimientos en la ejecución de diferentes juegos o piezas musicales como medio, crea y descubre movimientos variados y variando su grado de complejidad las cuales coloca en práctica en su vida cotidiana. La educación física faculta a la persona en todas las edades, pero da énfasis en la EBR a los estudiantes para comprendan su cuerpo, se expresen corporalmente, así como también tengan una vida activa y saludable. Con ello el niño o niña puede obtener una educación de calidad para su bienestar físico y mental con la cual pueda desenvolverse de manera práctica y eficaz.

Por otro lado, Flores (2009) sostiene que “Ed. Física es fundamental en el entorno pedagógico, lo cual se vincula con el juego y el ocio, además de tomar una posición libre del niño con el cual se libera de manera eficaz”(p.5)

De tal manera, el área es un medio de interacción que busca encontrar un ambiente saludable y de sociabilidad entre personas para llegar a un fin en común. Como consecuencia el área tiene gran relevancia en el ámbito educativo y ayuda en múltiples situaciones en las cuales tenemos movimientos coordinados, así como una gran relación social entre individuos.

Debido a ello, la educación física debe ser revalorizada en todo aspecto para su correcta ejecución, no solo de los estudiantes sino también de los docentes ya que deben ser innovadores en la ejecución de esta asignatura, una vida activa y saludable hace que el estudiante pueda resolver diferentes acciones que se le denotan no solo en el aspecto recreativo o deportivo, dando como resultado un estudiante competente con sus acciones reflejadas en cada acción que ejecute.

2.2.1.2. Importancia del área

El entorno escolar tiende a un aprendizaje significativo del estudiante debido a que se expresa libremente, coordina sus movimientos, fomenta su creatividad. Por ello es fundamental la práctica de juegos desde temprana edad para que tome confianza y seguridad a lo largo del proceso educativo, dando paso a logros no solo deportivos sino actitudinales dando énfasis a la buena práctica de valores.

El estudiante en el área se puede desenvolver de manera única a través del juego y por el cual recibe los distintos aprendizajes brindados por el docente. Los juegos y variantes dentro de los mismos son un medio fundamental en este nivel (primario) con una correcta elaboración planificada para el docente da como resultado una educación de calidad debido a que se estructura de manera coordinada todos los aprendizajes hacia el estudiante.

En este sentido el Ministerio de Educación (2016) sostiene que el recopilado de aprendizajes por todas las etapas de la EBR asociados con los valores y hábitos también en el desarrollo de una conciencia más productiva, es decir que los aportes de la sociedad influyen los hábitos saludables en niños, jóvenes y adultos lo cual desencadena que sean personas autónomas respecto a su propio cuidado.

El ser humano desarrolla hábitos saludables que lo ayudarían a mejorar su estilo de vida, si bien el cuidado de la salud es de cada persona, en las escuelas se recalca una y otra vez este gran aspecto para que los estudiantes tomen conciencia e importancia sobre su salud. El área concientiza de manera crítica buscando la autonomía y sociabilidad del estudiante por medios de diferentes actividades en su vida cotidiana, es decir puede actuar libremente realizando cualquier actividad motriz y diferenciando sus hábitos saludables de los que no son.

Por tal motivo el Ministerio de Educación (2016) sostiene que la educación ejerce siempre una relación entre pares, a través de la actividad física tomando en cuenta los roles de cada uno, en diferentes contextos y situaciones

El juego o actividades físicas es el enlace con los estudiantes ya que con ello se despierta el interés por practicar diferentes movimientos, sean rítmicos en grupos, personales, practicando diferentes juegos de roles en equipos de trabajo, con ello el estudiante interactúa con su entorno y se desenvuelve en acciones reales de la vida cotidiana preparándolo para un nuevo aprendizaje.

El trabajo vinculado con las actividades físicas enfocadas en la búsqueda de aprendizajes por los estudiantes permite no solo gasto energético o físico sino también un increíble cambio positivo de ánimo en las personas que practican o realizan cualquier actividad física, liberando una gran dosis de estrés acumulado en su día a día. En los niños el desarrollo del área es ideal para captar y desarrollar mejor los aprendizajes, el juego en el área en mención es la principal herramienta que conecta con los niños.

2.2.1.3. Enfoque: Ed. Física

Busca justificar o fundamentar elementos educativos para determinar cuál es el más idóneo ejecutar en el contexto educativo y de igual manera lo que enfatiza, el Ministerio de Educación brinda lineamientos en busca de dirigir el enfoque de la mejor manera teniendo en cuenta una educación integral.

El enfoque dentro del área se enmarca en un aspecto muy importante para el estudiante. Se sostiene y orienta en la enseñanza-aprendizaje. El Ministerio de Educación (2016) sostiene que el área de Ed. Física se desarrolla a través de un enfoque.

Enfoque de la corporeidad. Como una persona es capaz de relacionar aspectos cognitivos, motrices, sociales, emocionales, entre otros. De igual manera es importante eliminar los ejercicios repetitivos e innovar en nuevas estrategias de enseñanzas donde se demuestre fundamentos deportivos y la práctica propia de actividades formativas, en tal sentido Rey y Tigo (2009) sostienen que “El cuerpo no solo implica el aspecto físico sino el intrínseco, donde se puede desarrollar diferentes aspectos importantes para el ser humano (p. 2). La educación física tiene una gran labor en la primera infancia, puesto que los niños deben expresarse, realizar, comunicarse y sobre todo tener una interacción con sus pares fortaleciendo la parte afectiva social. No solo se basa en la motricidad sino en enfocar a la corporeidad como medio global de desarrollo integral de los estudiantes.

2.2.1.4. Competencias

Se entiende por competencias dotar al estudiante de un conjunto de herramientas (capacidades) para desenvolverse de manera idónea en su contexto diario, en donde sea capaz de resolver problemas, afrontar situaciones complejas entre otras teniendo un abanico de posibilidades. Se trabajan tres competencias muy marcadas, que desde el inicio de los ciclos académicos y contenidos curriculares apuntan a un desarrollo eficaz y progresivo.

El área se presenta como un medio en el cual los estudiantes pueden desarrollarse en diferentes contextos motrices y/o lúdicos manteniendo un bienestar tanto físico como mental. De tal manera dentro de dicha área se toma en consideración la competencia la cual es un conjunto de habilidades que se trabajan a lo largo del periodo escolar para poder potenciar al estudiante, así como también sea una persona competente.

En tal sentido el Ministerio de Educación (2016) sostiene que la competencia del área de busca que el estudiante actúe de manera competente en diferentes contextos de su vida cotidiana o escolar, colocando en práctica el aprendizaje motriz como, por ejemplo, el desenvolvimiento autónomo, un buen hábito alimenticio además de la interacción entre sus compañeros.

De tal manera lo que se describe remarca la complejidad de la competencia, donde el estudiante toma conciencia de la habilidad que desarrolla y tratará de perfeccionarlo mediante las repeticiones y prácticas motrices que permitirá un gran desenvolvimiento con el paso del tiempo.

En el nivel inicial se trabaja la psicomotricidad, pero de ahí en adelante los diferentes ciclos siempre van graduando el grado de complejidad para que el estudiante logre sus objetivos.

- a) **Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad:** El estudiante es competente al realizar y ejecutar diferentes acciones de juego, lo cual comprende el campo de juego o donde se desarrolla naturalmente las clases del área y el apoyo de sus compañeros en las diferentes actividades lo que contribuye a construir autonomía.

- b) **Asume una vida saludable:** Se demuestra toma conciencia de las prácticas saludables, bienestar corporal. De igual manera comprende prácticas benéficas para su salud, controla su postura, e impulsa los hábitos saludables.

- c) **Interactúa a través de sus habilidades socio-motrices:** Es cuando el educando desarrolla diferentes actividades físicas como, por ejemplo, juegos, deportes, actividades pre-deportivas entre otras, donde se pone en práctica la inclusión e interacción entre estudiantes, insertándose de manera asertiva y resolviendo conflictos empáticamente.

Por lo tanto, la base del área en mención se trata de combinación de una serie de habilidades y capacidades tanto cognitivas, sociales y motrices es el desarrollo correcto de las competencias las cuales se trabajan durante todo el año escolar. En el aspecto educativo las competencias construyen a la persona para que sea competente y pueda colocar todos sus conocimientos no solo cognitivos sino kinestésicos en diferentes actividades de su vida cotidiana.

2.2.1.5. Capacidades

El colegio desarrolla conocimientos validados por la sociedad actual y la inserción a la que están en el desarrollo humano. Por otro lado, los estudiantes siempre están en constante cambio, adquiriendo nuevas capacidades o recursos que desarrollan y enriquecen la competencia. Es fundamental conocer que las capacidades son recursos y aptitudes que desarrolla el estudiante durante su etapa escolar, descubriendo poco a poco sus fortalezas, con ello se va construyendo la competencia que es la manera de actuar competentemente.

Cada concepto brindado por el currículo nacional es fundamental debido a que se trata de formar a personas para un mundo mejor y más preparado. Cada estudiante tiene una habilidad distinta al resto, las actitudes que muestran en clases definen mucho el actuar dentro y fuera de la institución educativa. Las capacidades se van trabajando durante toda su etapa escolar desde inicial hasta secundaria, con lo cual los estudiantes descubren diferentes habilidades las cuales son descubiertas con el pasar del tiempo y reforzadas en la escuela. Todos tienen habilidades y capacidades, pero de igual manera cada niño o niña posee un plus diferente lo cual lo hace único entre todos, de tal manera la correcta ejecución y enseñanza de sus capacidades hace que el estudiante pueda realzar sus habilidades adquiridas.

Sanz y Serrano (2016) definen este concepto como, la capacidad para realizar diferentes acciones o movimientos asociados con los conocimientos, habilidades las cuales pueden ser kinestésicas, emociones y actitudes con las cuales se ejecutan cada una de ellas hace que el estudiante sea una persona competente.

Por otro lado, el Ministerio de Educación (2016) afirma que las capacidades son innatas para que la persona pueda actuar en situaciones determinadas. Dichas capacidades se implican en la unión de recursos con el fin de ser una persona competente al realizar diferentes acciones siempre de manera eficaz y coordinada, pero con un grado de complejidad dependiendo del ciclo escolar.

Comprende su cuerpo: Donde el estudiante identifica su cuerpo de manera estática o en movimiento respecto a los objetos teniendo en cuenta su entorno en espacio y tiempo.

Se expresa corporalmente: El estudiante usa su lenguaje corporal para demostrar sus sentimientos e ideas. Con ayuda de la música, mímicas, gestos, posturas, desarrollando su propia creatividad al usar todo su cuerpo.

Ambas capacidades son muy importantes para el desarrollo del estudiante puesto que serán trabajadas con mucho énfasis en las diferentes actividades propuestas para la mejora en el grupo experimental donde se colocará en práctica distintas estrategias, juegos y actividades de expresión corporal las cuales tendrán un fin específico, el correcto desenvolvimiento motriz.

Finalmente, la correcta enseñanza y ejecución de ambas capacidades brindará como consecuencia el eficiente desenvolvimiento motriz de la primera competencia del área, con sus pilares fundamentales o capacidades. Ambas capacidades van de la mano en tal vez sin ellas no podría comprender las partes de su cuerpo o no logre inhibirse libremente o expresando sus sentimientos con forme una canción este sonando. Todo engloba a una enseñanza de calidad referida y encaminada a lo que se describe en el CNEB.

2.2.1.6. Estándares

En la EBR son calificados como expectativas de aprendizaje en cada ciclo escolar, son parámetros para evidenciar el progreso de determinada competencia. Así mismo los estándares de aprendizaje sirven para ver cuán aproximado está el estudiante respecto a lo que se quiere lograr en una competencia al concluir un ciclo académico.

Los estándares de aprendizaje muestran una descripción del nivel que los estudiantes esperan puedan alcanzar al finalizar un determinado ciclo educativo. Teniendo en cuenta estos estándares de aprendizaje surgen muchas interrogantes, puesto que existen diversos niveles de aprendizaje y no todos los estudiantes logran de manera satisfactoria alcanzar el estándar previsto y la consolidación de la competencia en un determinado ciclo académico, por tal motivo los estándares de aprendizaje cobran un valor importante son referentes a una posible evaluación de carácter formativo de creciente complejidad.

De tal manera, Ministerio de Educación (2016) sostiene como estándar al realizar diferentes movimientos dando énfasis a la alternación de sus extremidades superiores e inferiores en diferentes etapas de la actividad física. De igual manera la ejecución asistida por sus compañeros en diferentes secuencias rítmicas o expresividad corporal tales como mimo, juegos musicales, ritmo, entre otras.

En tal sentido los alumnos que culminen el III ciclo académico deberán ser capaces de desarrollar la PRIMERA competencia siguiendo muy de cerca el estándar mencionado y desarrollado de manera progresiva a lo largo de toda su etapa escolar en el nivel primario.

2.2.1.7. Concepto de motricidad

La motricidad es un aspecto muy importante que se toma a tempranas edades debido a que su ejecución y aprendizaje son fundamentales para el desarrollo motor además del control de su cuerpo en diferentes acciones diarias y/o lúdicas. La motricidad concentra todos los músculos del cuerpo y con ello de diferentes acciones motrices en las cuales el estudiante puede desarrollarse.

Pazos y Trigo (2014) sostiene que “La motricidad implica un nuevo giro hacia el área del deporte, nuevas prácticas que colocan a la persona activa a mejorar su integración con sus pares por medio del deporte (p.1). Esto conlleva a una serie de actividades tales como el ocio, actividades lúdicas y demás debido a que la motricidad abarca dos aspectos importantes como por ejemplo la motricidad fina y gruesa.

De tal manera Bucco (2015) afirma la motricidad tiende a ser primordial para la formación de la persona, sea de sexo masculino o femenino, ya que requiere de una ejecución minuciosa en los movimientos del cuerpo, sea por actividad física o meramente caminar por lo tanto, la práctica y enseñanza de buenas estrategias y actividades motrices son imprescindibles para la construcción de la motricidad en los estudiantes ya que con ello se puede llevar a cabo distintas acciones que refuercen lo aprendido, de esta manera el estudiante recibe una formación adecuada para la cual está destinada en la institución educativa.

Asimismo, Latorre (2009) sostiene que los procesos motrices deben concentrarse en la estimulación temprana de las H.M.B. y acompañado de los aspectos cognitivos y emocionales dado por el ser humano (p.1.) La estimulación y ejecución de actividades en las cuales se puede desarrollar las habilidades motrices básicas hacen que el estudiante obtenga mejores resultados para el desarrollo motor que se necesita dependiendo en el ciclo y grado en el que esté.

Por lo tanto, es primordial en el proceso del estudiante puesto a que con ello ejecuta un sin número de acciones motrices o rítmicas.

La motricidad está estrechamente ligada a la psicomotricidad en edades tempranas, en desarrollar habilidades motoras que implican varios movimientos de diversos músculos a determinada velocidad y estabilidad con el propósito de hacer independiente al niño.

2.2.1.8. Motricidad gruesa

Rosada (2017) sostiene que “La maduración del cuerpo se trata de un proceso de evolución en el cual se aprende a controlar los segmentos corporales, teniendo en claro las nociones básicas del ser humano” (p.50). Por tal motivo es importante la correcta enseñanza de las habilidades motrices gruesas a temprana edad, teniendo en cuenta las nociones espaciales además de la coordinación de sus miembros inferiores, así como también los superiores en ejercicios de básica complejidad como, por ejemplo, saltos y marcha.

Cano (2016) La define como un aspecto esencial que el ser humano debe poseer debido a que realizando diferentes actividades lúdicas a tempranas edades prepara a la persona desarrollarse de manera competente.

Asimismo, Gamonales (2016) indica la creatividad motriz debido a que es la clave del desarrollo cognitivo, así como motor. De tal manera, se refiere a la nueva y propia creación de movimientos del estudiante de manera coordinada en diferentes acciones motrices tales como el juego o actividad recreativa

Por otro lado, Martí (2016) sostiene que la Motricidad Gruesa es importante debido a que se la relaciona por medio de sus extremidades superiores e inferiores. Sin embargo, hay un déficit de estimulación temprana que conlleva a una adecuada interacción de los niños en la primera infancia.

En conclusión, la maduración del cuerpo genera un auto mecanismo en las H.M.B. adaptándose en diferentes contextos, además, de implicar la creatividad en sus movimientos de manera estructurada con la cual poseerá más confianza para desenvolverse e interactuar en un determinado contexto para una correcta educación integral.

2.2.1.9. Equilibrio

El equilibrio es una capacidad coordinativa que involucra al cuerpo humano en diversas posturas atendiendo escenarios compensatorios. Se puede clasificar al equilibrio en estático, cuando el cuerpo no ejerce movimiento y equilibrio dinámico, cuando el cuerpo presenta movimiento.

Así mismo Mosston (2008) sostiene que implica el trabajo en el tren inferior y coordinación motora gruesa cuando la persona está en movimiento continuo o inusual (Superficie inestable). Por otro lado, según (Roca, 2008) sostiene que el equilibrio motriz es fundamental para la actividad física debido a que es la piedra angular de todo juego o actividad lúdica sea estática o en movimiento.

Atendiendo a los conceptos mencionados anteriormente por los autores, se entiende por equilibrio como la facultad corporal de controlar el centro de gravedad dentro de un parámetro establecido o requerido ante una situación propuesta. El equilibrio puede tener dos momentos, estática o dinámica. En el equilibrio dinámico podemos decir que se ejecutan actividades motrices como los saltos unipodales o bipodales realizando traslado corporal, por su parte el equilibrio estático pasa por realizar, asumir posturas corporales como el yoga, estiramientos de planos musculares en un sitio específico entre otras

2.2.1.10 La coordinación

El movimiento que se realiza para llegar a un objetivo es el resultado de una acción secuencial al momento de desplazarse asociado con la movilidad de las diferentes partes del cuerpo.

El cuerpo humano está formado por grupos musculares, huesos y a simple vista se pueden observar diferentes planos y segmentos del mismo. La posibilidad de que el ser humano pueda mover diferentes partes de su cuerpo y realizar un sin número de acciones motrices es por la coordinación de sus extremidades.

La coordinación se da cuando se combina el movimiento eficaz de diferentes partes de su cuerpo (extremidades) por un fin específico el cual se va desarrollando conforme pasa el tiempo y las enseñanzas del docente.

Debido a ello se puede activar de manera más eficaz el cerebro y la coordinación de las extremidades lo cual permite a los estudiantes a sincronizar su mente y cuerpo frente a la adversidad de los diferentes movimientos en acciones estables o inestables propios de la vida cotidiana.

Sánchez y Varela (2018) describe que es un conjunto de habilidades que se combinan entre sí para establecer patrones secuenciales de movimiento (p.2). Por tal motivo, la coordinación es esencial en el proceso humano debido a que coordina nuestros movimientos de manera estructurada y secuencial para realizar diversas actividades.

Por otro lado, según Boulch (1966) afirma la ejecución de las habilidades motrices básicas son necesarias para preparar al cuerpo a los diferentes retos de la vida cotidiana, de tal manera se necesita la coordinación del cuerpo para la ejecución de los ejercicios y juegos establecidos. Los ejercicios de coordinación dinámica, locomoción y desplazamiento del cuerpo se trabajan desde las primeras etapas de la educación básica de manera progresiva ya que a los 12 años se cierra una primera etapa la cual es la primaria, dando paso a la secundaria donde colocan mayor énfasis a las habilidades motrices específicas.

De igual manera, la coordinación beneficia parte de la locomoción y permite un buen desplazamiento y desenvolvimiento en distintas actividades.

De igual manera Bissonnette (1966) sostiene que la coordinación dinámica general desarrolla en el niño la fortaleza de mantener la postura, el movimiento no solo de los músculos sino acompañado del sistema óseo que se mantiene sólido, los ligamentos que ayudan a la conexión entre ambos, y permiten al niño manipular objetos, desplazarse, saltar,

El equilibrio mejora al niño en tener una buena postura y desplazamiento a la hora de desarrollar sus actividades cotidianas. El realizar movimientos secuenciados que nos permite trasladarnos de manera coordinada, combinando las diferentes partes del cuerpo humano con el propósito de lograr un fin específico. La importancia de lograr coordinar nuestros movimientos hará que el estudiante pueda desenvolverse en diferentes campos, además de afianzar sus habilidades motrices básicas y genéricas dando paso a las habilidades motrices específicas. La correcta ejecución y aprendizaje de la coordinación hace que el estudiante domine su cuerpo y tenga un aprendizaje.

2.2.2. Modelo didáctico “Aprendo Jugando”

2.2.2.1. Concepto de modelo didáctico

Un modelo didáctico proporciona diferentes oportunidades, hoy en día se innova en estrategias y nuevos métodos de enseñanza para mejorar sus habilidades y las nuevas disipaciones y cambios hacen que la educación siempre este en constante actualización.

Romero y Moncada (2007) afirman que “es primordial para entornos difíciles donde se encuentran deficiencias observables, tratando de mejorar la realidad educativa, haciendo que el docente sea actor principal con los estudiantes” (p.3). De tal manera se asocia a la construcción del aprendizaje para los estudiantes en base a paradigmas con la finalidad de que se proporcione una nueva y mejor educación para los niños, las diferentes actividades o juegos propuestos llegan en base a teorías, pensamientos y la construcción activa de lo escrito.

Por otro lado, Díaz (2009) sostiene la teoría de autores importantes y diferentes acciones propias del curso e innovadoras para que se pueda llegar a un objetivo específico. Debido a esto el modelo didáctico es una propuesta pedagógica dirigida a mejorar las capacidades que adquieren los estudiantes con el pasar de los años, el vínculo entre lo teórico y práctico hace que la enseñanza-aprendizaje sea de mayor calidad, sin distinción acoplando diferentes estrategias para que los estudiantes sean los más beneficiados con los nuevos métodos de enseñanza.

En conclusión, el aporte del modelo didáctico en la primera competencia del área genera un amplio abanico de posibilidades y alternativas para que dicho trabajo sea realizado en los estudiantes apoyándose en teorías y colocándolo en práctica en beneficio de los niños.

2.2.2.2. Importancia del modelo didáctico

Un modelo didáctico es fundamental para poder afrontar los diferentes problemas de enseñanza por lo cual tiene vínculo para lograr que el estudiante mejore en aquellas deficiencias que lo aquejan en su proceso de aprendizaje.

La realidad educativa es muy compleja en estos tiempos, no se aplican nuevas estrategias para que el estudiante logre superar sus deficiencias para que logre un aprendizaje significativo, la innovación y búsqueda de nuevos medios para que el estudiante pueda tener una educación integral.

Es importante para el docente de Educación Física poseer modelos didácticos para mejorar problemas que se observan en una I.E., ya que es una alternativa metodológica innovadora en el ámbito educativo para su planificación y aplicación. La motivación es primordial para que el ambiente de clase sea ameno y divertido lo cual genera el interés para el trabajo físico aplicado en la institución educativa.

Por otro lado, García (2004) describe y plantea al modelo didáctico como una “nueva visión de la educación además que realizan una intervención exhaustiva en entornos puntuales de la educación” (p.5). Por tal motivo, los modelos didácticos son primordiales para afrontar la realidad educativa, mejorando los planes de estudio en el área

Es así como Welld (1985) definen al modelo didáctico como una “secuencia para estar vinculado con el currículo, al diseñar diferentes estrategias para mejorar la enseñanza en diferentes aristas educativas” (p.6). Los modelos didácticos buscan mejorar las deficiencias latentes en las instituciones educativas, no solo en el área en mención, sino en diferentes áreas de la EBR.

Para concluir, un modelo didáctico es muy importante para el logro de un trabajo coordinado el cual tiene distintas actividades lúdicas, así como ejercicios los cuales mejorarían de gran manera la coordinación de los estudiantes. Se sostiene un rumbo claro y preciso el cual está destinado a una mejora en las capacidades de los estudiantes. Por lo cual es primordial centrar el objetivo principal que se quiere lograr con la estrategia planteada y así el conjunto de acciones a realizar como, por ejemplo, juegos y actividades físico-coordinativo puedan tener resultados favorables para con los alumnos.

2.2.2.3. Concepto del modelo didáctico “Aprendo Jugando”

El modelo didáctico “Aprendo Jugando” tiende a desarrollar por medio de estrategias didácticas la construcción y mejora de la primera competencia dándole mayor énfasis a la coordinación de sus movimientos

2.2.2.4. Concepto del modelo didáctico “Aprendo Jugando”

El modelo didáctico “Aprendo Jugando” tiende a desarrollar por medio de estrategias didácticas la construcción y mejora de la primera competencia dándole mayor énfasis a la coordinación de sus movimientos en juegos de H.M.B. tales como el salto, desplazamiento, lanzamiento, etc., todo ello basado en promover una actitud participativa.

Por tal motivo, el modelo didáctico “Aprendo Jugando” contribuye en el desarrollo del estudiante. A su vez permite una planificación estructurada y orientación del trabajo donde se llevará a cabo su ejecución. De esta manera el modelo didáctico favorece el desarrollo de la competencia.

2.2.2.5. Importancia del modelo didáctico “Aprendo Jugando”

La importancia del modelo didáctico define y traza la ruta hacia donde quiere enfocarse el trabajo de investigación, la innovación en la práctica asociado con las teorías referidas al juego y/o ejercicios proporciona al alumno un sinnúmero de oportunidades para mejorar sus deficiencias además de poder brindarle una mejor educación a los estudiantes.

Debido a esto el modelo didáctico es una propuesta pedagógica dirigida a mejorar las capacidades de la primera competencia del área. El modelo didáctico se muestra en ejecutar una serie de ejercicios y juegos que se combinan entre sí, dando como respuesta la coordinación de los miembros superiores/ inferiores, orientación en tiempo y espacio, alternancia de sus lados corporales, así como también esencialmente sus habilidades motrices básicas

Teniendo en consideración la estructura, objetivos claros y precisos que busca el modelo didáctico “Aprendo Jugando” permite desarrollar a través de la práctica aprendizajes innovadores en el entorno escolar de la E.B.R.

2.2.2.6. Clasificación del juego

La utilización del juego como medio educativo han llevado a diversos autores a ampliar la definición y clasificación del juego. Buscando la correcta ejecución de los diversos juegos que se tienen en cuenta en la parte de la educación, especialmente en el área, algunos autores coinciden en la siguiente clasificación por su movimiento principalmente destacan los juegos motores, Navarro (1997) sostiene que: la clasificación de los juegos grupales y la comunicación son esenciales para la progresión de las actividades construidas con cierto grado de complejidad para niños, jóvenes y adultos. Por otro lado, Jean Piaget (1959) sostiene que “la estructura del juego tiene un proceso secuencial desinapsis de la mente, dando por consecuencia el detalle significativo de todo el juego”

Teniendo en cuenta a J. Piaget quien menciona a los juegos sensoriomotores como los movimientos pueden llegar a convertirse en juego porque son ejecutados por puro placer o gusto, dando un paso a las actividades como el tacto, el oído, la observación en edades muy tempranas que es cuando el niño está descubriendo el mundo. También nos da a conocer a los juegos simbólicos, definiéndolos como una etapa en donde el niño toma imágenes y las recrea en su mente, mostrando muecas, gestos que él mismo realiza en diversas situaciones. Este juego da paso a la interacción progresiva con sus pares, aplicando la imagen creada y reflejada en objetos externos de manera lúdica. Por otro lado, de la misma forma nos da a conocer a los juegos de reglas, definiéndolos como una actividad más de interacción social, aplicando el campo reflexivo y razonamiento volviendo al juego una actividad de mayor complejidad sin perder la parte emotiva, lúdica y divertida.

Se puede mencionar a su vez la clasificación que, en apoyo con los autores mencionados, toman protagonismo como los juegos de equilibrio, saltos, desplazamientos de coordinación motora gruesa, buscando así en todo momento la parte lúdica sin dejar de lado la parte cognitiva de aprendizaje.

Finalmente, en esta investigación se tomará en cuenta los juegos de desplazamiento sobre diversas direcciones, saltos uni podales y bi podales, lanzamientos de objetos a un punto determinado así mismo juegos de equilibrio estático y dinámico.

2.2.2.7. Teoría

La teoría del juego tiene como objetivo principal abordar los diferentes aspectos del juego, sean motores, psicomotores, entre otros.

Por lo tanto, Bbrougere (1998) sostiene que “El juego se basa en diferentes aspectos con énfasis céntrico en el carácter de una persona, siendo recreativo y formando a la persona en valores. (p. 32). De tal manera los juegos desarrollan muchos factores en el estudiante dependiendo de la manera en cómo lo ejecute.

El juego es la actividad que permite integrar y mejorar las capacidades de los estudiantes al desarrollarlo y también funciona para crear un ambiente activo y saludable. Es así como Polau (2007) sostiene que “es una actividad maleable en la que el niño acepta diferentes reglas y crea de igual manera las mismas, donde se puede modificar el propósito, así como el proceso

Por lo tanto, el juego es libre, adaptable en muchos casos para la estimulación de los estudiantes, donde se adaptan y adquieren una serie de capacidades con las cuales logran el objetivo específico para dicha actividad.

Existen clasificaciones de diversas teorías sobre el juego, algunas de ellas consideradas las más importantes del siglo XX, estas teorías intentan clarificar el panorama de la existencia y dan lugar a una posible explicación de su origen, dicha clasificación se muestra a continuación:

- Teoría del excedente energético, esta teoría nos da a conocer puntos claros sobre el juego atendiendo a una necesidad de acumulación de energía del niño en edades tempranas, los niños tienen mucha energía que no logran gastar a lo largo del día, apareciendo el juego como herramienta o medio de gasto energético como lo explica en su teoría Spencer (1855) sostiene que:

Se debe disfrutar en su periodo de recreación, de igual manera se desgasta a través del juego por lo cual ocupa la actividad siempre entre sus actividades diarias. Los momentos libres son un disfrute en sus actividades diarias para la correcta ejecución del mismo.

En dicha teoría hace referencia a que los adultos realizan con mucho más énfasis las actividades diversas por los niños, siendo un punto de partida en el cual enfocar el poco gasto energético que los niños utilizan, es por ello que la principal actividad a realizar por los niños es el juego.

- Teoría de la relajación, se nos da a entender que esta teoría trata de compensar la energía utilizada por los niños en sus diversas actividades diarias con el juego como método de relajación, para compensar el esfuerzo utilizado en su actuar diario. Así misma el niño se recarga de energía, llegando a un punto de relajación total en donde él se sienta pleno, sin ataduras ni responsabilidades, en donde se prime la felicidad involucre la parte afectiva, emotiva y motora.

Así como Lazarus (1833) sostiene que “el juego tiene una finalidad que se denota para la recreación para poder liberar la energía acumulada del día, en una serie de acciones motrices que sirvan para poder estar con un clima deseado” (p. 6). Teniendo en consideración las principales actividades diarias que los niños ejecutan implican un gasto energético considerable, en actividades como el estudio, el apoyo en casa entre otras actividades formales y de mayor demanda de tiempo definido, entrando a tallar el juego en los espacios libres como medio de distracción y relajación.

Dicha teoría hace referencia a la relajación luego de la actividad lúdica, por lo cual es importante tomar en cuenta algunos ejercicios de yoga destinados al ciclo y nivel educativo para que puedan ser ejecutados de la mejor manera por los estudiantes. Esto provoca que los niños puedan estar relajarse y tener un espacio de tranquilidad, así como también de reflexión.

- Teorías del pre-ejercicio, esta teoría nos da a conocer que el juego no solamente es considerado un ejercicio motor establecido y definido puesto que los niños están en constante adaptación y madurez motora que logra definir al término de su etapa infantil. A su vez prepara al niño como un preejercicio para afrontar retos, actividades, roles que deberá asumir en su vida adulta para una mejor convivencia en sociedad. Según Gross (1898) sostiene que “la etapa de la niñez es un proceso en la cual siempre se va creciendo por etapas, por medio del juego se puede practicar diferentes acciones dadas en circunstancias habituales” (p. 6). Las principales funciones que se considerará será asumir roles, éstos se pueden aprender de forma lúdica mediante el juego en la niñez, dando importancia al juego como herramienta preparatoria.

De tal manera, dicha teoría nos da a conocer que el juego no está establecido debido a que tiende a adaptarse de acuerdo al grado de los estudiantes al igual que su complejidad. El pre-ejercicio hace que el estudiante prepare diferentes habilidades motoras para ejecutarlas en acciones lúdicas dispuestas por el docente de educación física. La vida cotidiana también es un factor clave ya que los juegos o actividades lúdicas dadas por el pre-ejercicio prepara a la persona para desarrollarse en contextos adversos.

Teoría de la recapitulación, en esta teoría se expresa que los niños intentan reproducir comportamientos y actitudes de los antepasados, formas de vida primitivas, utilizando el juego como medio de distracción en donde se ve reflejado acciones y actividades de épocas pasadas. Se hace mención también al juego como herramienta de rememoración a nuestros antepasados, puesto que al realizar un juego conocido como “las escondidas” simulan a los pobladores primitivos que tenían que esconder para cazar animales, sacarles sus pieles, generar abrigo y comer su carne para sobrevivir. Según Hall (1904) sostiene que “el comportamiento a través del juego muchas veces se traza por parte del ADN, no siempre en todos los casos, pero si en una gran proporción, de igual manera” (p. 7).

Se enfoca con mayor énfasis en la capacidad de expresarse corporalmente ya que intentan reproducir diferentes acciones y comportamientos de sus antepasados no solo de personas humanas sino de otros seres vivos. El juego es un medio de interacción por el cual los estudiantes pueden expresarse libremente para el desarrollo de sus habilidades.

- Teoría del juego de Freud, en esta teoría reconoce al juego como medio de expresión habitual de la persona que logra encontrar en ellos un gozo que sirve para su correcto desarrollo de emociones y afirmaciones en su actuar diario. Según Freud (1920) sostiene que “el juego es una expresión sinigual de movimientos coordinados y de libración de emociones, a través del mismo se busca el placer y recreación a diferentes aspectos de la vida”. (p. 7). Así mismo el juego es utilizado como medio de expresión y fuente de salida a factores negativos que cargan al ser humano con sensaciones, emociones y elementos que no son favorables en el ámbito de su salud.

De acuerdo a esta teoría el juego es un medio de interacción para el desarrollo humano, en la cual los estudiantes puedan practicar y ejecutar diferentes actividades lúdicas que los ayudará a prepararse en diferentes contextos. El juego es fundamental para lograr una confianza óptima en la persona de acuerdo a ello afianza sus habilidades motrices para lo cual su educación sea integral y calidad.

- Teoría de la derivación por ficción, se da a conocer al juego como medio en el cual el niño crea una realidad, asumiendo roles que no están a su alcance todavía en su etapa infantil, expresando diversas sensaciones de desarrollo emocional, motor y afectivas.

Teniendo en cuenta esta teoría tiene la finalidad de sentirse aceptado y seguro utiliza el juego para llegar y estar a la altura de acciones complejas que tiene un adulto. Según Claparede (1932) citado por Gallardo (2018) sostiene que “las actividades tienen una secuencia distinta, ya que, al vivirlas durante varios periodos de la vida, las cuales los niños tienen acceso nominal al ser capacitados por ello. (p. 8).

El juego es un medio de interacción por el cual el estudiante puede asumir diferentes roles en su práctica cotidiana, en la etapa infantil expresa sus sentimientos de manera más eficaz ya que no se reprime en sus acciones. De acuerdo a ello se trabaja siempre de menos a más, variando el grado de complejidad de los juegos.

- Teoría de la dinámica infantil, en esta teoría considera al juego como una acción natural en la etapa de la niñez, buscando su felicidad y entero placer. Las acciones en esta etapa infantil suponen al juego como medio de distracción y no solo con objetos sino con improvisación de movimientos y tareas motoras. Según Buytendijk (1935) citado por Gallardo (2018) sostiene la dinámica infantil es decir de la interacción entre pares, y que el estudiante juega porque está en una edad de descubrimiento, es decir, crea e innova nuevos movimientos, así como también reconoce sus emociones. El juego es la expresión natural del ser humano en la etapa infantil que no solo se ejecuta de manera independiente sino acompañado y con diversos medios para darle un valor significativo.

En esta teoría se considera al juego como una acción natural y libre, ya que el estudiante se relaciona con su entorno además de afianzar su confianza y habilidades, improvisando movimientos con una alegría sin igual en cada acción realizada. El acompañamiento es continuo, la retroalimentación de igual manera, con un fin específico el desarrollo del estudiante.

2.2.2.8. Importancia

Es fundamental para los niños de todas las edades debido a que es su principal herramienta de comunicación y socialización, para desenvolverse en su determinado contexto.

El juego es considerado importante a lo largo de toda la vida, cobra un sentido y fuerza mayor en la etapa infantil, en su educación primordialmente, utilizado como recurso educativo. Todos los niños están constantemente jugando en la escuela y el hogar con diferentes intencionalidades, algunas veces pedagógicamente y otras tantas de manera recreativa.

Es importante también porque el niño va desarrollando ciertas capacidades tales como:

Físicas: para poder jugar los niños y niñas generalmente se trasladan, ejercitándose casi sin darse cuenta, generando un gasto energético considerable.

Desarrollo sensorial: cuando están interactuando tienden a seleccionar formas, tamaños, texturas, colores, etc.

Creatividad: el intercambio de roles en diferentes circunstancias de juego despierta y desarrolla esta característica en los niños.

Cooperación: forman hábitos de ayuda mutua debido a que en diferentes circunstancias se necesitan entre sí para llevar a cabo los juegos.

Comprensión de su cuerpo: Los niños reconocen su cuerpo, los límites y su espacio.

Deben ser orientados hacia una educación basada en juegos para que disfruten, se diviertan y a la misma vez aprendan con diversas actividades propuestas.

Teniendo en cuenta Garaigordobil (2008) afirma que, “el juego proporciona la alternativa de descubrirse, asimismo, a través de las cuales forman nuevas y mejores estrategias del juego” (p. 3). La importancia del juego va más allá de interactuar con algún elemento o sus pares, abre un sinfín de posibilidades de desarrollo integral del ser humano.

Por otro lado, el juego muestra múltiples posibilidades en el ámbito educativo, su importancia es innegable como estrategia motivadora para abordar contenidos curriculares que mejorarán el aprovechamiento académico y formación integral de los estudiantes.

Según Baena (2005) nos dice que “el juego es un elemento primordial para poder realizar un proceso secuencial del desarrollo humano, conocimiento sus movimientos y destrezas al momento de ejecutar las acciones” (p. 16).

Se puede concluir que el juego muestra una gran relevancia en fomentar la comunicación interpersonal y grupal. Estrategias para mejorar en los estudiantes, de la misma forma favorece en todo el campo educativo no solo en los momentos libres de esparcimi

2.2.2.9. Características

El juego se describe por diversos autores como una actividad que posee muchas características en los diferentes contextos de desarrollo tanto en la parte educativa como los juegos de libre recreación. A través de los diversos juegos los niños asumen roles particulares que los hacen muy dinámicos y provechosos. Se pueden dar a conocer las siguientes características:

A través del juego se facilitan los aprendizajes, se vuelven más interesantes y atrayentes. Se pueden desarrollar las actividades físicas como atrapar, lanzar, correr, balancearse, entre otras actividades que mediante el juego facilitan su correcto aprendizaje.

Estimula los sentidos y desarrolla la creatividad e imaginación en los niños que desarrollan predominantemente diversos juegos.

A través de los diversos juegos pueden identificar y ubicarse en el contexto que se desarrollan, socializar con sus pares. Desarrollan la personalidad, cuando tienen que lidiar con diferentes intereses y preferencias.

De tal manera, Melo (2014) sostiene que “es una actividad que aporta a la construcción de la persona, al ser una persona responsable, asociada al disfrute y placer de diversión en diferentes acciones” (p.1). de tal manera es fundamental para el desarrollo humano temprano, debido a que construye sus habilidades motrices básicas por medio de actividades lúdicas, donde comprenda su cuerpo y pueda expresarse corporalmente.

El desarrollo del ser humano es primordial para que el estudiante pueda ejecutar distintas acciones motrices las cuales colocará en práctica en su vida. El juego es un medio de interacción para que los aprendizajes esperados puedan ser transmitidos al estudiante además de desarrollar su autonomía motriz.

El juego permite tener y encontrar varios factores positivos al ejecutarlo, el propósito es que sea un estímulo para que los estudiantes mediante las dinámicas por la que se puedan motivar y tener deseo de aprender a más. Por lo tanto, Orlick (1995) denota que “la liberación de los juegos, ser comprensivos y crear nuevas secuencias para que el niño pueda divertirse” (p. 32)

Se concluye que el juego tiene varias características de unión y buen entorno, es una competencia sana la cual el docente debe guiar para alcanza el propósito. Con el afán de crear y mejorar sus habilidades ya previamente aprendidas en su etapa escolar.

2.2.2.10. Estructura del modelo

Figura 1

Esquema de modelo didáctico "Aprendo Jugando"



2.3. Definición de términos básicos

- a) Competencia. Por medio de sus habilidades y capacidades física el ser humano durante el juego o actividad física descubre sus cualidades y limitaciones
- b) Modelo didáctico. Es la combinación de lo teórico-práctico la cual desencadena nuevos y mejores procesos de enseñanza, orientando hacia el docente un papel participativo.
- c) Autonomía. Es cuando el estudiante se desenvuelve por sí mismo al realizar la actividad poniendo a prueba su criterio, opinión y toma de decisiones para su desenvolvimiento.
- d) Motricidad. Es la acción de movimientos complejos y de puede dividir en dos formas, gruesa y fina dependiendo de los músculos y trabajos a desarrollarse
- e) Educación física. Es la educación del cuerpo humano y consiste en la práctica, hábitos y conocimientos de diversas formas del cuidado del cuerpo llevadas por la actividad física, movimientos y deportes desarrollándose de manera autónoma o social.
- f) Desplazamiento: Es la acción que permite desplazarse de un punto a otro progresivamente y en diversas direcciones.
- g) Coordinación: Es el control del movimiento del cuerpo al momento de realizar cualquier acción motriz.
- h) Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Primera competencia del área donde aborda la comprensión del cuerpo y la expresión del mismo en base al juego o actividades lúdicas.
- i) Equilibrio: Es una habilidad que permite mantener al cuerpo estabilidad ya sea de forma estática o dinámica dependiendo la situación o acción a realizar.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

La aplicación del modelo didáctico APRENDO JUGANDO permite desarrollar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en estudiantes del 1er grado de Educación Primaria de la Institución educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023.

3.1.2. Hipótesis específicas

- a) El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se encuentra en inicio antes de aplicar el modelo didáctico “APRENDO JUGANDO” en estudiantes del grupo experimental y grupo control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023
- b) El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se encuentra en logro destacado después de aplicar el Modelo didáctico APRENDO JUGANDO en los estudiantes del grupo experimental del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023
- c) Existen diferencias en el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de aplicar el modelo didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del grupo experimental es mayor al del grupo control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023.

3.2. Operacionalización de variables

3.2.1. Variables

Variable Independiente: Modelo didáctico “Aprendo Jugando”

Variable dependiente: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

3.2.2. Definición Conceptual – Operacional

- a. **Definición Conceptual:** Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: El estudiante interioriza y organiza sus movimientos de manera coordinada según sus posibilidades, en las actividades lúdicas o físicas y aquellas que se desarrollan en su vida cotidiana. Asimismo, manera es capaz de expresarse y comunicar sus ideas a través del movimiento muscular por medio de la música (Perez,2006)

Definición operacional: El estudiante demuestra coordinación de sus movimientos en la práctica de actividades físicas dependiendo de la acción motriz a realizar, por ejemplo, en juego pre-deportivos, oposición, expresión corporal.

- b. **Definición conceptual:** Modelo didáctico “Aprendo Jugando”: Propuesto el modelo didáctico es diseñado como herramienta pedagógica para fortalecer y mejorar las diferentes situaciones que se tornan complicadas en las áreas de educación (Rojas,2016). Asimismo, el modelo didáctico aprendo jugando permitirá el desarrollo de la primera competencia en el área de educación Física por medio de juegos de comprensión de su cuerpo y expresión corporal.

Definición operacional: Son aplicaciones secuenciadas del modelo didáctico planificadas en sesiones de aprendizaje para el logro del desarrollo de la primera competencia en el área de Educación Física.

3.2.3. Reconocimiento V.I.

VARIABLE	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	ESTANDARES
MODELO DIDÁCTICO “APRENDIENDO JUGANDO”	Juegos de desplazamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento de forma horizontal - Desplazamiento hacia un punto específico - Desplazamiento hacia diferentes direcciones 	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante se desplaza de manera frontal recorriendo una distancia determinada - El estudiante recorre el Trayecto de acuerdo al problema planteado. - El estudiante salta con firmeza de manera coordinada utilizando ambos pies. 	ORDINAL
	Juegos de Saltos uni/bipodales	<ul style="list-style-type: none"> - Saltos orientados hacia objetos determinados (bipodales) - Saltos sobre una línea recta (unipodal) 	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante salta sobre un pie respondiendo a los 	

		diferentes estímulos y obstáculos.
Juegos de lanzamiento o	- Lanzamiento de un objeto hacia un punto determinado . - Lanzamos un objeto hasta derribarlo - Lanzamos un objeto e insertarnos en un punto determinado o	- El estudiante muestra una adecuada postura de brazos y piernas al momento de la ejecución. - El estudiante demuestra un correcto agarre y rotación en el lanzamiento.
Juegos de equilibrio Estático	- Salto sobre un pie	- El estudiante muestra control sobre su propio cuerpo al recorrer el trayecto motriz sobre la cuerda.

3.2.4. Reconocimiento V.D

COMP.	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ITEMS	ESCALA
		Explora su cuerpo en diferentes acciones motrices (Saltar, correr, lanzar)manteniendo su equilibrio en un espacio determinado afianzando su lado dominante.	1,2 3,4	ORDINAL SI= Logro Destacad o(18-20)
	Comprende su cuerpo	Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, torpeza, inhibición, rabia,entre otros)	5,6	SI= Logrado Esperado (14-17)
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		7,8	NO= Proceso (11-13)
	Se expresa corporalment e			NO= Inici o(0- 10)

3.3. Tipo de investigación

Debido a la variable independiente, el trabajo a emprender es de tipo experimental, ya que se aplica el Modelo Didáctico APRENDO JUGANDO para observar cambios relevantes en el desarrollo de la primera competencia.

Asimismo, Baptista (2007) sostiene que es “fundamental cumplir con el diseño de investigación, ya que la manipulación de una de los datos es importante la construcción del trabajo” (p.56). De tal manera surge para dar conocimiento explícito sobre un problema y su ejecución práctica y así consolidar una posible solución o mejoramiento del déficit observado.

El tipo de investigación planteada es experimental debido a que se enfoca y sostiene por medio de un conjunto de variables (VI. y VD) con el fin de lograr una investigación científica abocada al bienestar del alumnado del primer grado de primaria.

3.4. Nivel de investigación

Según Lozano (2017) sobre “Participación referido a la solución del problema se sitúa en la fuerza principal del trabajo actuando y denotando la población de estudio, mostrando al finalizar un aspecto positivo” (p.1). Por lo tanto, el nivel aplicativo trata de mejorar un déficit o problema la cual está constituida en el nivel primario tratando de mejorar sus habilidades motrices básicas.

3.5. Diseño de investigación

El diseño seleccionado es cuasi experimental, con pruebas previas - posteriores. Un grupo se denomina experimental (G.E.) y otro se denomina control (G.C.). El G.E. recibe el tratamiento experimental del modelo didáctico “EJERCÍTATE”, en cambio en el segundo no se ejecuta.

Según Amaru (1995) afirma que “el diseño cuasiexperimental es un plan estructurado donde se procede a observar el funcionamiento y proceso asignado por el investigador, para una mejor y detallada investigación (p. 44)

Con este diseño el investigador podrá estudiar con detalle los procesos de cambios del trabajo.

En forma gráfica el diseño:

	Pre test	Ind	Post
		.	test
GE:	O ₁	X	O ₂
GC:	O ₃	-	O ₄

Donde:

O₁: Puntaje G.E. pre test

O₂: Puntaje G.E. post test

O₃: Puntaje G.C. pre test

O₄: Puntaje G.C. post test

X: Modelo didáctico “APRENDO JUGANDO”

- : Método tradicional

3.6. **Ámbito y tiempo social de la investigación**

- a. **Ámbito:** El ámbito de estudio donde se desarrolló el modelo didáctico aprendo jugando fue la I.E. Alfonso Ugarte -Yarada los palos en la región de Tacna.
- b. **Tiempo Social:** El tiempo social en el que se desarrolló corresponde al año 2023.

3.7. Población de estudio

3.7.1. Población

Según Castro (2018) sostiene que “es el conjunto absoluto de un grupo de personas en las cuales tienen varias cosas que las vinculan” (p.2). Es por ello que la población de estudio es primordial para todo trabajo de investigación, referido a ello se tomará en cuenta donde y quienes serán los sujetos de estudios.

Los registros del SIAGIE fueron de sustento para tomar la población de estudio, quien genera las actas oficiales de los estudiantes matriculados en el presente año académico, por lo tanto, la cantidad de estudiantes del nivel primario se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 1
Población

Grado y sección	Nº de estudiantes
1ro A	23
1ro B	21
2do A	24
2do B	21
3ro A	23
3ro B	24
4to A	18
4to B	19
5to A	22
5to B	22

6to A	23
6to B	22
TOTAL	262 estudiantes

3.7.2. Muestra

Castro (2018) sostiene que es “un conjunto determinado por el investigador, debido que anteriormente tenía un grupo mayor denominado población para lo cual tenía que tener una certeza y acortar distancia. Esta muestra le permite explorar de manera detallada el estudio” (p.2). de tal manera se trabajará el modelo didáctico, especificando el G.C y G.E.

Por tal motivo la muestra será no probabilística, donde se seleccionará intencionalmente dos secciones, del primer grado considerando A Y B ya que son el primer ciclo del nivel primaria donde se denotan diferentes dificultades motoras y finas. Además, se toma el muestreo no probabilístico debido a que la muestra seleccionada necesita atención referido a la primera competencia del área de manera inmediata y con un análisis a profundidad para dar una alternativa de solución para revertir las deficiencias en las diferentes acciones motrices que ejecutan los estudiantes.

Tabla 2

Muestra

Grado y sección	Nº de estudiantes
1ro A	23
1ro B	21
TOTAL	44

Fuente: Registro Docente

3 TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Según Bunge (2012) señala que:

La observación es el método fundamental que tiene como fin el estudio de varios objetos de realidad, dentro de las cuales esta suscrita la ciencia, el dato será el resultado de todo el proceso de investigación por lo que es importante el trayecto estructurado y objetivo debido que no se deje mucho a la subjetividad.

En tal sentido la observación es la técnica empleada para el estudio del trabajo de investigación en cuestión, puesto que se podrá verificar problemas en la realidad actual, así como también mejorarlas por medio de la práctica y posteriormente cotejar los diferentes resultados.

3.8.1. Instrumento

La herramienta esencial a desarrollar será una rúbrica de evaluación, la cual será desarrollada por el investigador y será evaluado por expertos del área para comprobar su fiabilidad.

3.8.1.1. Validez del instrumento

Se centra en los ítems que se miden numéricamente, la cual se estima para observar si el instrumento es correcto y puede ser aplicable, pero antes de ello paso por una aplicación y elaboración detallada para que se propicia a su medición (Moreno, 2017). De tal manera la validez del instrumento empleado para evaluar a los estudiantes es muy importante ya que depende de ello la correcta ejecución del trabajo de investigación.

Por tal motivo la validez se desarrolló como se detalla aspectos concisos por parte de los profesionales del área, como son los profesores de Educación Física, los que permiten lograr la validez para su aplicación en la presente investigación. (Anexos)

3.8.1.2. Validez del instrumento de la variable Dependiente

Al poder brindarle el instrumento de evaluación a los docentes del área (Expertos) arrojaron los siguientes datos los cuales se detallan de la siguiente manera.

Tabla 3

Juicio de expertos

EXPERTO	PERFIL DEL EXPERTO	COEFICIENTE DE VALIDEZ
Emilio Alcazar	Lic.Ed. Física	
Bodailla		0.76
	Lic. Ed. Física	
Victor Adolfo Ercilla		0.97
Alejandro Roman	Lic. Ed. Física	
Catacora del Carpio		1.00
	Prom	0.91

Para la rúbrica de la competencia el coeficiente de validez fue 0.91 por lo que el instrumento es válido y confiable.

Al finalizar el proceso, se detalla que el coeficiente de validez fue de 0.91 y da como resultado que el instrumento es viable.

3.9. Análisis estadístico de datos

El presente trabajo de investigación tendrá algunas aristas importantes para el tratamiento de la recopilación de información.

3.9.1. Análisis descriptivo

Se centran en varias aristas tales como tablas, figuras, mediaaritmética, desviación estándar, entre otras, para poder determinar el grado de efectividad del modelo didáctico.

3.9.2. Análisis descriptivo inferencial

Para los exámenes estadísticos de esta investigación, se utilizará el examen de normalidad, el examen de distribución normal con un nivel de significancia del 5%.

CAPÍTULO IV

RESULTADO

4.1. Descripción del cuaderno de campo

Durante el recorrido escolar en la I.E. Alfonso Ugarte, se observó que los alumnos de primer año presentaron deficiencias, como se detalla a continuación, el trabajo de investigación incluye planificación, ejecución y evaluación.

4.1.1. Planificación

El proyecto de investigación comenzó en 2022. Cuando se retomaron las clases en marzo de 2023, se abordó con las bases teóricas correspondientes al Capítulo II del marco teórico y todas las bases necesarias para el siguiente proceso.

4.1.2. Ejecución

Se desarrollo según:

Tabla 4

Plan de ejecución

Nº	ACTIVIDADES	FECHA DE APLICACIÓN
1	Aplicación de la Prueba de Pre Test	01-08-23
2	Jugando en equipo nos divertimos mucho más	08-08-23
3	Afianzando mis habilidades motrices básicas	15-08-23
4	Coordinando mis movimientos	22-08-23
5	Tres dos uno todos a tiempo	05-09-23
6	Todos nos movemos al sonido de la música	12-09-23
7	Coordino mis movimientos al ritmo de la música	19-09-23
8	Aplicación de la Prueba de Pos Test	26-09-23

4.1.3. Evaluación

La evaluación se desarrolló con el pre test, el cual permite evaluar el desarrollo de competencia en mención y acompañada de sus capacidades a los dos grupos intactos. Al concluir se realizó el post-test el día 26 de septiembre.

4.2. Cambios relevantes de la aplicación de la propuesta

4.2.1. Análisis descriptivo antes de aplicar la experiencia

4.2.1.1. Resultados de la prueba de entrada (G.C)

Tabla 5

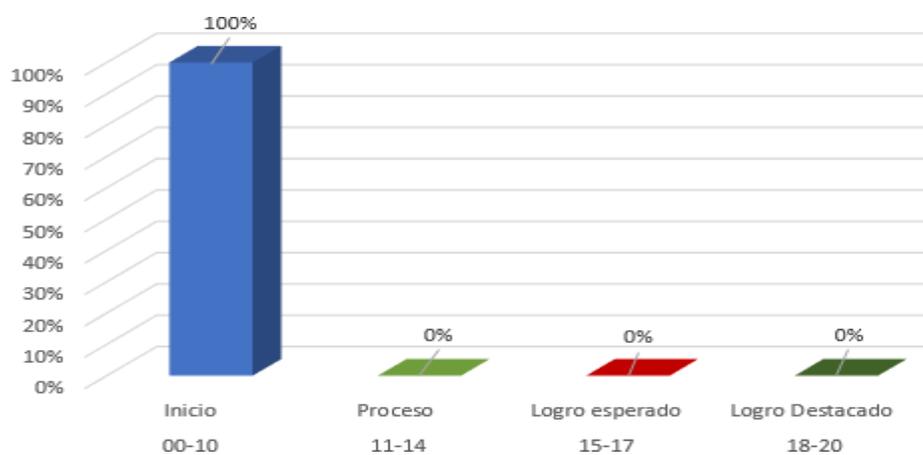
Resultados de la prueba de entrada del G.C

Intervalos	Nivel de logro	f	%
00-10	Inicio	21	100%
11-14	Proceso	0	0%
15-17	Logro esperado	0	0%
18-20	Logro Destacado	0	0%
TOTAL		21	100%

Nota: La frecuencia y el porcentaje de desarrollo de habilidades

Figura 2

Niveles de logro en la prueba de entrada G.C.



Nota: Se muestra la frecuencia y porcentaje – figura 2 (G.C.)

Interpretación

La Tabla 5 de la prueba de ingreso de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna 2023, pertenecientes al G.C.

Es evidente que todos los estudiantes, todos ellos, están en el nivel inicial y ningún estudiante ha logrado alcanzar el objetivo del nivel logro esperado o destacado del proceso

Se concluye, que los estudiantes 1er grado “B” pertenecientes al G.C. se sitúan en el nivel de inicio.

4.2.1.2. Resultados de la prueba de entrada en el grupo Experimental (G.E.)

Tabla 6

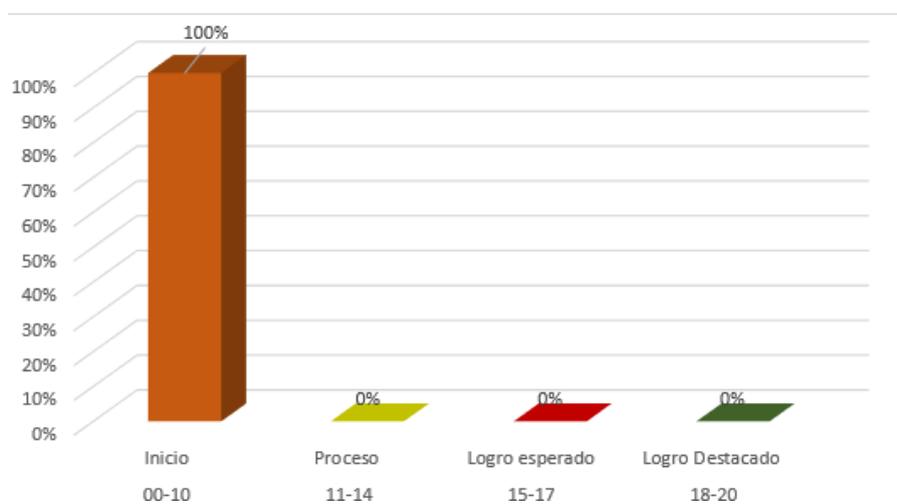
Resultados de la prueba de entrada del (G.E.)

Intervalos	Nivel de logro	F	%
00-10	Inicio	23	100%
11-14	Proceso	0	0%
15-17	Logro esperado	0	0%
18-20	Logro Destacado	0	0%
TOTAL		23	100%

Nota: La frecuencia y la proporción en estudiantes (GE)

Figura 3

Niveles de logro en la prueba (G.E.)



Nota: La figura 3 se visualiza los niveles de logro

Interpretación

La tabla 6 presenta los resultados sobre el desarrollo de competencia del 1o A del I.E. Alfonso Urgarte, 2023, pertenecientes al (G.E.).

Se describe que el cien por ciento de los estudiantes, todos ellos, están en un nivel inicial porque los puntajes obtenidos están detallados entre (0-10) y ningún estudiante ha alcanzado cualquiera de los tres niveles.

De tal manera, en el pretest se observó el deficiente nivel la primera competencia del área, lo cual se demuestra en el G.E.

4.2.1.3. Medidas descriptivas de la prueba de entrada (G.C.)

Tabla 7

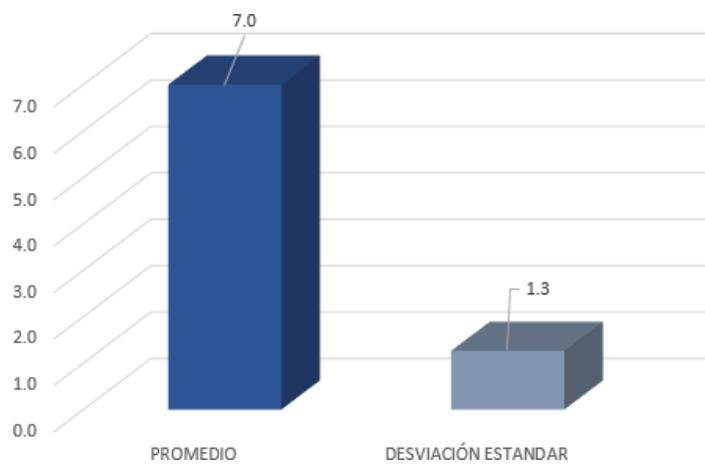
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada (G.C)

Indicadores	Estadística	Valor
Promedio	X	7.0
Desviación estándar	S	1.3
Muestra	N	21

Nota: La tabla 7, muestra las medidas descriptivas del promedio, desviación estándar y muestra (G.C.)

Figura 4

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del G.C.



Nota: La desviación promedio y estándar de los estudiantes de GC

Interpretación

Se presenta los INDICADORES en el pretest respecto al desarrollo de la competencia 1er grado “B” de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna, 2023.

Se denota el promedio en el pretest fue de 7.0 que se describe como nivel de inicio, por otro lado, la desviación estándar fue de 1.3 en el G.C., lo cual indica que es mínimo, de tal manera se describe como un grupo homogéneo.

Proporcionalmente, se detalla que el logro del desarrollo de la competencia antes de la experiencia, permite establecer problema en el desarrollo de la competencia en mención.

4.2.1.4. Medidas descriptivas de la prueba de entrada (G.E.)

Tabla 8

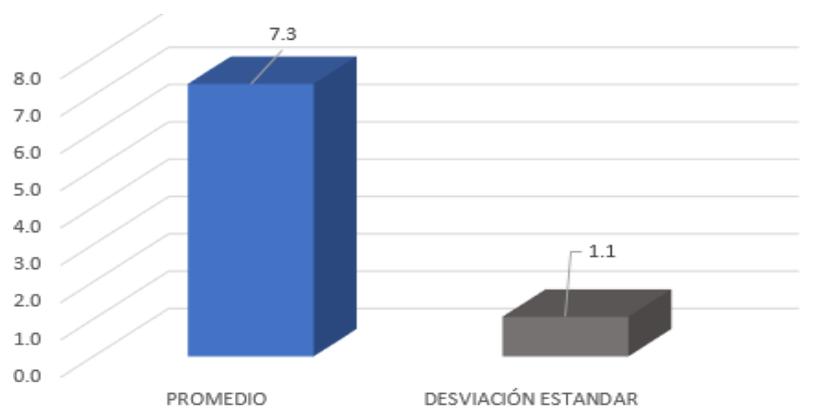
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada (G.E.)

Indicadores	Estadística	Valor
Promedio	X	7.3
Desviación estándar	S	1.1
Muestra	N	23

Nota: La tabla 8, muestra las medidas descriptivas del promedio, desviación estándar y muestra del desarrollo de la competencia (G.E.)

Figura 5

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada G.E.



Nota: La desviación promedio y estándar (GE) se muestra en la Figura 5.

Interpretación

Se observan los INDICADORES en la tabla 8 de los resultados en el pretest en los niños del 1°“A” de la I.E. Alfonso Ugarte, Yarada los palos, Tacna, 2023.

Se muestra que el promedio en el pretest fue de 7.3 que corresponde al nivel de inicio. La desviación estándar fue es de 1.1. obtenidos del G.E. y lo cual demuestra que es mínima la separación entre calificaciones.

Los resultados finalmente permiten establecer deficiencias en la construcción de la primera competencia.

4.2.1.5. Resumen comparativo de las calificaciones obtenidas de la prueba de entrada

Tabla 9

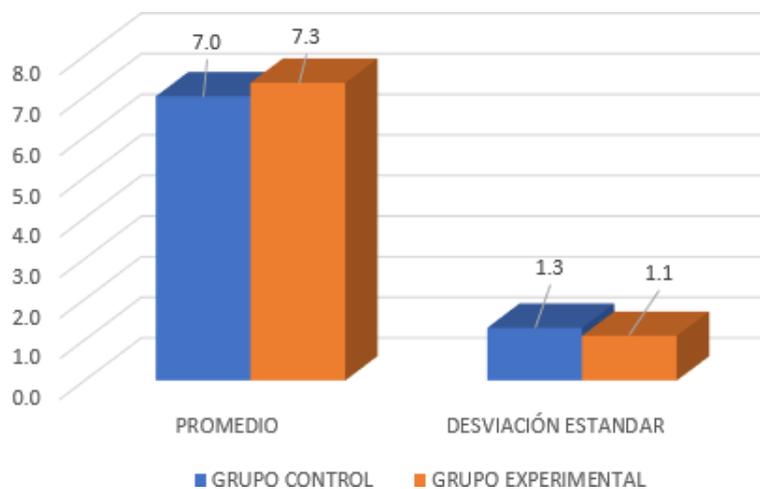
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada G.C – G.E.

Indicadores	Grupo control	Grupo experimental
Promedio	7.0	7.3
Desviación estándar	1.3	1.1
Muestra	21	30

Nota: La tabla 9, muestra las medidas descriptivas del promedio, desviación estándar y muestra del G.C. y G.E.

Figura 6

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada G.C. – G.E



Nota: La figura 6, muestra el promedio y la desviación estándar en G.C y G.E.

Interpretación

Como se aprecia en la tabla 9, se presentan INDICADORES, del pretest respecto a la ejecución del 1er grado de la I.E. Alfonso Ugarte, Yarada los palos, Tacna 2023.

En el G.C., se denota que la calificación promedio el pretest fue de 7.0; y en el G.E. el promedio es 7.3, habiendo diferencia de un 0.3 entre ambos grupos, por otro lado, en el G.C., se visualiza la desviación estándar en el pretest es de un 1.3; y en el grupo experimental un valor de 1.1, habiendo una diferencia mínima entre ambos resultados.

Finalmente, el desarrollo de la competencia en el G.C. se encuentra menos desarrollada que los estudiantes del G.E.

4.2.2. Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de entrada

4.2.2.1. Prueba de entrada del estado inicial del grupo control y experimental antes de la aplicación de la experiencia.

Hipótesis específica A: En la prueba de entrada en el grupo control y experimental con respecto al desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se encuentra en inicio antes de la aplicación de la experiencia en los estudiantes del 1er grado de primaria de la I.E. Alfonso Ugarte de Tacna, 2023.

A. Prueba estadística para el G.C.

a. Formulación de Hipótesis estadística

Hipótesis Nula

H0: Antes de aplicar la experiencia, el nivel de logro de la competencia en los estudiantes del G.C. no se encontró al principio.

$(\mu > 10)$

Hipótesis alternativa

H1: El nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en los estudiantes del grupo control antes de la aplicación de la experiencia se encuentra en inicio.

$(\mu < 10)$

b. Nivel de significación: 5%

c. Tipo de prueba

Cuando se toma en cuenta la dirección de la (H.A.) el tipo de contraste será alargado. (IZQ)

d. Distribución de la prueba

La prueba de ensayo de un solo muestreo "t" debido a la medida de muestreo n de 30, y asumiendo que los puntajes se distribuyen normalmente.

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

e. Diseño de prueba

- Grado de libertad: $Gl = 21 - 1 = 20$
- Valor de la "t" de student tablas



f. Cálculo (tc)

Indicadores	Valor
Media aritmética(x)	7.0
Desviación Estándar (s)	1.3
Tamaño de muestra (n)	21

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

$$t = \frac{(7,0 - 10)}{1,3} * \sqrt{21}$$

$$Tc = -10.56$$

Regla de decisión:

Si $t_c > t_t$: Se acepta la hipótesis nula (H0)

Si $t_c < t_t$: Se rechaza la hipótesis nula (H1)

g. Decisión y conclusión

Debido a que la cifra T_c (-10.56) es inferior a la cifra t_t (-1.72), se desecha la (H.N.) y, por lo tanto, se acepta la (H.A.).

Por último, con el nivel de confianza al 95 % en el G.C. antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” se encuentra en inicio.

B. Prueba estadística para el G.C.

a. Formulación de la Hipótesis Estadística

Hipótesis específica A:

Hipótesis nula

H0: El nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en los estudiantes del grupo experimental antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” no se encuentra en inicio.

$(\mu > 10)$

Hipótesis Alternativa

H1: El nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en los estudiantes del grupo experimental antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” se encuentra en inicio

$(\mu < 10)$

b. Niveles de significancia. Se asume el nivel de 5%

c. Tipo de prueba

Teniendo en referencia la H.A. será guiada con cola hacia la IZQ

d. Distribución de la prueba

La prueba de ensayo de un solo muestreo "t" debido a la medida de muestreo n de 30, y asumiendo que los puntajes se distribuyen normalmente.

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

e. Diseño de prueba

- Grados de libertad: Gl: $23-1 = 22$
- Valor de la “t” de Student en tablas
Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = -1.71$

f. Cálculo (T_c)

Indicadores	Valor
Media aritmética (x)	7.3
Desviación Estándar (s)	1.1
Tamaño de la muestra (n)	23

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

$$t = \frac{(7.3 - 10)}{1.1} * \sqrt{23}$$

$$T_c = -11.73$$

Regla de decisión:

Si $t_c > t_t$: Se acepta la hipótesis nula (H_0)

Si $t_c < t_t$: Se rechaza la hipótesis nula (H_1)

g. Decisión y conclusión

En consecuencia, la TC (-11.73) es inferior t_t (-1.71) se deniega la (H.N.) y por lo cual se debe aceptar la (H.A.)

Finalmente, con el nivel de confianza del 95 % que el nivel de logro de desarrollo de la competencia del G.E. antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” se encuentra en inicio.

4.2.3. Análisis descriptivo en el proceso de la aplicación de la experiencia

4.2.3.1. Actividad 01: Jugando en equipo nos divertimos mucho más

Tabla 10

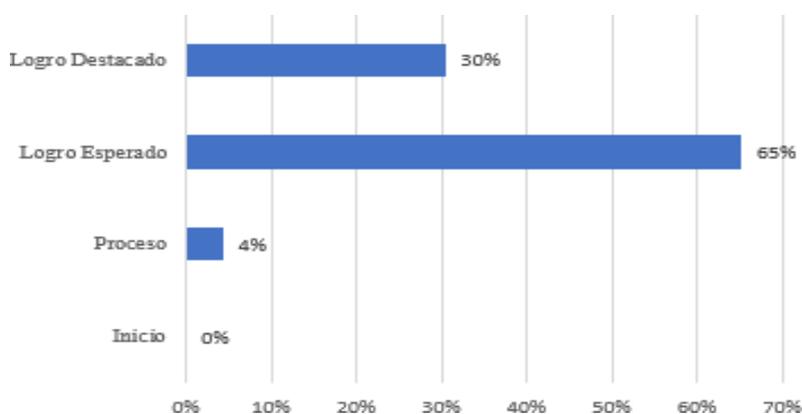
Resultados de la primera actividad del G.E., durante la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”

Intervalos	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Promedio	Desviación Estandar
00-10	Inicio	0	0%		
11-14	Proceso	1	4%	17	1.1
15-17	Logro Esperado	15	65%		
18-20	Logro Destacado	7	30%		
TOTAL		23	100%		

Nota: La tabla 10, muestra los niveles de logro en frecuencia, porcentajes y medidas estadísticas descriptivas de la primera actividad.

Figura 7

Resultados de la primera actividad G.E., durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"



Nota: La figura 7, muestra los porcentajes de los estudiantes del G.E. respecto a la primera actividad del modelo didáctico “Aprendo Jugando”.

Interpretación

Se presenta los resultados por medio de la tabla 10 en la primera sesión del Modelo Didáctico “Aprendo Jugando” del 1er grado “A” de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna 2023, perteneciente al G.E.

Se demuestra el 65% se ubica en el nivel de logro esperado, el 30% logro destacado, por otro lado, un 5% proceso y ningún estudiante en inicio. Además, se muestra las medidas estadísticas descriptivas del (prom) de 17 y la (D.E.) de 1,1; lo que afirmar que el grado de separación es mínimo en el G.E.

La primera actividad denominada “Jugando en equipo nos divertimos mucho más” se propuso una serie de actividades lúdicas en equipos afianzando sus habilidades motrices básicas y siempre ejecutándolas de creciente complejidad.

4.2.3.2. Actividad 02: Afianzando mis habilidades motrices básicas

Tabla 11

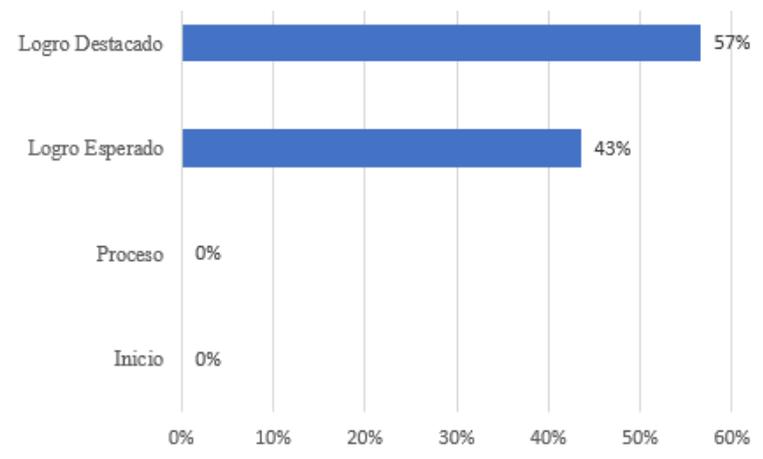
Resultados de la segunda actividad G.E., durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"

Intervalos	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Promedio	Desviación
00-10	Inicio	0	0%		
11-14	Proceso	0	0%		
15-17	Logro Esperado	10	43%	17	1.0
18-20	Logro Destacado	13	57%		
Total		23	100%		

Nota: La tabla 11, describen los niveles de logro, frecuencia, porcentajes y medidas estadísticas descriptivas de la segunda actividad.

Figura 8

Resultados de la segunda actividad G.E. durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"



Nota: La figura 8, describe la frecuencia y porcentaje de la segunda actividad.

Interpretación

Los resultados en la tabla 11 de la segunda actividad del Modelo Didáctico “Aprendo Jugando” del 1er grado “A” de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna 2023, pertenecientes al G.E.

El 57% se ubica en el nivel de logro destacado, el 43% en logro esperado y ningún estudiante en proceso o inicio respecto a la segunda actividad. Además, se muestra las medidas estadísticas descriptivas del (prom) de 17 y la (D.E.) 1,0; y la separación entre puntuaciones mínima en el G.E.

En la actividad “Afianzando mis habilidades motrices básicas” se propuso una serie de ejercicios para construir la coordinación de los estudiantes y de igual manera diferentes actividades lúdicas para que lo estudiantes refuercen sus habilidades.

Se infiere que la gran parte de estudiantes del G.E. se ubica en el nivel de logro destacado.

4.2.3.3. Actividad 03: Coordinando mis movimientos

Tabla 12

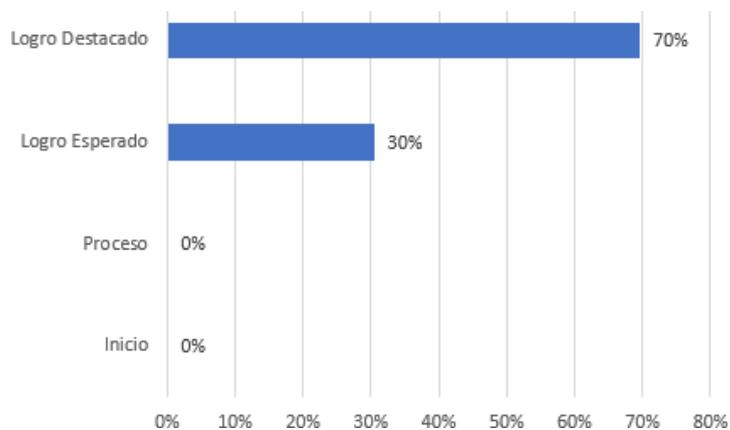
Resultados de la tercera actividad G.E., durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"

Intervalos	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Promedio	Desviación estándar
00-10	Inicio	0	0%		
11-14	Proceso	0	0%		
15-17	Logro Esperado	7	30%	18.7	0.9
18-20	Logro Destacado	16	70%		
Total		23	100%		

Nota: La tabla 12, describe los niveles de logro en frecuencia, porcentajes y medidas estadísticas descriptivas de la tercera actividad.

Figura 9

Resultados de la tercera actividad del G.E., durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"



Nota: La figura 9, muestra la frecuencia y porcentajes de la tercera actividad.

Interpretación

La tercera actividad del modelo didáctico "Aprendo jugando" del nivel primario "A" del I.E. Alfonso Ugarte en Yarada los palos, Tacna 2023, que pertenece al G.E., se muestra en la Tabla 12.

El 70% se encuentra en un nivel de logro destacado, mientras que el 30% en los niveles de logro esperado y ningún estudiante está en proceso o inicio respecto a la tercera actividad. Además, se muestra las medidas estadísticas descriptivas del (prom) de 18.7 y la (D.E.) 0,9; lo que permite inferir la separación entre puntuaciones es mínimo en los estudiantes del G.E.

En la actividad "Coordinando mis movimientos" se propuso una serie de ejercicios y juegos donde se buscaba que el estudiante coordine sus movimientos por medio del material físico que se tiene en la I.E., como, por ejemplo, pelotas, aros, conos, entre otros.

Se demuestra, que la gran parte de los estudiantes del G.E. se encuentra en el nivel de logro destacado.

4.2.3.4. Actividad 04: Tres, dos, uno, todos en equipo

Tabla 13

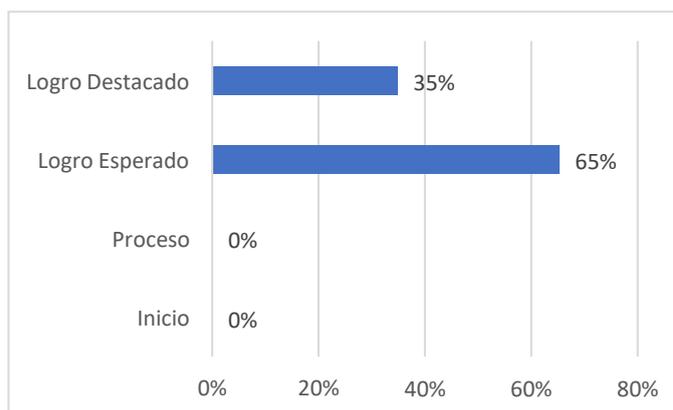
Resultados de la cuarta actividad del G.E durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"

Intervalos	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Promedio	Desviación estándar
00-10	Inicio	0	0%		
11-14	Proceso	0	0%		
15-17	Logro Esperado	15	65%	17.0	0.8
18-20	Logro Destacado	8	35%		
Total		23	100%		

Nota: La tabla 13, muestran los niveles de logro en frecuencia, porcentajes y medidas estadísticas descriptivas de la cuarta actividad.

Figura 10

Resultados de la cuarta actividad del G.E., durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"



Nota: La figura 10, muestra la frecuencia y porcentajes de la cuarta actividad.

Interpretación

Los resultados de la cuarta actividad de la tabla 13 del Modelo Didáctico “Aprendo Jugando” de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna 2023, pertenecientes G.E.

El 65% de estudiantes se ubica en un nivel de logro esperado mientras que un 35% en destacado y por otro lado ningún estudiante en los niveles de proceso o inicio respecto a la cuarta actividad. Además, se muestra las medidas estadísticas descriptivas del (prom) de 17 y la (D.E.) de 0,8; lo que permite describir que las puntuaciones no son tan desiguales entre sí.

La actividad denominada “Tres, dos, uno, todos en equipo” se propuso una serie de juegos motrices en los cuales los estudiantes demostraban el reconocimiento de sus equipos además de trabajar con sus lados corporales de manera inicial.

Se concluye, que todo el alumnado del G.E. se encuentra en el nivel esperado.

4.2.3.5. Actividad 05: Todos nos movemos al sonido de la música

Tabla 14

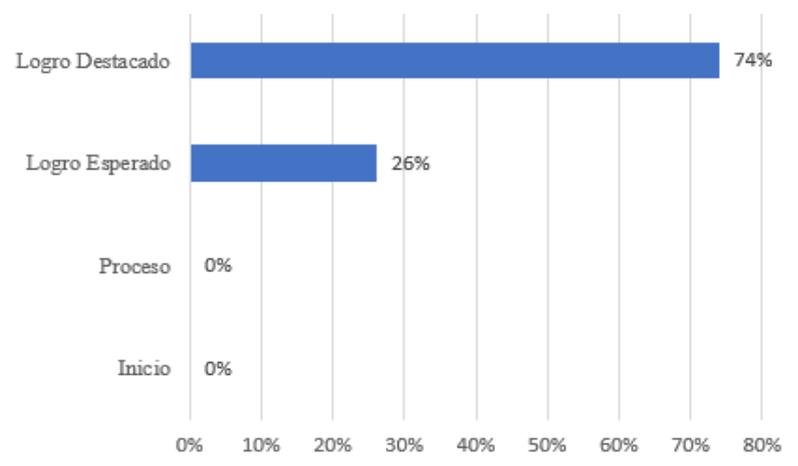
Resultados de la quinta actividad del G.E. durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"

Intervalos	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Promedio	Desviación
00-10	Inicio	0	0%		
11-14	Proceso	0	0%		
15-17	Logro	6	26%	18	1.3
	Esperado				
18-20	Logro	17	74%		
	Destacado				
Total		23	100%		

Nota: La tabla 14, muestra los indicadores de la quinta actividad.

Figura 11

Resultados de la quinta actividad G.E., durante la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando"



Nota: La figura 11, muestra la frecuencia y porcentajes de la quinta actividad.

Interpretación

Se presenta los resultados en la tabla 13 de la quinta actividad del Modelo Didáctico “Aprendo Jugando” de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna 2023, pertenecientes al G.E.

El 74% se sitúan en el nivel de logro destacado, el 26% logro esperado y ningún estudiante en proceso o inicio respecto a la quinta actividad. Además, se muestra las medidas estadísticas descriptivas del (prom) de 18 y la (D.E.) de 1,3; lo que permite afirmar que las puntuaciones son mínimas entre sí en los estudiantes del G.E.

En la actividad denominada “Todos nos movemos al sonido de la música” se propuso una secuencia de juegos para que los estudiantes logren desenvolverse libremente y tomar confianza para expresar las acciones descritas por el docente.

Finalmente, que la gran parte de estudiantes del G.E. se encuentra en el nivel logrado.

4.2.3.6. Actividad 06: Coordino mis movimientos al ritmo de la música

Tabla 15

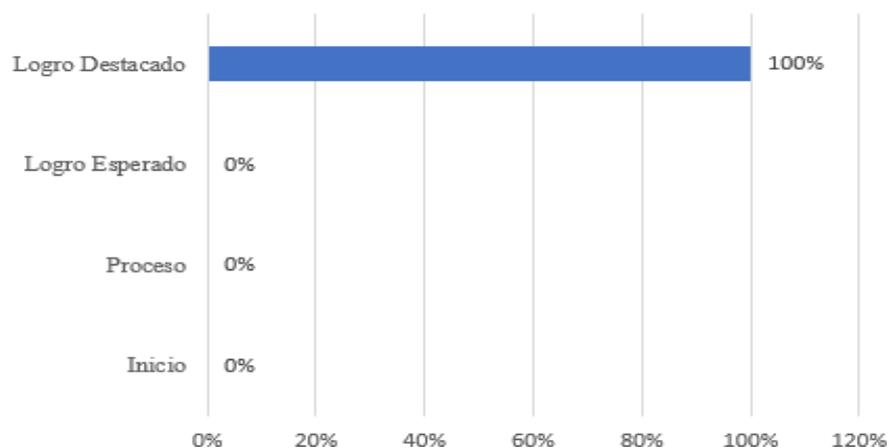
Resultados de la sexta actividad del G.E. durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"

Intervalos	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Promedio	Desviación estándar
00-10	Inicio	0	0%		
11-14	Proceso	0	0%		
15-17	Logro Esperado	0	0%	18.6	0.7
18-20	Logro Destacado	23	100%		
Total		23	100%		

Nota: La tabla 15, muestran los niveles de logro en frecuencia, porcentajes y medidas estadísticas descriptivas de la sexta actividad.

Figura 12

Resultados de la sexta actividad del G.E., durante la aplicación del modelo didáctico " Aprendo Jugando"



Nota: Frecuencia y porcentaje de la sexta actividad.

Interpretación

Presentamos la sexta actividad del modelo didáctico "Aprendo jugando" de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna 2023, perteneciente al G.E.

El 100% se sitúa en el nivel de logro destacado, y ningún estudiante en nivel de logro esperado, proceso o inicio respecto a la sexta. Además, se muestra las medidas estadísticas descriptivas del (prom) de 18.6 y la (D.S.) de 0,7; lo que permite demostrar la variación mínima entre puntajes en los estudiantes del G.E.

En la actividad “Coordino mis movimientos al ritmo de la música” se propuso una serie de juegos para que los estudiantes escuchen el sonido de la música y puedan realizar movimientos cortos en el menor tiempo posible como, por ejemplo, aplausos o saltos.

Se concluye, que los estudiantes del G.E. se sitúan en el nivel de logro destacado.

4.2.3.7. Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de las puntuaciones obtenidas en el proceso de la aplicación del modelo didáctico "Aprendo Jugando" del G.E.

Tabla 16

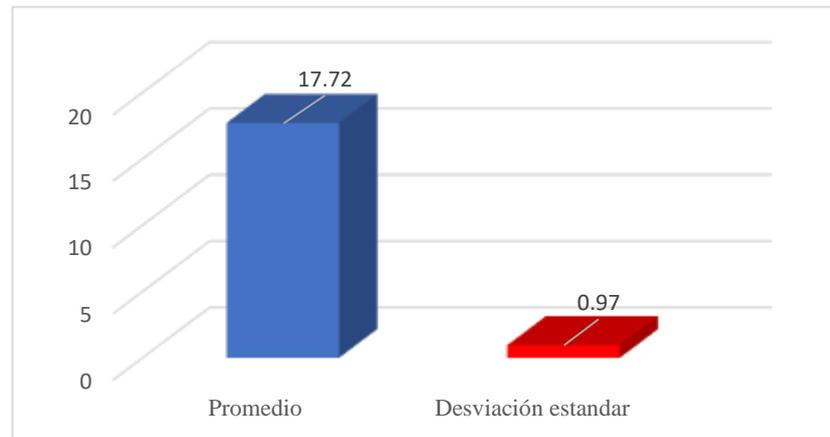
Proceso de la EJECUCIÓN del modelo didáctico "Aprendo Jugando" del G.E.

Semanas	Nombre de la actividad	Promedio	Desviación estándar
01	Jugando en equipo nos divertimos mucho más	17	1.1
02	Afianzando mis habilidades motrices básicas	17	1.0
03	Coordinando mis movimientos	18.7	0.9
04	Tres, dos, uno, todos a tiempo	17	0.8
05	Todos nos movemos al sonido de la música	18	1.3
06	Coordino mis movimientos al ritmo de la música	18.6	0.7
PROMEDIO		17.72	0.97

Nota: La tabla 16, muestra las medidas estadísticas descriptivas del modelo didáctico "Aprendo Jugando"

Figura 13

Resultados del promedio del proceso



Nota: La figura 13, muestra el promedio de las medidas estadísticas en los estudiantes del G.E.

Interpretación

Se presenta los indicadores en la tabla 16 de las 6 actividades realizadas en la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna 2023.

Las puntuaciones obtenidas de los estadísticos de las medias aritméticas y desviación estándar es de 17,72; que corresponde a un nivel de logro ESPERADO y la (D.E) de 0,97, lo que permite describir que hay varianzas mínimas en los estudiantes del G.E.

Las diferentes acciones ejecutadas en el modelo didáctico “Aprendo Jugando”, permiten observar un progreso continuo en el trabajo de investigación

Se concluye, G.E. están en el proceso del desarrollo de la competencia, se encuentran en el nivel de logro esperado.

- 4.2.4. Análisis inferencial de los resultados del proceso de aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”
- 4.2.4.1. Prueba estadística del estado de proceso del grupo experimental durante la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”

Los resultados del proceso de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en el grupo experimental con respecto al desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se encuentran en el nivel de logro esperado durante la aplicación de los estudiantes del 1er grado de Educación Primaria de la I.E. “Alfonso Ugarte” - Yarada los palos, Tacna, 2023.

a. Formulación de Hipótesis Estadísticas

Hipótesis nula

H0: El nivel de logro de la competencia se encuentra de manera autónoma a través de su motricidad, en los estudiantes del grupo experimental en el proceso de la aplicación del modelo didáctico no se encuentra en logro esperado.

$(\mu < 15)$

Hipótesis alternativa

H1: El nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en los estudiantes del grupo experimental en el proceso de la aplicación del modelo didáctico se encuentra en logro esperado.

$(\mu \geq 10)$

b. Nivel de significancia. 5%

c. Tipo de prueba

Teniendo en cuenta la (H.A.), y dado que es una prueba con cola a la derecha.

d. Distribución de la prueba

El tipo de prueba estadística relevante es la prueba de ensayo de un solo muestreo "t" debido a la medida de muestreo n de 30, y asumiendo que los puntajes se distribuyen normalmente.

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

e. Diseño de prueba

- Grado de libertad: $G1 = 23 - 1 = 22$
- Valor de la "t" de Student en tablas para dos colas $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = 1.71$



$$T_t = 1.71$$

a) Cálculo del estadístico de prueba (T_c)

Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$X = 17.72$
Desviación estándar	$S = 0.97$
Tamaño de muestra	23

$$T_c = \frac{(x - \mu)}{s} * \sqrt{n}$$

$$T_c = \frac{(17.72 - 15)}{0.97} * \sqrt{23}$$

$$T_c = 13.41$$

Regla de decisión:

Si $t_c \geq t_t$: Se rechaza la hipótesis nula (H_0)

Si $t_c < t_t$: Se acepta la hipótesis nula (H_1)

b) Decisión y conclusión

Ya que la T_c (13.41) es superior a la T_t (1.71), se debe desechar la (H_0) y por lo cual se acepta la alternativa

Por último, con el nivel de confianza del 95% el nivel de logro de competencia G.E. en el proceso de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en el nivel del logro esperado.

4.2.5. Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación de la experiencia

4.2.5.1. Resultados de la prueba de salida

Tabla 17

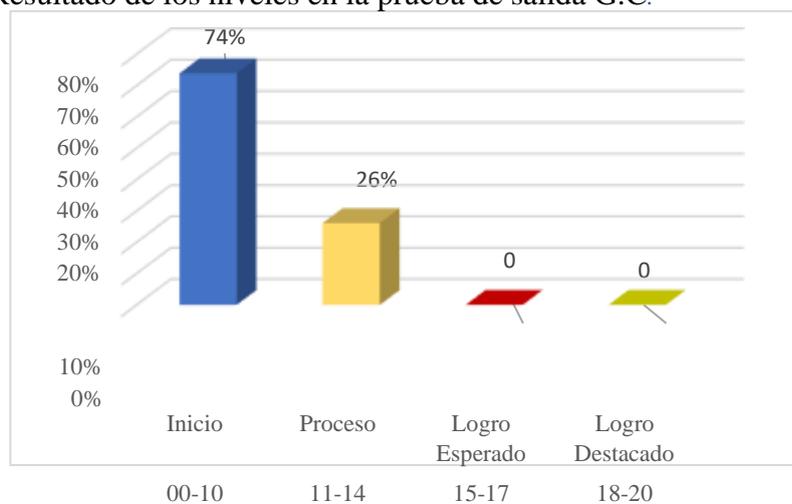
Prueba de salida G.C.

Intervalo	Nivel de logro	F	%
00-10	Inicio	17	74%
11-14	Proceso	6	26%
15-17	Logro Esperado	0	0
18-20	Logro Destacado	0	0
TOTAL		23	100%

Nota: Los niveles de logro del G.C. se muestran en la Tabla 17.

Figura 14

Resultado de los niveles en la prueba de salida G.C.



Nota: La figura 14, muestra los niveles en la prueba de salida G.C.

Interpretación

Se presenta los resultados del post-test de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna, 2023, pertenecientes al G.C.

Se denota que el 74 % se encuentra en un nivel de inicio dado los intervalos de 0 a 10, además que solo el 26% SE UBICAN en el nivel de proceso.

De tal manera el post-test demuestra corroboración que están en un nivel de inicio y proceso respecto al desarrollo de la competencia. Además, se encuentra poco desarrollada en dicho grupo por lo cual se necesita un apoyo e intervención didáctica

4.2.5.2. Resultados de la prueba de salida G.E.

Tabla 18

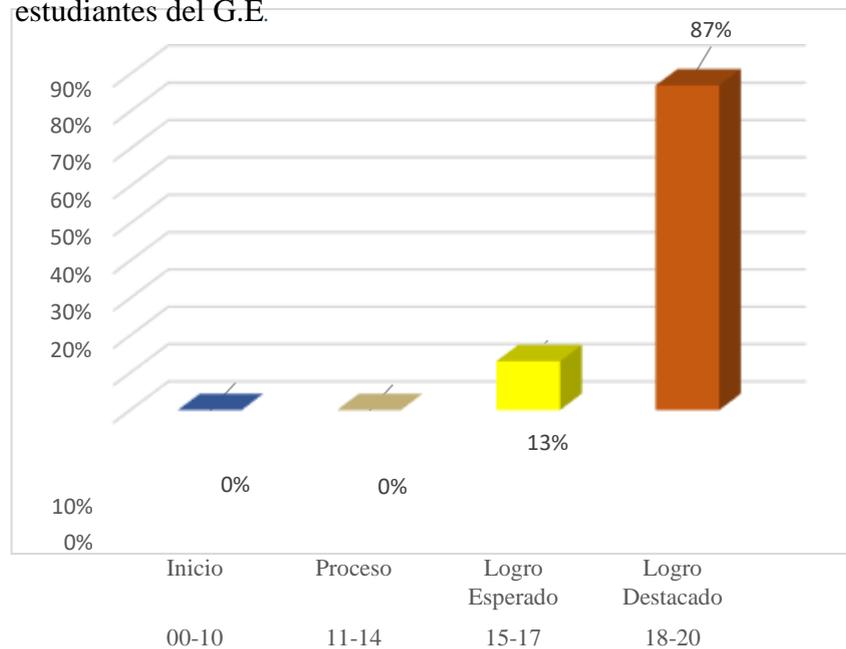
Resultados de la prueba de salida G.E. después de aplicar el modelo didáctico "Aprendo Jugando"

Intervalos	Nivel de logro	f	%
00-10	Inicio	0	0%
11-14	Proceso	0	0%
15-17	Logro Esperado	3	13%
18-20	Logro Destacado	20	87%
Total		23	100%

Nota: La tabla 18, muestra los niveles de logro, frecuencia y porcentajes del G.E.

Figura 15

Resultados de los Niveles del logro en la prueba de salida de los estudiantes del G.E.



Nota: La figura 15, muestra los niveles en la prueba de salida del G.E.

Interpretación

Se presenta los resultados del post-test en estudiantes del 1er grado “A” de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna, 2023, pertenecientes al G.E.

Se observa que del 100% de evaluados, el 87% de estudiantes se encuentra en un nivel de logro destacado por los puntajes obtenidos en el intervalo de 18 a 20, además que solo el 13% están en el nivel de logro esperado

De tal manera, en el post-test se demuestra la correcta ejecución de las pruebas con un nivel superior a lo esperado. Lo que permite demostrar que la primera competencia está siendo desarrollada de manera efectiva por medio del modelo didáctico.

4.2.5.3. Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida G.C.

Tabla 19

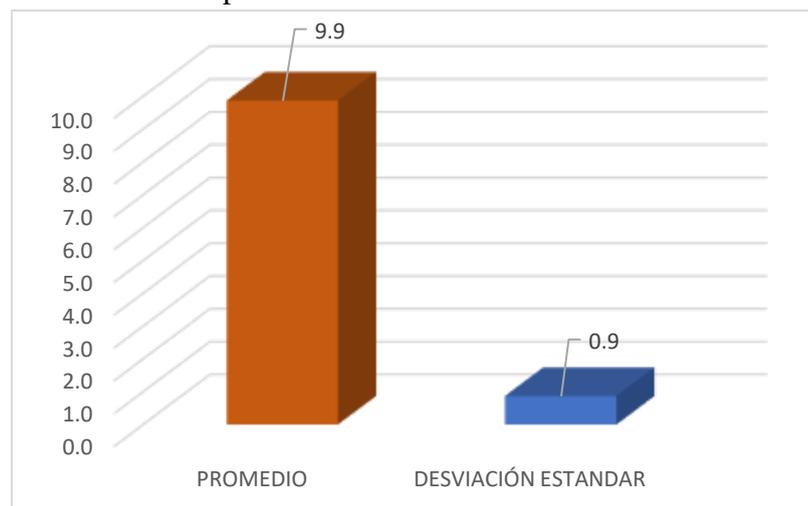
Resultados en la prueba de salida G.C.

Indicadores	Estadística	Valor
Promedio	X	9.9
Desviación estándar	S	0.9
Muestra	N	23

Nota: La tabla 19, muestra las medidas descriptivas del promedio, desviación estándar y muestra del G.C.

Figura 16

Resultados en la prueba de salida G.C



Nota: La figura 16, muestra el promedio y la desviación estándar en el post-test del G.C.

Interpretación

Se demuestra por medio de la tabla 19 los INDICADORES que presentan los resultados del post-test en los estudiantes del 1er grado “B” de Educación Primaria de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna, 2023.

El promedio de las puntuaciones obtenidas en el post-test fue de 9.9 lo que lo sitúa en inicio, por otro lado, tiene a resultar un 0.9 de (D.E.) para los estudiantes del G.C

4.2.5.4. Medidas descriptivas de la prueba de salida G.E.

Tabla 20

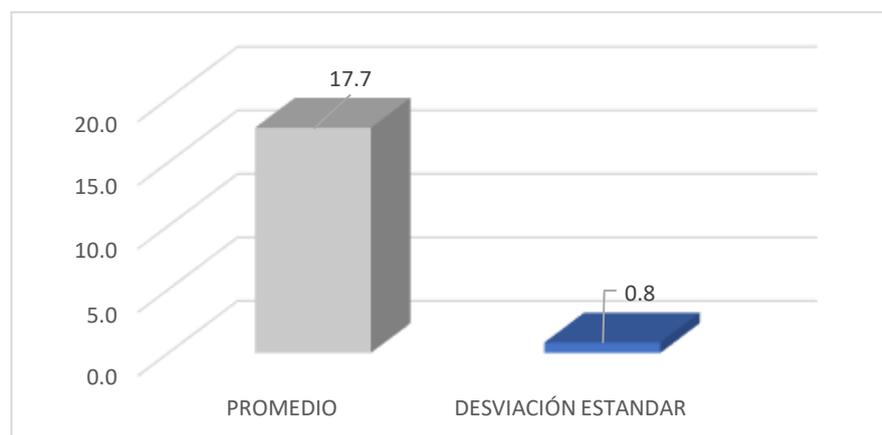
Resultados en la prueba de salida G.E.

Indicadores	Estadística	Valor
Promedio	X	17.7
Desviación estándar	S	0.8
Muestra	N	23

Nota: La tabla 20, muestra los indicadores del G.E.

Figura 17

Resultados de la prueba de salida G.E.



Nota: La figura 17, muestra el PROM y la D.E. del G.E.

Interpretación

Se describe en la tabla 20, los indicadores dados en el post-test en 1° A de la I.E. Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna, 2023.

Se denota que las calificaciones obtenidas en la rúbrica fueron de 17.7, su (D.E.) fue de 0.8 por lo que los estudiantes del G.E. tienen puntuaciones variantes, pero de grado mínimo.

Finalmente, que los resultados en el post-test del 1er Grado “A” del G.E. , luego de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”, alcanzan un desarrollo del nivel superior en camino a lo destacado.

4.2.6. Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de salida
4.2.6.1. Prueba estadística del estado final del G.E. después de la aplicación de la experiencia.

A. Prueba estadística para G.E.

Formulación de Hipótesis Estadística B:

Hipótesis nula

H0: El nivel de logro de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en los estudiantes del grupo experimental después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” no se encuentra en logro esperado.

$(\mu < 15)$

Hipótesis alternativa

H1: El nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en los estudiantes del grupo experimental después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” se encuentra en el nivel de logro esperado.

$(\mu > 15)$

Nivel de significancia. 5%

Tipo de prueba

Teniendo en cuenta la (H.A.), el contraste será hacia la (DERECHA)

Distribución de la prueba

Cuando la cantidad de muestras n es menor a 30, y se asume que los puntajes se distribuyen normalmente, el examen estadístico adecuado es el examen t de un solo muestreo del estudiante. (DERECHA)

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

Diseño de prueba

Grado de libertad: $Gl = 23-1 = 22$

Valor de “ t ” de Student en tablas, para $\alpha = 0.05$ se tiene $t = 1.71$



$Tt=1.71$

Cálculo (Tc)

Indicadores	Valor
Media aritmética (x)	17.7
Desviación estándar (S)	0.8
Muestra	23

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

$$tc = \frac{(17.7 - 15)}{0.8} * \sqrt{23}$$

$$Tc = 16.16$$

Regla de decisión

Si $tc > tt$: Se rechaza la hipótesis nula (H0)

Si $tc < tt$: Se acepta la hipótesis nula (H1)

Decisión y conclusión

Ya que el valor de la TC (16.6) es superior al valor TT se debe desechar la (H.N.) y tomar la (H.A.)

Con el nivel de confianza del 95% que el nivel de logro de desarrollo de la competencia después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” se encuentra en nivel de logro esperado.

4.3. Verificación de hipótesis de la investigación

4.3.1. Verificación de la hipótesis específica “A”

El nivel de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se encuentra en inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” en estudiantes del grupo control y grupo experimental control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa “Alfonso Ugarte-Yarada los palos, Tacna, 2023.

La hipótesis específica "A" se verifica con las tablas 5,6,7,8,9 y las figuras 2, 3, 4,5,6, que muestran los niveles de logro de COMP. en el GC y GE, donde se demuestra que están en el nivel inicial.

Por lo tanto, queda ACEPTADA la hipótesis específica “A”.

4.3.2. Verificación de la hipótesis específica “B”

El nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en logro esperado durante la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes del grupo experimental del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna, 2023.

La media de las mediciones estadísticas descriptivas del G.E se muestra en (Tab-16) y (Fig-13), donde se explica que están en el nivel de logro esperado. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis específica “B”.

4.3.3. Verificación de la hipótesis específica “C”

El nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en logro destacado después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” en los estudiantes del grupo experimental del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna, 2023.

Las tablas 17, 18 y las figuras 14, 15 confirman la hipótesis específica “C”. Esto demuestra que los estudiantes de G.E. están en el nivel de logro esperado.

Por lo tanto, queda verificada la hipótesis específica “C”.

4.3.4. Verificación de hipótesis general

La aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando” permite desarrollar la competencia en estudiantes del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte – Yarada los palos, Tacna, 2023.

Se encuentra en el nivel inicial antes de implementar el modelo de enseñanza "Aprendo jugando", como se muestra en la Tabla 9 y la Figura

6. También se muestran los niveles de éxito de los estudiantes de G.E. en Table 18 y Figura 15, lo que indica un nivel de aprendizaje superior.

En conclusión, con la aplicación del modelo didáctico “Aprendo Jugando”, los estudiantes desarrollaron la competencia y están en aras de poder llegar a un nivel de logro destacado.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Debido a las múltiples deficiencias motoras al momento de realizar diferentes actividades básicas, como correr, saltar, lanzar, o coordinar sus movimientos al momento una pequeña secuencia rítmica.

Cuando se completó la investigación y se ejecutó el modelo didáctico, el G.E. logró resultados excepcionales. Esto se puede ver en las tablas 9 y 6, que remarcan el nivel de éxito de la competencia en el nivel inicial antes de aplicar el modelo didáctico "Aprendo jugando", y en las tablas 18 y 15, que muestran los niveles de éxito de los estudiantes de G.E., lo que demuestra. También se muestra que los estudiantes de GE alcanzan un nivel de éxito superior al esperado con un nivel de confianza del 95 %

CAPÍTULO VI

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

6.1. Descripción del problema focalizado

Al inicio del periodo escolar se denoto diferentes deficiencias motoras al realizar las clases en los estudiantes del 1° PRIMARIA por medio de juegos de coordinación óculo manual/podal, así como también la expresividad gestual al momento de imitar diferentes acciones dadas porel docente y para lo cual se hace más observable durante el trayecto de la clase impartida. La primera competencia del área estaba poco desarrollada, en parte por factores los cuales podrían ser motivación extra del docente, mayor implementación de material, entre otros. Pero la principal causa del problema es que nunca se había implementado un modelo didáctico en el área para poder realizar una mejora continua en las deficiencias explicadas anteriormente, sería una herramienta táctica para poder ser implementada no solo en los primeros grados sino más adelante, variando el grado de complejidad.

6.1.1. Presentación del nudo crítico (IMAGENES)



DURANTE



DESPUES



6.2. Descripción de la propuesta

tiende a desarrollar por medio de estrategias didácticas el modelo didáctico “Aprendo Jugando” la construcción y mejora de la competencia dándole mayor énfasis a la coordinación en juegos de H.M.B. tales como el salto, desplazamiento, lanzamiento, etc., todo ello basado en promover una actitud participativa.

Por tal motivo, el modelo didáctico “Aprendo Jugando” contribuye en el desarrollo del estudiante. A su vez permite una planificación estructurada y orientación del trabajo donde se llevará a cabo su ejecución.

6.3. Costo de implementación de la propuesta

Se detalla a continuación:

DESCRIPCIÓN	TOTAL
Servicios especializados	
Asesor estadístico	S/.200.00
Material de escritorio	
Papel bond (2 millares)	S/.50.00
Lapiceros	S/.2.00
Corrector	S/. 2.00
Cartulinas	S/. 4.00
Cintas de colores	S/. 10.00
Plumones	S/. 15.00
Servicios	
Impresión	S/. 80.00
Internet (2 meses)	S/. 70.00
Movilidad (10)	S/. 200.00
Total	S/. 633.00

6.4. Beneficios que aporta la propuesta

A continuación, se detalla los beneficios más importantes del modelo didáctico.

- Mejora de forma progresiva las deficiencias motoras al momento de realizar actividades lúdicas.
- Ayuda a fortalecer y coordinar sus extremidades inferiores
- La creación del modelo didáctico promueve la innovación pedagógica para colocarla en práctica por los docentes hacia los alumnos.
- Promueve la autonomía motriz del estudiante
- La creación y confianza de movimientos rítmicos

CONCLUSIONES

PRIMERA: El modelo didáctico “Aprendo Jugando” permitió desarrollar y corroborar la hipótesis general de la investigación por medio de la ejecución de diferentes e innovadoras actividades lúdicas, lo cual lleva a un desarrollo eficaz en la construcción del modelo didáctico y se ve reflejando en la tabla 16 donde se muestra la secuencia de sesiones y promedio de notas acompañado de su desviación estándar.

SEGUNDA: Antes de aplicar el modelo didáctico se denotó diferentes problemas en los estudiantes, debido a las acciones motrices o actividades lúdicas puestas en práctica en el área (Problema principal), el diagnóstico inicial fue clave para enfocar la competencia a desarrollar y esto se ve reflejado en la tabla 17 con el grupo control y la tabla 18 al finalizar el trabajo de investigación.

TERCERA: El proceso de ejecución del modelo didáctico fue crucial para el desarrollo de la competencia, ya que se VISUALIZÓ el progreso de los estudiantes respecto a las deficiencias observadas al inicio. Con ello se fue controlando y mejorando dichas capacidades, por tal motivo se coteja dicha información con la tabla 16, 18 del grupo control y la tabla 6 que es del pre-test, con el progreso significativo de la aplicación del modelo didáctico.

CUARTA: La construcción del aprendizaje en los estudiantes fue de menos a más, la aplicación del modelo didáctico y motivación del docente a cargo hizo que los estudiantes puedan desarrollar los problemas en las actividades lúdicas propuestas.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Los resultados de la investigación sugieren a los docentes de Educación Física fomentar el modelo didáctico “Aprendo Jugando” para el desarrollo de la competencia por medio de los juegos y secuencias rítmicas impartir por el investigador con el fin de ayudar y corregir las algunas deficiencias en actividades puntuales.

SEGUNDA: Los docentes de educación física de instituciones públicas y privadas pueden promover El modelo didáctico “Aprendo Jugando” ser replicada debido a que mostró un gran progreso en el desarrollo de la primera competencia, se podría también modificar e implementar las otras dos competencias en un proyecto a largo plazo, con el fin específico de desarrollar de manera eficaz el área de educación física. Por otro lado, siempre se recomienda observar a los estudiantes el proceso y mecánica de sus movimientos para poder implementar nuevas actividades con el único fin de desarrollar sus habilidades así como también proporcionar una educación de calidad para la sociedad.

TERCERA: Con la finalidad de que no solo sea impartida en el área se muestra que las actividades pueden ser transversales en las áreas por ejemplo la actividad 5 y 6 puede ser modificada e implementada con nuevos materiales reciclables, mientras más material visual, más atención del niño al momento de ejecutar la actividades lúdicas o rítmicas a impartir en clase. La implementación e integración de las demás áreas curriculares sería primordial para que se realce el modelo didáctico, tales como matemática, ciencia, comunicación, entre otros.

CUARTA: Los docentes y padres de familia pueden replicar diferentes géneros de música pero ahora con la tecnología se puede tener un aliado estratégico más importante, con llegada al alumno de mejor manera, como por ejemplo un juego que se puede aplicar en el modelo es el denominado “JUST DANCE” en el cual se puede seguir una secuencia básica de baile con un personaje a elección del estudiante donde de igual manera se pueden conectar de manera simultánea con varios servidores.

REFERENCIAS

- Aguilera, E., & Martínez, J. (2019). *Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las Instituciones Educativas Municipales “Víctor Andrés Belaunde 1287” y “Amauta II 216-1285” del distrito de Ate-Lima año 2014*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.
- Alfaro, E., & Valdivia, J. (2018). *Aplicación del programa de habilidades motrices básicas para el desarrollo de la percepción sensorio motriz en niños de 5 años de la i.e.i. n° 401 mx-p niño jesús de qarhuapampa tambo- la mar 2017*. Qarhuapampa: Universidad nacional de Huamanga. Obtenido de http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2698/TESIS%20EF35_Alf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Amaru. (1995). *Diseño Cuasi-Experimentales y longuitudinales*. Bogota. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30783/1/D.%20cuasi%20y%20longitudinales.pdf>
- ANDINA, D. (2021). *Alertan que falta de ejercicio duplica riesgo de covid-19 grave*. Huánuco: Agencia andina. Obtenido de <https://andina.pe/agencia/noticia-cuidado-alertan-falta-ejercicio-duplica-riesgo-covid19-grave-846983.aspx>
- Bbrougere. (1998). *El juego como contenido de la*. Cordoba. Obtenido de <https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf>
- Bissonnette. (1966). *Propuesta didáctica para fortalecer la coordinación motriz por medio de juegos*. Bogota. Obtenido de <https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/15795/TESIS%20FINAL%202018-II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Boulch. (1966). *Propuesta didáctica para fortalecer la coordinación motriz por medio de juegos*. Bogota. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15795/TESIS%20FINAL%202018-II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bucco, L. (2015). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Scielo*, 1. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?lang=es>
- Bunge, M. (2012). “La observación, un metodo para el estudio de la realidad”. *Xihmai*, 5. Obtenido de <file:///C:/Users/ALEJANDRO/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>
- Buytendijk, F. (1935). La teoría de la dinámica infantil. *Researchgate*, 9. Obtenido de <https://docplayer.es/170438619-Teorias-del-juego-como-recurso-educativo.html>
- Cano, L. (2016). *Importancia de la motricidad en el aprendizaje de los contenidos curriculares del segundo ciclo de Educación Infantil*. Granada: Facultad de Ciencias de la educación. Obtenido de https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/45956/CanoGuirado_TFGMotricidad.pdf;js
- Castro, M. (2018). Bioestadística aplicada en investigación clínica: conceptos básicos. *Revista Médica clínica los Condes*, 2. Obtenido de Bioestadística aplicada en investigación clínica: conceptos básicos
- Claparède , É. (1932). Teoria de la derivación. *Researchgate*, 8. Obtenido de <https://docplayer.es/170438619-Teorias-del-juego-como-recurso-educativo.html>
- Cruz, J. (2018). *Actividades lúdicas "Prequil" para desarrollar habilidades motoras gruesas y finas en los niños del ciclo II*. Apurimac: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Obtenido de

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3580/EDScrsjoj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cuesta, C. (2019). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Scielo*, 1. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007

De la cruz, M. (2018). *Juegos recreativos para desarrollar el esquema corporal*. Chimbote: Universidad San Pedro. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/5637/Tesis_57777.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Diaz, M. (2009). Una revisión de los modelos didácticos y su relevancia en la enseñanza de la ecología. *Revista Argentina de Humanidades y Ciencias Sociales*, 1.

Extremera, B. (2005). *Los juegos motores en educacion infantil*. Valladolid: Segovia. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/36632/TFG-B.1290.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Flores , R. (2009). La educación física y el deporte como medios para para adquirir y desarrollar valores en el nivel primario. *Redalyc*, 5. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082008.pdf>

Freud, S. (1920). Teorias del juego como recurso educativo. *SearchGate*, 7. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gamonales, J. (2016). La educación física en educación infantil. La motricidad en edades tempranas . *Publicaciones didácticas*, 2-15.

- Garaigordobil. (2008). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista educativa Hekademos*, 3. Obtenido de <file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf>
- García. (2004). Modelo didáctico para la enseñanza de la educación ambiental en la Educación Superior Venezolana. 5-6. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922007000300005
- Gonzales, E. (2011). Análisis del concepto de educación física escolar en primaria y secundaria. *Material docente*, 1-5. Obtenido de <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/An%C3%A1lisis%20del%20concepto%20de%20educaci%C3%B3n%20f%C3%ADsica%20escolar%20en%20primaria%20y%20secundaria.pdf>
- Gross, K. (1898). Teorías del juego como recurso educativo. *ResearchGate*, 6. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guerrero, L. (2018). *Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la cultura física y deportes en los niños de 4 años del centro educativo "Daniel Rodas Bustamante"*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Hall, G. S. (1904). teorías del juego como recurso educativo. *ResearchGate*, 7. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Latorre, P. a. (2009). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Scielo*, 1. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?lang=es>

- Lazarus. (1833). Teorías del juego como recurso educativo. *Researchgate*, 6. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Manrique, J. (2020). “Programa de habilidades motrices para el aprendizaje del pase en el fútbol en los niños de 8 años de la institución educativa “José Carlos Mariategui” Huancayo”. Huancayo: Universidad Nacional del centro del Perú. Obtenido de https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/6165/T010_71936688_T_1.pdf?sequence=1
- Marti, G. (2016). La importancia de la motricidad gruesa en la primera infancia. *Unminuto*, 21. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uniminuto.edu/bitstream/10656/4713/1/TLPI_MartinezHerreraAstridEliana_2016.pdf
- Melo, M. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Redalyc*, 1. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/1794/179433435004.pdf
- Ministerio de educación. (2016). *Programa curricular de educación primaria*. Lima: Ministerio de educación. Obtenido de http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf
- Ministerio de educación. (2016). *Programa curricular de educación primaria*. Lima: Ministerio de educación. Obtenido de http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf
- Moreno, E. (15 de Junio de 2017). *Blogger.com*. Obtenido de Blogger.com: https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2017/06/que-es-la-validez-en-una-investigacion.html

- Mosston. (2008). *El equilibrio en la educación y primaria*. Murcia: Universidad de Murcia. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.um.es/desarrollopsicomotor/Nuria_002_files/003_02.pdf
- Navarro. (1997). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmasF*, 5. Obtenido de file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf
- Ochoa , Y. (2019). Efecto de un programa adaptado de educación física en niños con discapacidad auditiva sobre la coordinación motora. *Scielo*, 2. Obtenido de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1659-097X2019000200017&script=sci_arttext
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Brote de enfermedades por el covid-19*. Barcelona: Salud. Obtenido de https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019?gclid=Cj0KCQjw1dGJBhD4ARIsANb6OdIVFRtaqXrUqT6UumH0wy_PE4ABqMcqy5pqEnetcQH_lyZ6EMbkw2AaAlZyEALw_wcB
- Orlick. (1995). *El juego como contenido de la*. La plata. Obtenido de https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf
- Pazos, J., & Trigo, E. (2014). Motricidad Humana y gestión municipal. *Scielo*, 1. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052014000100022
- Piaget, J. (1959). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Murcia: Facultad de Educación - Universidad de Murcia. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://normalista.tripod.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/apredizajejuegomotriz.pdf
- Polau. (2007). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño*. Caracas: Universidad de Cantabria. Obtenido de

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>

- Rey, & tigo. (2009). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de los niños en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de educación*, 2. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/LEB0739/documentos/EF_y_su_contribucion_al_desarrollo_integral.pdf
- Roca, J. (2008). Evoluación del equilibrio estático y dinámico desde los 4 años hasta los 74 años. *Redalyc*, 3. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/5516/551656933003.pdf
- Romero, N., & Moncada, J. (2007). Modelo didáctico para la enseñanzade la educación ambiental en la Educación Superior Venezolana. *Scielo*, 3.
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de Eduación Física, para niños de pre-primaria*. Villa Nueva: Universidad Rafael Landívar.
- Sanchez, M., & Varela, S. (2018). Mejora de la coordinación en niños mediante el entrenamiento propioceptivo. *Apunts*, 2. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/5516/551659261003/html/#redalyc_551659261003_ref15
- Sanz, R., & Serrano, Á. (2016). El desarrollo de capacidades en la educación. Una cuestión de justicia social. *Scielo*, 2. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2016000100004#:~:text=Rafael%20Bisquerra%20y%20Nuria%20P%C3%A9rez,66).
- Spencer, H. (1855). Teoria del juego como recurso educativo. *Researchgate*, 6. Obtenido de chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y

well, j. y. (1985). *Modelos didácticos, enfoques de*. Lima. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/2897/CanalesGarciaMaria.pdf>

APENDICE

APÉNDICE 1

Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	
¿Cuál es el efecto de la aplicación del Modelo Didáctico APRENDO JUGANDO para el desarrollo de la competencia “Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en estudiantes del 1er grado de educación primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023?	¿Qué diferencias existen en el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de aplicar el modelo didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del grupo experimental y grupo de control del 1er grado de educación primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023?	La aplicación del modelo didáctico “APRENDO JUGANDO” permite desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la Institución educativa Alfonso Ugarte Tacna, 2023.	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>MODELO DIDÁCTICO “APRENDO JUGANDO”</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de desplazamiento - Juegos de Salto uni / bipodal - Juegos de lanzamiento - Juegos de equilibrio estático - dinámico
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	
¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de	Determinar el nivel que se encuentra la Competencia Se desenvuelve de	La aplicación del modelo Didáctico APRENDO JUGANDO alcanza	

<p>Manera autónoma a través de su motricidad” en el grupo de control y experimental antes de la aplicación del Modelo Didáctico APRENDO JUGANDO en los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023?</p>	<p>Manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación el modelo didáctico APRENDO JUGANDO en estudiantes del grupo experimental y grupo control del 1er grado de educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023</p>	<p>El nivel de logro destacado para desarrollar la competencia “e desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la Institución educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023.</p>	
---	--	---	--

<p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del modelo didáctico “APRENDO JUGANDO” en los estudiantes del grupo experimental del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2022?</p>	<p>Determinar el nivel que se encuentra la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación el modelo didáctico “APRENDO JUGANDO” en estudiantes del grupo experimental y grupo control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2022</p>	<p>El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se encuentra en logro destacado después de aplicar el modelo didáctico “APRENDO JUGANDO” en los estudiantes del grupo experimental del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2022</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente
---	---	--	---

<p>¿Qué diferencias existen en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “APRENDO JUGANDO” en estudiantes del grupo experimental y grupo de control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023?</p>	<p>Evaluar las diferencias del desarrollo de la competencia la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar el modelo didáctico “APRENDO JUGANDO” en estudiantes del grupo experimental y grupo control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023</p>	<p>Existen diferencias en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de aplicar el modelo didáctico “APRENDO JUGANDO” en estudiantes del grupo experimental es mayor al del grupo control del 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Tacna, 2023.</p>
---	---	---

APÉNDICE 2
Instrumento de recolección de datos

PRE Y POS TEST:

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS				TOTAL
			LOGRO DESTACADO (4p)	LOGRO ESPERADO(3p)	PROCESO(2p)	INICIO(1p)	
SE DESENVUELVEMANERAS AUTÓNOMAS		Explora su cuerpo en diferentes acciones motrices (Saltar, correr, lanzar) manteniendo su equilibrio	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante el recorriendo por el camino en zigzag de manera autónoma y precisa.	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante el recorriendo por el camino en zigzag	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante, pero Muestra inconvenientes en el recorrido de zigzag.	El estudiante muestra un reconocimiento de su lado dominante al no poder recorrer el camino de zigzag.	
			El estudiante mantiene su equilibrio de manera eficaz al realizar el	El estudiante mantiene su equilibrio al realizar el juego	El estudiante tiende a mantener el equilibrio en varios momentos del juego	El estudiante muestra un equilibrio durante todo el juego “Mar y	

A A TRAVÉS DE SU MOTRICID AD	Compr ende su cuerpo	en unespacio determinado afianzando su lado dominante.	juego “Mar y Tierra” coordinando sus movimientos de desplazamientos.	“Mar y Tierra” coordinando sus movimientos de desplazamientos.	“Mar y Tierra”, pero muestra dificultad al coordinar sus movimientos de desplazamiento.	Tierra” al mostrar dificultades en la coordinación de sus movimientos al desplazarse.	
			El estudiante realiza coordinadamente el lanzamiento de pelotas de trapo hacia un punto especifico con ambas manos de manera autónoma en el juego “Lanzarin”.	El estudiante realiza coordinadamente el lanzamiento de pelotas de trapo hacia un punto especifico con ambas manos en el juego “Lanzarin”.	El estudiante demuestra poca coordinación al momento de lanzar la pelota de trapo con ambas manos en el juego “Lanzarin”.	El estudiante demuestra falta de coordinación al momento de lanzar la pelota de trapo con ambas manos en el juego “Lanzarin”.	
	Se expresa motrizmente para comunicar	El estudiante emplea su lenguaje corporal ejecutando diversos movimientos	El estudiante emplea su lenguaje corporal ejecutando	El estudiante muestra en ocasiones poco control de sus	El estudiante demuestra una deficiente expresión		

	Se expresa corporalmente	<p>sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, torpeza, inhibición, rabia, entre otros) y</p> <p>representa en el juego acciones cotidianas de su familia y de la comunidad, afirmando su identidad personal.</p>	<p>gestuales para expresar sus sentimientos cuando realiza correctamente el juego de “los mimos”.</p>	<p>diversos movimientos gestuales para expresar sus sentimientos cuando realiza el juego de “los mimos”.</p>	<p>movimientos gestuales en el juego de “los mimos”.</p>	<p>gestual en el juego de “los mimos”.</p>	
			<p>El estudiante +desempeña una secuencia de movimientos corporales de manera autónoma y coordinada en el juego “charada”</p>	<p>El estudiante desempeña una secuencia de movimientos corporales de manera coordinada en el juego “charada”</p>	<p>El estudiante muestra en ocasiones confusión en la secuencia de movimientos corporales en el juego “la charada”.</p>	<p>El estudiante demuestra un deficiente movimientos corporales al realizar el juego “la charada”.</p>	

APÉNDICE 3
SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa:	Alfonso Ugarte
1.2 Nombre del Docente	Joel Vasquez Yovera
1.3 Grado/Sección:	1° de primaria
1.4 Fecha:	08-08-23
1.6 Carrera Profesional:	Educación Física
1.7 Tiempo:	Minutos (Sesión): 135 min
1.8 Área	Educación Física

2. ORIENTACIONES CURRICULARES

2.1. DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD

“ME DIVIERTO PARTICIPANDO DE JUEGOS COOPERATIVOS”

2.2. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Juegos Cooperativos

2.3. TÍTULO DE LA SESIÓN

JUGANDO EN EQUIPO NOS DIVERTIMOS MUCHO MÁS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tic	Gestiona información del entorno virtual
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

3. CONTENIDO TEMÁTICO

Temas y Subtemas
<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Juegos coordinación • Lateralidad

4. METODOLOGÍA

Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • El modelaje de la actividad de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización en grupos de trabajo • Intercambio de ideas • Imitación

5. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PRESENTACIÓN: El docente saluda a los estudiantes en forma cordial y revisa la asistencia.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: El docente dará a conocer información sobre la importancia de jugar en equipos.</p> <p>MOTIVACIÓN: La papa caliente</p> <p>ACTIVIDADES DE SABERES PREVIOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué son juegos coordinativos? 2. ¿Cuál es su mano derecha e izquierda? <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Es lo mismo los juegos cooperativos que juegos de imitación?</p> <p>PRESENTACIÓN DEL PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: El docente dará a conocer el propósito de la clase a los estudiantes: Participen en juegos de coordinación.</p> <p>Activación Fisiológica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizarán los movimientos articulares • Circunducciones: hombros, cintura, tobillo. • Los estudiantes saltan desde su posición hacia adelante y atrás. • Alternancia de sus pies. • Taloneo sobre sitio • Los estudiantes realizan el skipping corto en su sitio 	PLATILLOS CONOS	30 MIN
	<p>Actividad 1: Adentro y afuera</p> <p>Los estudiantes se forman en dos equipos, el docente les dará 3 discos a los primeros de cada equipo, delante de ellos habrá 3 aros los cuales estarán vacíos. Al sonido del silbato deberán dejar los discos donde correspondan dar la vuelta por el cono y volver lo más rápido posible</p> 		

DESARROLLO	<p>antes que los demás estudiantes lleguen. Gana el equipo que logre más puntos</p> <p>Actividad 2: En búsqueda del tesoro</p> <p>Los estudiantes tendrán que formarse en dos equipos, delante de ellos habrá escaleras de coordinación las cuales deberán pasarlas y luego verán varios conos, tendrán una oportunidad para encontrar el objeto oculto. Si no logran encontrarlo deberán regresar a su lugar y saldrá el siguiente</p>  <p>Actividad 3: Apuntando al objetivo</p> <p>Los estudiantes se dividen en dos equipos, al sonido del silbato tendrán que lanzar una pelota de trapo para poder derribar unos conos mientras que el otro equipo de igual manera tendrá que realizar la misma acción antes que se les adelanten.</p> 	<p>CONOS PLATILLOS PELOTAS DE TRAPO AROS PELOTAS DE TENNIS</p>	75 MIN
CIERRE	<p>EVALUANDO LO APRENDIDO: La evaluación se realizará en forma permanente.</p> <p>EJERCICIOS DE RELAJACIÓN: El docente realiza los ejercicios de relajación junto a los estudiantes, quienes participarán activamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se entrelazan sus dedos y se paran sobre la punta de sus pies lo más alto posible por 10 segundos. • Los estudiantes se toman la parte posterior del tríceps y jalan hacia el lado contrario de su cuerpo. • Los estudiantes juntan sus piernas y sin flexionar sus piernas se toman la punta de sus pies. <p>META COGNICIÓN: Se procede a realizar las preguntas 1. ¿Qué dificultades tuvieron en la clase? 2. ¿Cómo la han superado?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: Los estudiantes tendrán que realizar un ejercicio de estiramiento para la siguiente clase.</p>	<p>CONOS PLATILLOS</p>	30 MIN

6. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Ítems de evaluación	Instrumento de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa activamente durante la realización de las actividades. ➤ Practica en los juegos cooperativos ➤ Reconoce su lado izquierdo y derecho ➤ Realiza de manera coordinada los saltos bipodales. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

7. REFERENCIA

MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima
<https://www.youtube.com/watch?v=uuF5KqliPbQ>

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO

TÍTULO DE SESIÓN : Jugando en equipo nos divertimos mucho más
 DESEMPEÑO : Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.

Nº	Estudiante	Participa activamente durante la realización de las actividades.			Mantiene su equilibrio mientras se desplaza en los juegos			Practica juegos cooperativos			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Eton Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Ccama Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edit Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna, Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huillca Chipana, Lian Elvis Jesús													
14	Humpiri Zela, Drexel Sarai Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Steffano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Brio, Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													
19	Mamani Choquecota, Jelena Nayra													
20	Mamani Lima, Esthefany Franchesca													
21	Mamani Ucharico, Alvaro Alcides													
22	Mena Choqueapaza, Diego Alexander													
23	Quenaya Choque, Brayan Andrés													
ESCALA DE VALORACION														
INICIO : 00 - 10 (C)		LOGRO PREVISTO : 15 - 17 (A)												
PROCESO : 11 - 14 (B)		LOGRO DESTACADO : 18 - 20 (AD)												

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

8. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa:	Alfonso Ugarte
1.2 Nombre del Docente	Joel Vasquez Yovera
1.3 Grado/Sección:	1° de primaria
1.4 Fecha:	15-08-23
1.6 Carrera Profesional:	Educación Física
1.7 Tiempo:	Minutos (Sesión): 135 min
1.8 Área	Educación Física

9. ORIENTACIONES CURRICULARES

9.1. DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD

“ME DIVIERTO PARTICIPANDO DE JUEGOS COOPERATIVOS”

9.2. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones “arriba-abajo”, “dentro-fuera”, “cerca-lejos”, con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.	Juegos Cooperativos

9.3. TÍTULO DE LA SESIÓN

Afianzando mis habilidades motrices básicas

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tic	Gestiona información del entorno virtual
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

10. CONTENIDO TEMÁTICO

Temas y Subtemas
<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Juegos coordinación • Lateralidad

11. METODOLOGÍA

Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • El modelaje de la actividad de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización en grupos de trabajo • Intercambio de ideas • Imitación

12. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PRESENTACIÓN: El docente saluda a los estudiantes en forma cordial y revisa la asistencia.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: El docente dará a conocer información sobre la importancia de jugar en equipos.</p> <p>MOTIVACIÓN: La papa caliente</p> <p>ACTIVIDADES DE SABERES PREVIOS:</p> <p>3. ¿Qué son juegos coordinativos?</p> <p>4. ¿Cuál es su mano derecha e izquierda?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Es lo mismo los juegos cooperativos que juegos de imitación?</p> <p>PRESENTACIÓN DEL PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: El docente dará a conocer el propósito de la clase a los estudiantes: Participen en juegos de coordinación.</p> <p>Activación Fisiológica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizarán los movimientos articulares • Circunducciones: hombros, cintura, tobillo. • Los estudiantes saltan desde su posición hacia adelante y atrás. • Alternancia de sus pies. • Taloneo sobre sitio • Los estudiantes realizan el skipping corto en su sitio 	PLATILLOS CONOS	30 MIN
	<p>COMPARTIENDO EL CONOCIMIENTO: El docente explica las actividades a desarrollar y los retos propuestos.</p> <p>APLICANDO LO APRENDIDO:</p> <p>Previamente: Los estudiantes realizarán con apoyo del profesor pelotitas de papel forradas con cinta.</p> <p>Actividad 1: Saltamos y gateamos</p>		

DESARROLLO	<p>Los estudiantes se forman en dos grupos, delante de ellos habrá dos conos y bastones los cuales tendrán que pasar saltando y otro gateando para finalmente lanzar su pelotita de papel hacia un aro y poder saltar sobre los mismo hasta tomarlo nuevamente.</p>  <p>Actividad 2: Velozmente Los estudiantes se forman en dos equipos, luego de ello los estudiantes tendrán que saltar sobre los cuadrados de la escalera de coordinación para finalmente correr por los conos y regresar a su equipo.</p>  <p>Actividad 3: Equilibrados Los estudiantes se forman en grupos, al sonido del silbato tendrán que pasar sobre la cuerda manteniendo su equilibrio de manera continua luego de ello tendrán que llegar hacia un aro y dentro de ello hay una pelotita de trapo que tendrán que lanzarlo lo más fuerte posible hacia su lugar de inicio.</p> 	<p>CONOS PLATILLOS PELOTAS DE TRAPO AROS PELOTAS DE TENIS</p>	75 MIN
CIERRE	<p>EVALUANDO LO APRENDIDO: La evaluación se realizará en forma permanente.</p> <p>EJERCICIOS DE RELAJACIÓN: El docente realiza los ejercicios de relajación junto a los estudiantes, quienes participarán activamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se entrelazan sus dedos y se paran sobre la punta de sus pies lo más alto posible por 10 segundos. • Los estudiantes se toman la parte posterior del tríceps y jalan hacia el lado contrario de su cuerpo. • Los estudiantes juntan sus piernas y sin flexionar sus piernas se toman la punta de sus pies. <p>META COGNICIÓN: Se procede a realizar las preguntas 3. ¿Qué dificultades tuvieron en la clase? 4. ¿Cómo la han superado?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:</p>	<p>CONOS PLATILLOS</p>	30 MIN

	Los estudiantes tendrán que realizar un ejercicio de estiramiento para la siguiente clase.		
--	--	--	--

13. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Ítems de evaluación	Instrumento de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa activamente durante la realización de las actividades. ➤ Practica en los juegos cooperativos ➤ Reconoce su lado izquierdo y derecho ➤ Realiza de manera coordinada los saltos bipodales. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

14. REFERENCIA

<p>MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima https://www.youtube.com/watch?v=uuF5KqliPbQ</p>
--

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO

TÍTULO DE SESIÓN : Afianzando mis habilidades motrices básicas
 DESEMPEÑO : Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones “arriba- abajo”, “dentro-fuera”, “cerca-lejos”, con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Nº	Estudiante	Participa activamente durante la realización de las actividades.			Mantiene su equilibrio mientras se desplaza en los juegos			Practica juegos cooperativos			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etson Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Ccama Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edit Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna, Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huillca Chipana, Lian Elvis Jesús													
14	Humpiri Zela, Drexel Sarai Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Steffano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Brio, Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													
19	Mamani Choquecota, Jelena Nayra													
20	Mamani Lima, Esthefany Franchesca													
21	Mamani Ucharico, Alvaro Alcides													
22	Mena Choqueapaza, Diego Alexander													
23	Quenaya Choque, Brayan Andrés													

ESCALA DE VALORACIÓN

INICIO : 00 - 10 (C) LOGRO PREVISTO : 15 - 17 (A)

PROCESO : 11 - 14 (B) LOGRO DESTACADO : 18 - 20 (AD)

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

15. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa:	Alfonso Ugarte
1.2 Nombre del Docente	Joel Romel Vasquez Yovera
1.3 Grado/Sección:	1° de primaria
1.4 Fecha:	22-08-23
1.6 Carrera Profesional:	Educación Física
1.7 Tiempo:	Minutos (Sesión): 135 min
1.8 Área	Educación Física

16. ORIENTACIONES CURRICULARES

16.1. DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD

“ME DIVIERTO PARTICIPANDO DE JUEGOS COOPERATIVOS”

16.2. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones “arriba-abajo”, “dentro-fuera”, “cerca-lejos”, con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.	Juegos Cooperativos

16.3. TÍTULO DE LA SESIÓN

COORDINANDO MIS MOVIMIENTOS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tic	Gestiona información del entorno virtual
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

17. CONTENIDO TEMÁTICO

Temas y Subtemas
<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Juegos coordinación • Lateralidad

18. METODOLOGÍA

Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • El modelaje de la actividad de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización en grupos de trabajo • Intercambio de ideas • Imitación

19. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PRESENTACIÓN: El docente saluda a los estudiantes en forma cordial y revisa la asistencia.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: El docente dará a conocer información sobre la importancia de jugar en equipos.</p> <p>MOTIVACIÓN: La papa caliente</p> <p>ACTIVIDADES DE SABERES PREVIOS: 5. ¿Qué son juegos coordinativos? 6. ¿Cuál es su mano derecha e izquierda?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Es lo mismo los juegos cooperativos que juegos de imitación?</p> <p>PRESENTACIÓN DEL PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: El docente dará a conocer el propósito de la clase a los estudiantes: Participen en juegos de coordinación.</p> <p>Activación Fisiológica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizarán los movimientos articulares • Circunducciones: hombros, cintura, tobillo. • Los estudiantes saltan desde su posición hacia adelante y atrás. • Alternancia de sus pies. • Taloneo sobre sitio • Los estudiantes realizan el skipping corto en su sitio 	PLATILLOS CONOS	30 MIN
	<p>COMPARTIENDO EL CONOCIMIENTO: El docente explica las actividades a desarrollar y los retos propuestos.</p> <p>APLICANDO LO APRENDIDO: Actividad 1: Manos veloces</p> <p>Los estudiantes se forman en 5 equipos de 6 estudiantes cada uno, delante de ellos tendrán vallas las cuales tendrán que pasar saltando luego de eso habrá 3 platillos en forma de triangulo además de una pelota de trapo, cuando el docente le indique</p>		

DESARROLLO	<p>deberá mover el objeto hacia su lado derecho o izquierdo. Gana el equipo que realice la actividad lo más rápido posible.</p>  <p>Actividad 2: Caminando con el cono</p> <p>Los estudiantes se forman en 5 equipos de 6 estudiantes cada uno, los primeros tendrán un cono sobre su cabeza y pasarán manteniendo su equilibrio sobre la cuerda, luego, tomarán una pelotita de trapo y la colocaran encima de un platillo y regresan por el mismo trayecto.</p>  <p>Actividad 3: Lados locos</p> <p>Los estudiantes se forman en 5 grupos de 6 estudiantes cada uno, al sonido del silbato tendrán que colocar las pelotitas de trapo encima de los platillos según la indicación del docente, sea derecha o izquierda, para finalmente regrese lo más rápido posible y levante el cono. Variante: Zigzag.</p> 	<p>CONOS PLATILLOS PELOTAS DE TRAPO AROS PELOTAS DE TENIS</p>	75 MIN
CIERRE	<p>EVALUANDO LO APRENDIDO: La evaluación se realizará en forma permanente.</p> <p>EJERCICIOS DE RELAJACIÓN: El docente realiza los ejercicios de relajación junto a los estudiantes, quienes participarán activamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se entrelazan sus dedos y se paran sobre la punta de sus pies lo más alto posible por 10 segundos. • Los estudiantes se toman la parte posterior del tríceps y jalan hacia el lado contrario de su cuerpo. • Los estudiantes juntan sus piernas y sin flexionar sus piernas se toman la punta de sus pies. 	<p>CONOS PLATILLOS</p>	30 MIN

	<p>META COGNICIÓN: Se procede a realizar las preguntas 5. ¿Qué dificultades tuvieron en la clase? 6. ¿Cómo la han superado?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: Los estudiantes tendrán que realizar un ejercicio de estiramiento para la siguiente clase.</p>		
--	---	--	--

20. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Ítems de evaluación	Instrumento de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa activamente durante la realización de las actividades. ➤ Practica en los juegos cooperativos ➤ Reconoce su lado izquierdo y derecho ➤ Realiza de manera coordinada los saltos bipodales. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

21. REFERENCIA

<p>MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima https://www.youtube.com/watch?v=uuF5KqliPbQ</p>
--

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESIÓN : Coordinando mis movimientos

DESEMPEÑO : Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones “arriba-abajo”, “dentro-fuera”, “cerca-lejos”, con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Nº	Estudiante	Participa activamente durante la realización de las actividades.			Mantiene su equilibrio mientras se desplaza en los juegos			Practica juegos cooperativos			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Eton Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Ccama Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edit Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna, Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huillca Chipana, Lian Elvis Jesús													
14	Humpiri Zela, Drexel Sarai Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Steffano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Brio, Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													
19	Mamani Choquecota, Jelena Nayra													
20	Mamani Lima, Esthefany Franchesca													
21	Mamani Ucharico, Alvaro Alcides													
22	Mena Choqueapaza, Diego Alexander													
23	Quenaya Choque, Brayan Andrés													
ESCALA DE VALORACION														
INICIO : 00 - 10 (C)		LOGRO PREVISTO : 15 - 17 (A)												
PROCESO : 11 - 14 (B)		LOGRO DESTACADO : 18 - 20 (AD)												

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

22. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa:	Alfonso Ugarte
1.2 Nombre del Docente	Joel Vasquez Yovera
1.3 Grado/Sección:	1° de primaria
1.4 Fecha:	05-09-23
1.6 Carrera Profesional:	Educación Física
1.7 Tiempo:	Minutos (Sesión): 135 min
1.8 Área	Educación Física

23. ORIENTACIONES CURRICULARES

23.1. DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD

“ME DIVIERTO PARTICIPANDO DE JUEGOS COOPERATIVOS”

23.2. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Juegos Cooperativos

23.3. TÍTULO DE LA SESIÓN

Tres dos uno todos a tiempo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tic	Gestiona información del entorno virtual
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

24. CONTENIDO TEMÁTICO

Temas y Subtemas
<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Juegos coordinación • Lateralidad

25. METODOLOGÍA

Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • El modelaje de la actividad de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización en grupos de trabajo • Intercambio de ideas • Imitación

26. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PRESENTACIÓN: El docente saluda a los estudiantes en forma cordial y revisa la asistencia.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: El docente dará a conocer información sobre la importancia de jugar en equipos.</p> <p>MOTIVACIÓN: La papa caliente</p> <p>ACTIVIDADES DE SABERES PREVIOS: 7. ¿Qué son juegos coordinativos? 8. ¿Cuál es su mano derecha e izquierda?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Es lo mismo los juegos cooperativos que juegos de imitación?</p> <p>PRESENTACIÓN DEL PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: El docente dará a conocer el propósito de la clase a los estudiantes: Participen en juegos de coordinación.</p> <p>Activación Fisiológica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizarán los movimientos articulares • Circunducciones: hombros, cintura, tobillo. • Los estudiantes saltan desde su posición hacia adelante y atrás. • Alternancia de sus pies. • Taloneo sobre sitio • Los estudiantes realizan el skipping corto en su sitio 	PLATILLOS CONOS	30 MIN
	<p>COMPARTIENDO EL CONOCIMIENTO: El docente explica las actividades a desarrollar y los retos propuestos.</p> <p>APLICANDO LO APRENDIDO: Actividad 1: Torres bailarinas</p> <p>Los estudiantes se forman en equipos de 5, al sonido de silbato tendrán que salir lo más rápido posible y tomar las latas que están delante suyo, armar su torre de 4 latitas con forme pasen los obstáculos para así llegar lo más rápido posible hacia su cono, le den a</p>		

DESARROLLO	<p>su siguiente compañero y deje las latitas en su lugar sin que se caigan. Gana el equipo que logre terminar el trayecto lo más rápido posible.</p>  <p>Actividad 2: Reloj</p> <p>Los estudiantes se forman en 5 equipos de 6, al sonido del silbato deberán pasar por un recorrido motriz de saltos sobre la cuerda y obstáculo, luego desplazamiento con un platillos sobre su cabeza, tomar una ficha de madera y colocarla</p>  <p>Actividad 3: Al color de mis muñecas</p> <p>Los estudiantes tendrán en sus muñecas amarradas una bandita de lana de color rojo en la mano derecha y azul en la mano izquierda. Los estudiantes delante suyo tendrán aros y cuando el docente indique el color ellos deberán moverse hacia el lugar que se le indique rojo(derecha) azul(izquierda). está a 6 metros de distancia.</p> 	<p>CONOS PLATILLOS PELOTAS DE TRAPO AROS PELOTAS DE TENIS</p>	75 MIN
	<p>EVALUANDO LO APRENDIDO: La evaluación se realizará en forma permanente.</p> <p>EJERCICIOS DE RELAJACIÓN: El docente realiza los ejercicios de relajación junto a los estudiantes, quienes participarán activamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se entrelazan sus dedos y se paran sobre la punta de sus pies lo más alto posible por 10 segundos. • Los estudiantes se toman la parte posterior del tríceps y jalan hacia el lado contrario de su cuerpo. 	<p>CONOS PLATILLOS</p>	30 MIN

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes juntan sus piernas y sin flexionar sus piernas se toman la punta de sus pies. <p>META COGNICIÓN: Se procede a realizar las preguntas 7. ¿Qué dificultades tuvieron en la clase? 8. ¿Cómo la han superado?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: Los estudiantes tendrán que realizar un ejercicio de estiramiento para la siguiente clase.</p>		
--------	---	--	--

27. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Ítems de evaluación	Instrumento de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa activamente durante la realización de las actividades. ➤ Practica en los juegos cooperativos ➤ Reconoce su lado izquierdo y derecho ➤ Realiza de manera coordinada los saltos bipodales. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

28. REFERENCIA

<p>MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima https://www.youtube.com/watch?v=uuF5KqliPbQ</p>
--

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESIÓN : Tres dos uno todos a tiempo

DESEMPEÑO : Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.

Nº	Estudiante	Participa activamente durante la realización de las actividades.			Mantiene su equilibrio mientras se desplaza en los juegos			Practica juegos cooperativos			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Eton Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Ccama Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edit Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna, Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huillca Chipana, Lian Elvis Jesús													
14	Humpiri Zela, Drexel Sarai Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Steffano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Brio, Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													
19	Mamani Choquecota, Jelena Nayra													
20	Mamani Lima, Esthefany Franchesca													
21	Mamani Ucharico, Alvaro Alcides													
22	Mena Choqueapaza, Diego Alexander													
23	Quenaya Choque, Brayan Andrés													
ESCALA DE VALORACIÓN														
INICIO : 00 - 10 (C)		LOGRO PREVISTO : 15 - 17 (A)												
PROCESO : 11 - 14 (B)		LOGRO DESTACADO : 18 - 20 (AD)												

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

29. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa:	Alfonso Ugarte
1.2 Nombre del Docente	Joel Vasquez Yovera
1.3 Grado/Sección:	1° de primaria
1.4 Fecha:	12-09-23
1.6 Carrera Profesional:	Educación Física
1.7 Tiempo:	Minutos (Sesión): 135 min
1.8 Área	Educación Física

30. ORIENTACIONES CURRICULARES

30.1. DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD

“ME DIVIERTO PARTICIPANDO DE JUEGOS COOPERATIVOS”

30.2. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes, estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc.	Juegos Cooperativos

30.3. TÍTULO DE LA SESIÓN

Todos nos movemos al sonido de la música

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tic	Gestiona información del entorno virtual
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

31. CONTENIDO TEMÁTICO

Temas y Subtemas
<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Juegos coordinación • Lateralidad

32. METODOLOGÍA

Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • El modelaje de la actividad de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización en grupos de trabajo • Intercambio de ideas • Imitación

33. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PRESENTACIÓN: El docente saluda a los estudiantes en forma cordial y revisa la asistencia.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: El docente dará a conocer información sobre la importancia de jugar en equipos.</p> <p>MOTIVACIÓN: La papa caliente</p> <p>ACTIVIDADES DE SABERES PREVIOS: 9. ¿Qué son juegos coordinativos? 10. ¿Cuál es su mano derecha e izquierda?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Es lo mismo los juegos cooperativos que juegos de imitación?</p> <p>PRESENTACIÓN DEL PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: El docente dará a conocer el propósito de la clase a los estudiantes: Participen en juegos de coordinación.</p> <p>Activación Fisiológica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizarán los movimientos articulares • Circunducciones: hombros, cintura, tobillo. • Los estudiantes saltan desde su posición hacia adelante y atrás. • Alternancia de sus pies. • Taloneo sobre sitio • Los estudiantes realizan el skipping corto en su sitio 	PLATILLOS CONOS	30 MIN
	<p>COMPARTIENDO EL CONOCIMIENTO: El docente explica las actividades a desarrollar y los retos propuestos.</p> <p>APLICANDO LO APRENDIDO: Actividad 1: Reconocemos las pausas de la música</p> <p>Los estudiantes se forman en equipos de 5 y realizan movimientos libres al compás de la música, saltando cantando o movimiento las partes de su cuerpo con forme se vaya describiendo la canción. Durante la actividad el profesor hará sonar el silbato o detendrá la música rápidamente y los estudiantes deberán</p>		

DESARROLLO	<p>quedarse inmóviles. Gana el estudiante que logre pasar por las 6 pausas de las canciones, tendiendo en cuenta que se hará progresivo el cambio de música.</p> <p>Actividad 2: Reloj</p> <p>Los estudiantes se forman en 5 equipos de 6, al sonido del silbato deberán pasar por un recorrido motriz de saltos sobre la cuerda y obstáculo, luego desplazamiento con un platillos sobre su cabeza, tomar una ficha de madera y colocarla</p>  <p>Actividad 3: Secuencia de movimientos coordinados</p> <p>Los estudiantes con apoyo del docente realizarán movimientos coordinados al compa de la música, acompañado de material. Serán 4 pasos básicos con los que podrán demostrar y reconocer sus lados corporales.</p> 	<p>CONOS PLATILLOS PELOTAS DE TRAPO AROS PELOTAS DE TENIS</p>	75 MIN
CIERRE	<p>EVALUANDO LO APRENDIDO: La evaluación se realizará en forma permanente.</p> <p>EJERCICIOS DE RELAJACIÓN: El docente realiza los ejercicios de relajación junto a los estudiantes, quienes participarán activamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se entrelazan sus dedos y se paran sobre la punta de sus pies lo más alto posible por 10 segundos. • Los estudiantes se toman la parte posterior del tríceps y jalan hacia el lado contrario de su cuerpo. • Los estudiantes juntan sus piernas y sin flexionar sus piernas se toman la punta de sus pies. <p>META COGNICIÓN: Se procede a realizar las preguntas 9. ¿Qué dificultades tuvieron en la clase?</p>	<p>CONOS PLATILLOS</p>	30 MIN

	10. ¿Cómo la han superado? ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: Los estudiantes tendrán que realizar un ejercicio de estiramiento para la siguiente clase.		
--	--	--	--

34. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Ítems de evaluación	Instrumento de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa activamente durante la realización de las actividades. ➤ Practica en los juegos cooperativos ➤ Reconoce su lado izquierdo y derecho ➤ Realiza de manera coordinada los saltos bipodales. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

35. REFERENCIA

MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima https://www.youtube.com/watch?v=uuF5KqliPbQ

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESIÓN : Tres dos uno todos a tiempo

DESEMPEÑO : Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes, estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc

Nº	Estudiante	Participa activamente durante la realización de las actividades.			Realiza de manera eficaz su secuencia de pasos			Usa sus extremidades inferiores y superiores al compa de la música			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etson Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Ccama Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edit Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna, Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huillca Chipana, Lian Elvis Jesús													
14	Humpiri Zela, Drexel Sarai Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Steffano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Brio, Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													
19	Mamani Choquecota, Jelena Nayra													
20	Mamani Lima, Esthefany Franchesca													
21	Mamani Ucharico, Alvaro Alcides													
22	Mena Choqueapaza, Diego Alexander													
23	Quenaya Choque, Brayan Andrés													

ESCALA DE VALORACION

INICIO : 00 - 10 (C) LOGRO PREVISTO : 15 - 17 (A)

PROCESO : 11 - 14 (B) LOGRO DESTACADO : 18 - 20 (AD)

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

36. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa:	Alfonso Ugarte
1.2 Nombre del Docente	Joel Vasquez Yovera
1.3 Grado/Sección:	1° de primaria
1.4 Fecha:	19-09-23
1.6 Carrera Profesional:	Educación Física
1.7 Tiempo:	Minutos (Sesión): 135 min
1.8 Área	Educación Física

37. ORIENTACIONES CURRICULARES

37.1. DENOMINACIÓN DE LA UNIDAD

“ME DIVIERTO PARTICIPANDO DE JUEGOS COOPERATIVOS”

37.2. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes, estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc.	Juegos Cooperativos

37.3. TÍTULO DE LA SESIÓN

Coordino mis movimientos al ritmo de la música

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tic	Gestiona información del entorno virtual
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

38. CONTENIDO TEMÁTICO

Temas y Subtemas
<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Juegos coordinación • Lateralidad

39. METODOLOGÍA

Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • El modelaje de la actividad de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización en grupos de trabajo • Intercambio de ideas • Imitación

40. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS / MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PRESENTACIÓN: El docente saluda a los estudiantes en forma cordial y revisa la asistencia.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: El docente dará a conocer información sobre la importancia de jugar en equipos.</p> <p>MOTIVACIÓN: La papa caliente</p> <p>ACTIVIDADES DE SABERES PREVIOS: 11. ¿Qué son juegos coordinativos? 12. ¿Cuál es su mano derecha e izquierda?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Es lo mismo los juegos cooperativos que juegos de imitación?</p> <p>PRESENTACIÓN DEL PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: El docente dará a conocer el propósito de la clase a los estudiantes: Participen en juegos de coordinación.</p> <p>Activación Fisiológica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizarán los movimientos articulares • Circunducciones: hombros, cintura, tobillo. • Los estudiantes saltan desde su posición hacia adelante y atrás. • Alternancia de sus pies. • Taloneo sobre sitio • Los estudiantes realizan el skipping corto en su sitio 	PLATILLOS CONOS	30 MIN
	<p>COMPARTIENDO EL CONOCIMIENTO: El docente explica las actividades a desarrollar y los retos propuestos.</p> <p>APLICANDO LO APRENDIDO: Actividad 1: Mantas y música</p> <p>Los estudiantes por equipos toman una tela de 4 metros y realizan figuras geométricas al compa de la música, teniendo en cuenta la pizarra del profesor que indicará su forma. Todo al compás de la música</p> <p>Actividad 2: 1 y 2 figuras a tiempo</p>		

DESARROLLO	<p>Los estudiantes se forman en equipos, el docente que tendrá unas fichas de figuras geométricas, alzaré su brazo con su ficha cuando sea el momento indicado para que los estudiantes armen la figura, sea de pie o en el suelo echados. Gana el equipo que logre obtener más puntos.</p>  <p>Actividad 3: Secuencia de movimientos coordinados</p> <p>Los estudiantes demostrarán sus pasos coordinados de la clase anterior y le colocan un paso adicional para que termine su secuencia, dándole paso a su creatividad, memoria y coordinación.</p> 	<p>CONOS PLATILLOS PELOTAS DE TRAPO AROS PELOTAS DE TENIS</p>	75 MIN
CIERRE	<p>EVALUANDO LO APRENDIDO: La evaluación se realizará en forma permanente.</p> <p>EJERCICIOS DE RELAJACIÓN: El docente realiza los ejercicios de relajación junto a los estudiantes, quienes participarán activamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se entrelazan sus dedos y se paran sobre la punta de sus pies lo más alto posible por 10 segundos. • Los estudiantes se toman la parte posterior del tríceps y jalan hacia el lado contrario de su cuerpo. • Los estudiantes juntan sus piernas y sin flexionar sus piernas se toman la punta de sus pies. <p>META COGNICIÓN: Se procede a realizar las preguntas 11. ¿Qué dificultades tuvieron en la clase? 12. ¿Cómo la han superado?</p> <p>ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN: Los estudiantes tendrán que realizar un ejercicio de estiramiento para la siguiente clase.</p>	<p>CONOS PLATILLOS</p>	30 MIN

41. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Ítems de evaluación	Instrumento de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa activamente durante la realización de las actividades. ➤ Practica en los juegos cooperativos ➤ Reconoce su lado izquierdo y derecho ➤ Realiza de manera coordinada los saltos bipodales. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo

42. REFERENCIA

MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima
<https://www.youtube.com/watch?v=uuF5KqliPbQ>

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO

TÍTULO DE SESIÓN : Coordino mis movimientos al ritmo de la música
 DESEMPEÑO : Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes, estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc

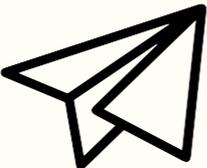
Nº	Estudiante	Participa activamente durante la realización de las actividades.			Realiza de manera eficaz su secuencia de pasos			Usa sus extremidades inferiores y superiores al compa de la música			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etsen Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Ccama Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edit Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna, Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huillca Chipana, Lian Elvis Jesús													
14	Humpiri Zela, Drexel Sarai Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Steffano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Brio, Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													
19	Mamani Choquecota, Jelena Nayra													
20	Mamani Lima, Esthefany Franchesca													
21	Mamani Ucharico, Alvaro Alcides													
22	Mena Choqueapaza, Diego Alexander													
23	Quenaya Choque, Brayan Andrés													

ESCALA DE VALORACION

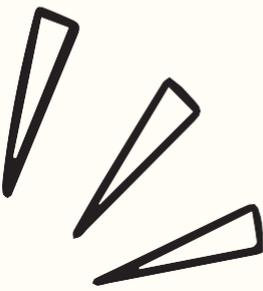
INICIO : 00 - 10 (C) LOGRO PREVISTO : 15 - 17 (A)

PROCESO : 11 - 14 (B) LOGRO DESTACADO : 18 - 20 (AD)

APÉNDICE 4
MODELO DIDÁCTICO

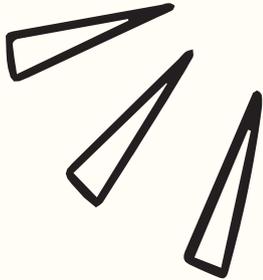


UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA



APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO "APRENDO JUGANDO" PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO UGARTE, TACNA, 2022.

Presentada por:
Bach. Joel Romel Vasquez Yovera





INTRODUCCIÓN

El modelo didáctico "Aprendo Jugando" tiende a desarrollar por medio de estrategias didácticas la construcción y mejora de la primera competencia dándole mayor énfasis a la coordinación de sus movimientos en juegos de H.M.B. tales como el salto, desplazamiento, lanzamiento, etc., todo ello basado en promover una actitud participativa.

Por tal motivo, el modelo didáctico "Aprendo Jugando" contribuye en el desarrollo del estudiante. A su vez permite una planificación estructurada y orientación del trabajo donde se llevará a cabo su ejecución. De esta manera el modelo didáctico favorece el desarrollo de la competencia.





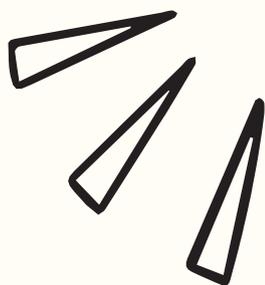
COMPETENCIA DE LA UNIDAD

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

El estudiante es competente al realizar y ejecutar diferentes acciones de juego, lo cual comprende el campo de juego o donde se desarrolla naturalmente las clases del área y el apoyo de sus compañeros en las diferentes actividades lo que contribuye a construir autonomía.

Capacidades

- a) Comprende su cuerpo
- b) Se expresa corporalmente





INFORMACIÓN

DATOS GENERALES

I.E.: ALFONSO UGARTE

NIVEL: PRIMARIO

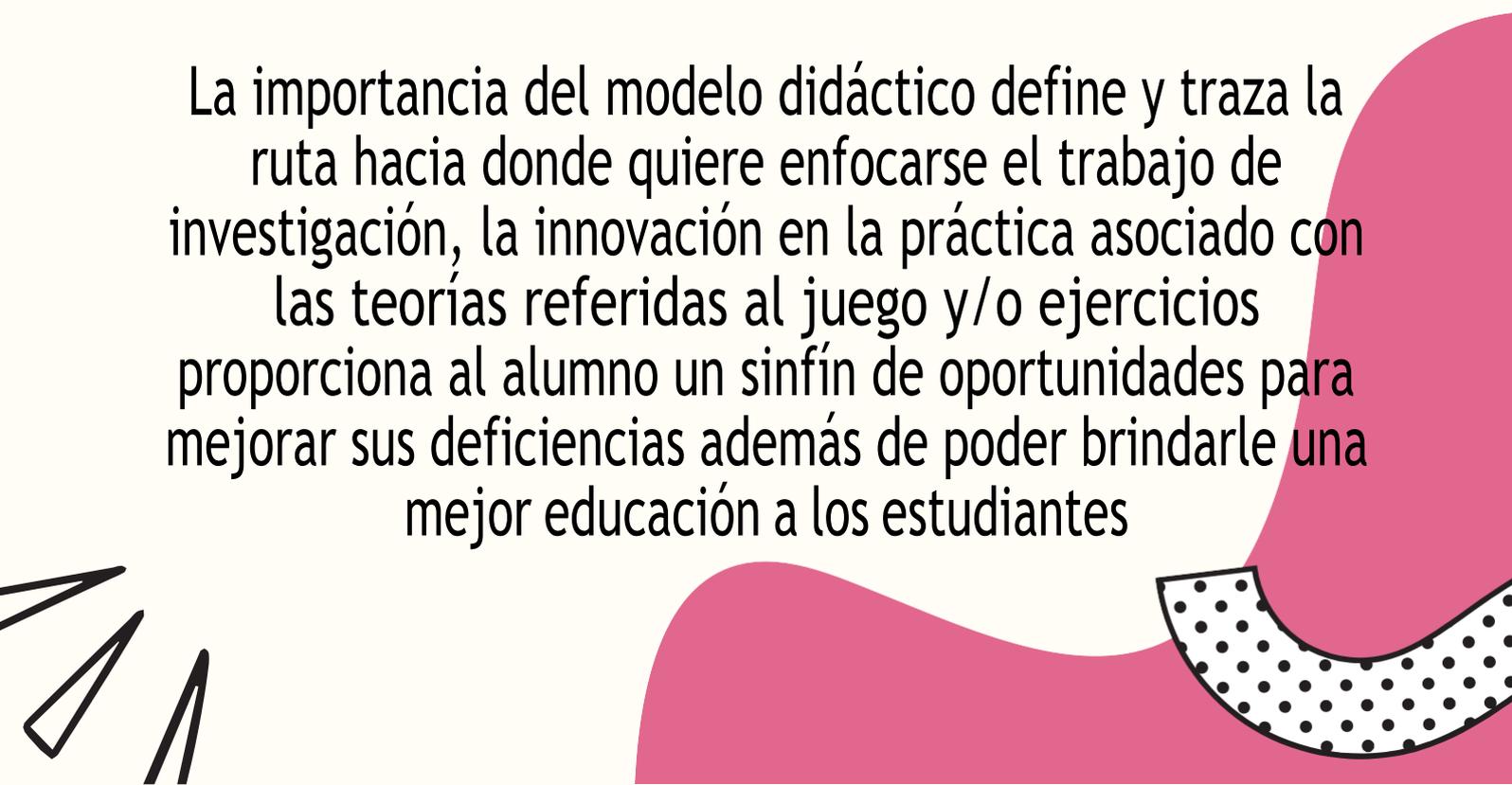
GRADO: 1 RO

SECCIÓN: A

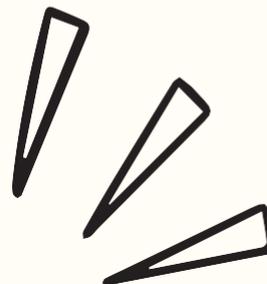
SEMANAS DE TRABAJO: 8

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

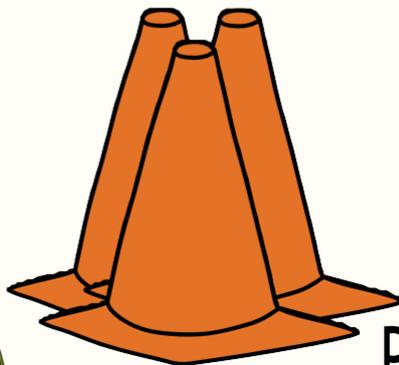
La importancia del modelo didáctico define y traza la ruta hacia donde quiere enfocarse el trabajo de investigación, la innovación en la práctica asociado con las teorías referidas al juego y/o ejercicios proporciona al alumno un sinfín de oportunidades para mejorar sus deficiencias además de poder brindarle una mejor educación a los estudiantes



MATERIALES



CONOS



PLATILLOS



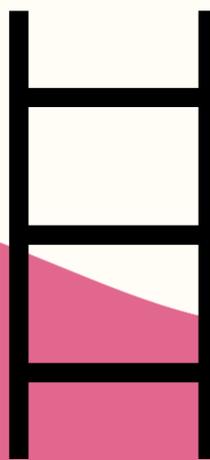
BALONES



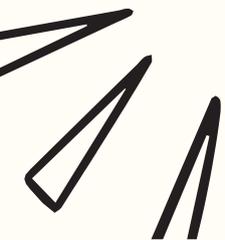
BUFFER



ESCALERA



ETC





APLICACIÓN DE ACTIVIDADES PRE - TEST

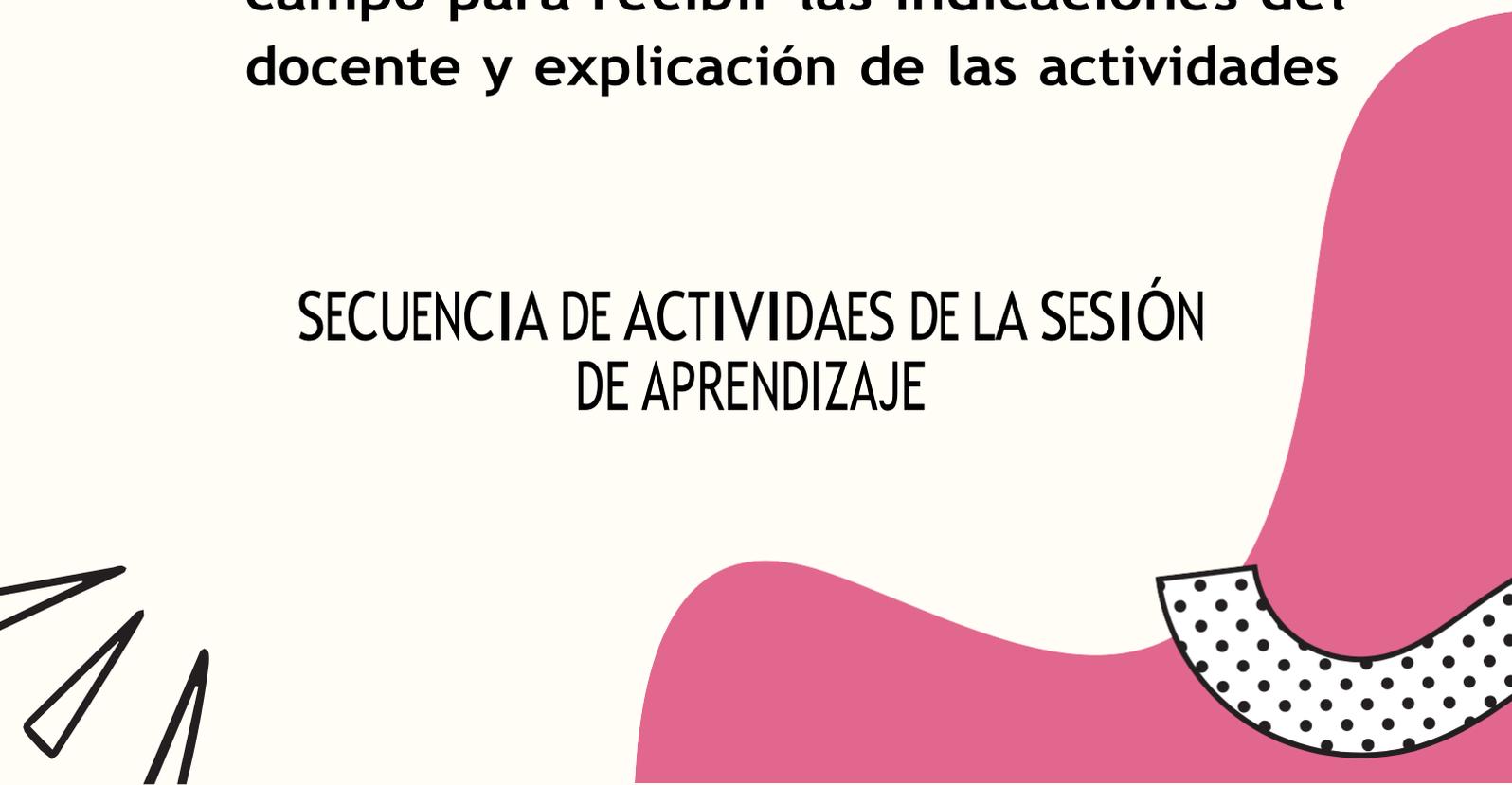
OBJETIVO:

Aplicar una serie de actividades y juegos para determinar sus habilidades motrices básicas

ORGANIZACIÓN :

Los estudiantes se reúnen al centro del campo para recibir las indicaciones del docente y explicación de las actividades

SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



APLICACIÓN DE ACTIVIDADES PRE - TEST

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS				TO AI
			LOGRO DESTACADO (4p)	LOGRO ESPERADO(3p)	PROCESO(2p)	INICIO(1p)	
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA		Explora su cuerpo en diferentes acciones motrices (Saltar, correr, lanzar) manteniendo su equilibrio	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante el recorriendo por el camino en zigzag de manera autónoma y precisa.	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante el recorriendo por el camino en zigzag	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante, pero muestra inconvenientes en el recorrido de zigzag.	El estudiante muestra reconocimiento de su lado dominante al no poder recorrer el camino de zigzag.	
			El estudiante mantiene su equilibrio de manera eficaz al realizar el	El estudiante mantiene su equilibrio al realizar el juego	El estudiante tiende a mantener el equilibrio en varios momentos	El estudiante muestra un equilibrio durante todo el juego "Mar y Tierra"	



TRAVES DE SU MOTRICIDAD	ende su cuerpo	determinado afianzando su lado dominante.	coordinando sus movimientos de desplazamientos.	coordinando sus movimientos de desplazamientos.	Tierra", pero muestra dificultad al coordinar sus movimientos de desplazamiento.	en la coordinación de sus movimientos al desplazarse.
		El estudiante realiza coordinadamente el lanzamiento de pelotas de trapo hacia un punto específico con ambas manos de manera autónoma en el juego "Lanzatin".	El estudiante realiza coordinadamente el lanzamiento de pelotas de trapo hacia un punto específico con ambas manos en el juego "Lanzatin".	El estudiante demuestra poca coordinación al momento de lanzar la pelota de trapo con ambas manos en el juego "Lanzatin".	El estudiante muestra falta de coordinación al momento de lanzar la pelota de trapo con ambas manos en el juego "Lanzatin".	
	Se expresa motrizmente para	El estudiante emplea su lenguaje corporal ejecutando diversos	El estudiante emplea su lenguaje corporal	El estudiante muestra en ocasiones poco	El estudiante demuestra una deficiente expresión	

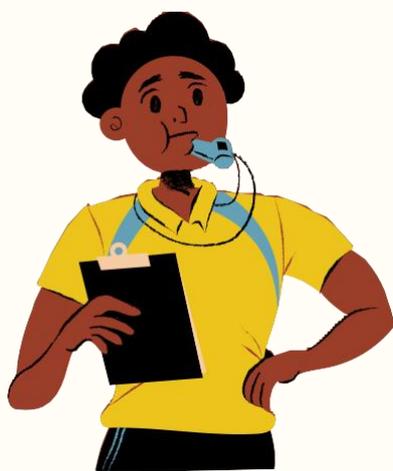
APLICACIÓN DE ACTIVIDADES N°1

JUGANDO EN EQUIPO NOS DIVERTIMOS MUCHO MÁS

Los estudiantes realizan una serie de actividades determinadas para que coordinen sus movimientos



SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

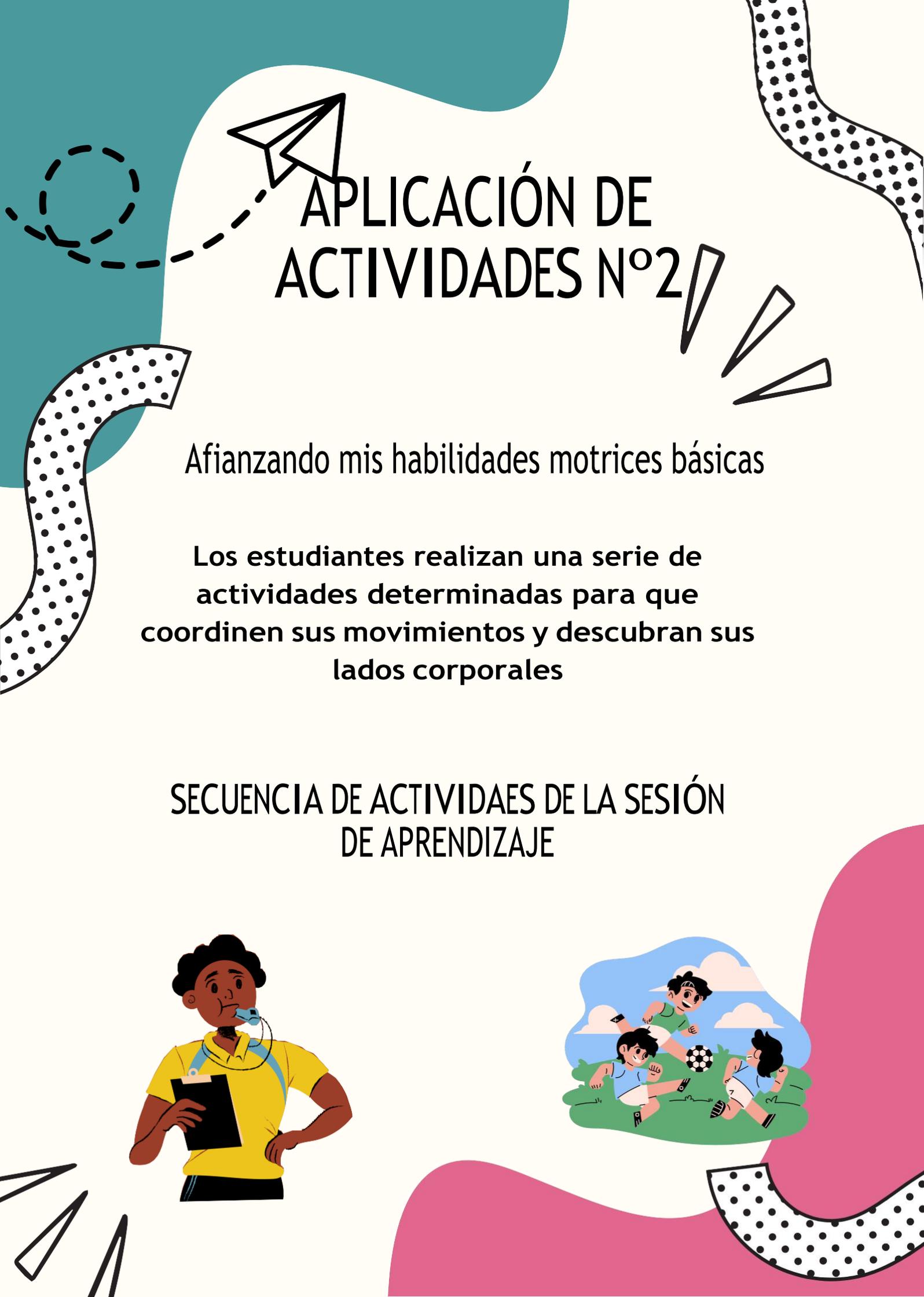
LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESIÓN : **Jugando en equipo nos divertimos mucho más**
 DESEMPEÑO : Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.



Nº	Estudiante	Perfomance activamente durante la realización de las actividades.			Mantiene su equilibrio mientras se desplaza en los juegos			Practica juegos cooperativos			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etsan Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Cauna													
07	Cauna Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edy Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna , Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huilca Chipana, Lian Elvis Jesús													
14	Humari Zela, Drexel Saraj Benilda													
15	Jairo Mamani, Jose Stefano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Boo , Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													



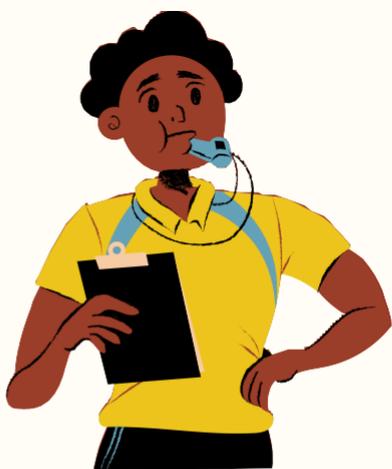


APLICACIÓN DE ACTIVIDADES N°2

Afianzando mis habilidades motrices básicas

Los estudiantes realizan una serie de actividades determinadas para que coordinen sus movimientos y descubran sus lados corporales

SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

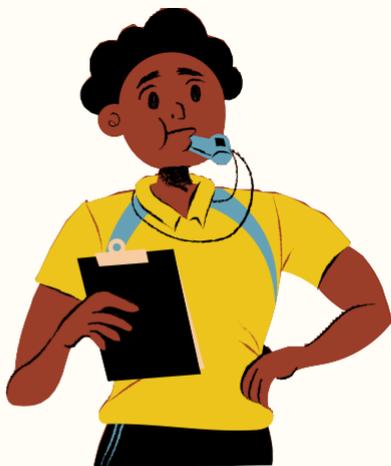


INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESIÓN : Afianzando mis habilidades motrices básicas
 DESEMPEÑO : Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones "arriba-abajo", "dentro-fuera", "cerca-lejos", con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Nº	Estudiante	Perifonea activamente durante la realización de las actividades.			Mantiene su equilibrio mientras se desplaza en los juegos			Practica juegos cooperativos			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pt)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pt)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pt)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pt)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etsón Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martín													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Ccama Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edil Dayan													
09	Chambi Moya, Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna, Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huilica Chipana, Lijon Elvis Jesús													
14	Humbiri Zela, Drexel Sacai Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Stefano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Rolo, Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													
19	Mamani Choquecota, Jelena Nayra													





APLICACIÓN DE ACTIVIDADES N°3

COORDINANDO MIS MOVIMIENTOS

Los estudiantes realizan una serie de actividades determinadas para que coordinen sus movimientos y pliomtria

SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESION : Coordinando mis movimientos
 DESEMPEÑO : Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones "arriba-abajo", "dentro-fuera", "cerca-lejos", con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Nº	Estudiante	Perfomace activamente durante la realización de las actividades.			Mantiene su equilibrio mientras se desplaza en los juegos			Practice juegos cooperativos			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (3 pts)	Regular (2 pts)	Deficiente (1pt)	Correcto (3 pts)	Regular (2 pts)	Deficiente (1pt)	Correcto (3 pts)	Regular (2 pts)	Deficiente (1pt)	Correcto (3 pts)	Regular (2 pts)	Deficiente (1pt)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etson Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Eduardo													
07	Cerna Chano , Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Eda Dayan													
09	Chambi Molina , Adrian Daniel													
10	Chipana Cauca , Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Isabel													
13	Huillca Chipana, Lisa Elvis Jesús													
14	Huamantla Zela, Quispe Sacari Benilda													
15	Palqui Mamani, Jose Steffano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													



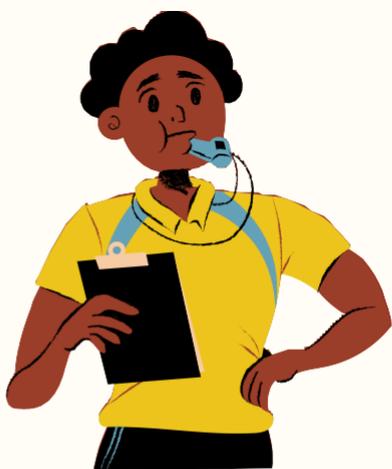


APLICACIÓN DE ACTIVIDADES N°4

Tres dos uno todos a tiempo

Los estudiantes realizan una serie de actividades determinadas para que coordinen sus movimientos y pliometria

SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

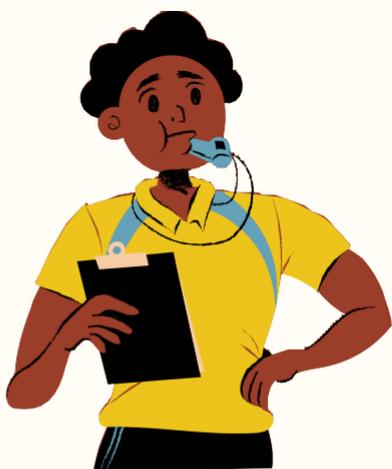


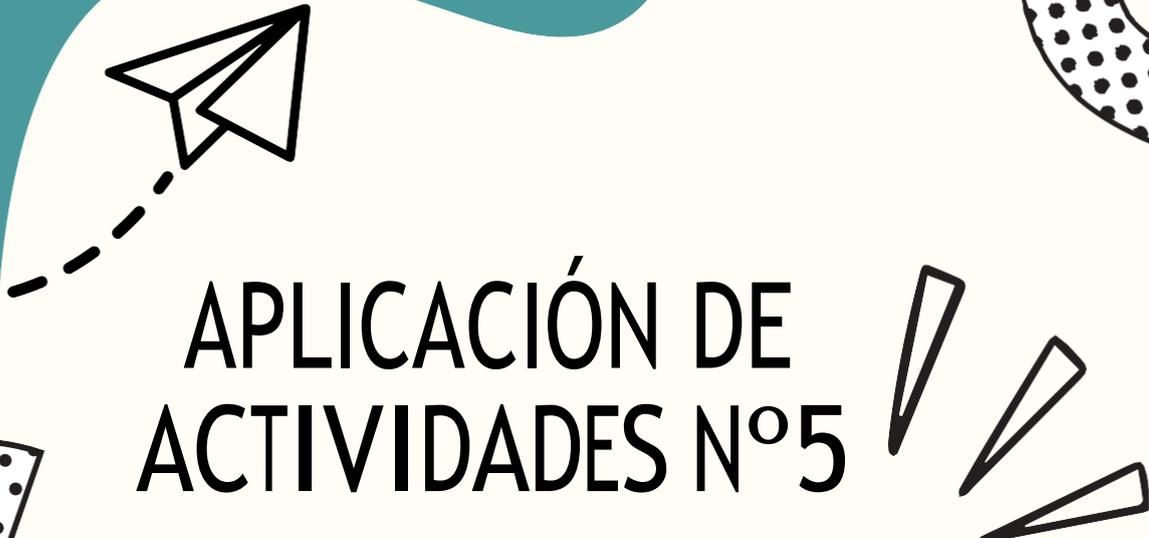
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESIÓN : Tres dos uno todos a tiempo
 DESEMPEÑO : Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.

Nº	Estudiante	Participa activamente durante la realización de las actividades.			Mantiene su equilibrio mientras se desplaza en los juegos			Practica juegos cooperativos			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etson Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Cauna Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edi Dayan													
09	Chambi Moisa , Adrian Daniel													
10	Chipana Cauna , Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huilica Chipana, Ljan, Elvis Jesús													
14	Humpiri Zela, Drexel Saraj Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Steffano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Boo, Ariana Valentina													



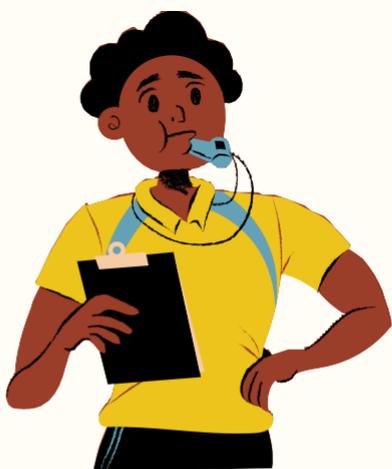


APLICACIÓN DE ACTIVIDADES N°5

Todos nos movemos al sonido de la música

Los estudiantes realizan una serie de actividades determinadas para que coordinen sus movimientos por medio de la música

SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

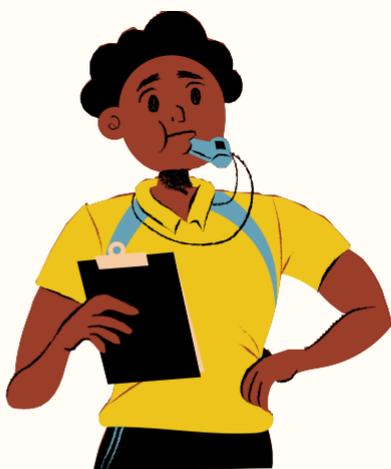


INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESIÓN : Tres dos uno todos a tiempo
 DESEMPEÑO : Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes, estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc.

Nº	Estudiante	Perficiales eefivamente durante la realización de las actividades.			Realiza de manera eficaz su secuencia de pasos			Usa sus extremidades inferiores y superiores al campo de la música			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pari, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etsion Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Castro Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edy Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Caupa, Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huilica Chipana, Lian Elvis Jesus													
14	Humberto Zela, Drexel Sacari Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Stefano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Brio, Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													



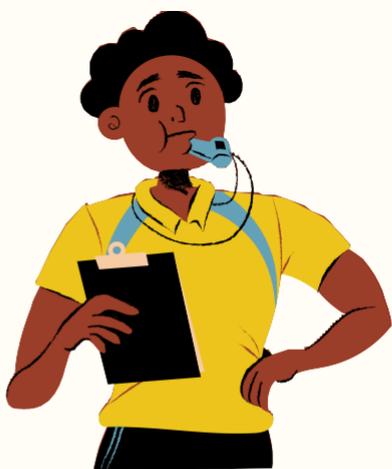


APLICACIÓN DE ACTIVIDADES N° 6

Coordino mis movimientos al ritmo de la música

Los estudiantes realizan una serie de actividades determinadas para que coordinen sus movimientos por medio de la música acompañado de una secuencia rítmica

SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

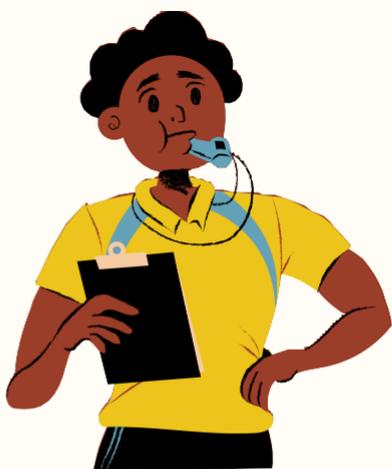


INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

I.E. : ALFONSO UGARTE
 GRADO Y SECCIÓN : 1RO
 NIVEL : PRIMARIO
 TÍTULO DE SESIÓN : **Coordino mis movimientos al ritmo de la música**
 DESEMPEÑO : Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes, estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc.

Nº	Estudiante	Perfomance adecuadamente durante la realización de las actividades.			Realiza de manera eficaz su secuencia de pasos			Usa sus extremidades inferiores y superiores el cuerpo de la música			Realiza de manera coordinada los saltos bipodales.			Total
		Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	Correcto (5 pts)	Regular (3 pts)	Deficiente (1pts)	
01	Alanoca Aquino, Lucero Yaneth													
02	Alvarez Velasquez, Sofia Abigail													
03	Anchapuri Pani, Roberto Carlos													
04	Aquino Condori, Etsion Aderly													
05	Castillo Calle, Carlos Martin													
06	Castro Romero, Edy Froylan													
07	Correa Chino, Leonardo Loan													
08	Cerezo Flores, Edji Dayan													
09	Chambi Mejia, Adrian Daniel													
10	Chipana Gaupa , Alexis Oswaldo													
11	Chique Sacari, Yoselyn Milagros													
12	Gomez Quispe, Nelly Jazmin													
13	Huilica Chipana, Lina Elvis Jesús													
14	Humpin Zela, Drexel Sacari Benilda													
15	Jaliri Mamani, Jose Stefano													
16	Machaca Chipana, José Ignacio													
17	Mamani Boo , Ariana Valentina													
18	Mamani Calla, Omer Manuel													



APLICACIÓN DE ACTIVIDADES POS-TEST

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSION	INDICADORES	ITEMS				TOTAL
			LOGRO DESTACADO (4p)	LOGRO ESPERADO (3p)	PROCESO (2p)	INICIO (1p)	
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA		Explora su cuerpo en diferentes acciones motrices (Saltar, correr, lanzar) manteniendo su equilibrio	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante el recorriendo por el camino en zigzag de manera autónoma y precisa.	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante el recorriendo por el camino en zigzag	El estudiante reconoce y ejecuta con su lado dominante, pero muestra inconvenientes en el recorrido de zigzag.	El estudiante muestra insuficiente reconocimiento de su lado dominante al no poder recorrer el camino de zigzag.	
			El estudiante mantiene su equilibrio de manera eficaz al realizar el	El estudiante mantiene su equilibrio al realizar el juego	El estudiante tiende a mantener el equilibrio en varios momentos	El estudiante muestra un insuficiente equilibrio durante todo el juego "Mar y Tierra"	

TRAVES DE SU MOTRICIDAD	ende su cuerpo	determinado afianzando su lado dominante.	coordinando sus movimientos de desplazamientos.	coordinando sus movimientos de desplazamientos.	Tierra", pero muestra dificultad al coordinar sus movimientos de desplazamiento.	en la coordinación de sus movimientos al desplazarse.
		El estudiante realiza coordinadamente el lanzamiento de pelotas de trapo hacia un punto específico con ambas manos de manera autónoma en el juego "Lanzarín".	El estudiante realiza coordinadamente el lanzamiento de pelotas de trapo hacia un punto específico con ambas manos en el juego "Lanzarín".	El estudiante realiza coordinadamente el lanzamiento de pelotas de trapo hacia un punto específico con ambas manos en el juego "Lanzarín".	El estudiante muestra poca coordinación al momento de lanzar la pelota de trapo con ambas manos en el juego "Lanzarín".	El estudiante demuestra falta de coordinación al momento de lanzar la pelota de trapo con ambas manos en el juego "Lanzarín".
	Se expresa motrizmente para	El estudiante emplea su lenguaje corporal ejecutando diversos	El estudiante emplea su lenguaje corporal	El estudiante muestra en ocasiones poco	El estudiante demuestra una deficiente expresión	

