



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Cuento motor y flipped classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad,  
Comas 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth ([orcid.org/0000-0001-7694-8779](https://orcid.org/0000-0001-7694-8779))

**ASESORA:**

Dra. Villa Cordova, Gloria Maria ([orcid.org/0000-0003-3038-9443](https://orcid.org/0000-0003-3038-9443))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**Línea de responsabilidad social universitaria:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

LIMA – PERÚ

2021

## Dedicatoria

Con mucho cariño a mi abuelita Gloria que, aunque ya no se encuentra entre nosotros, sigue siendo un ejemplo de fortaleza y fue a quien prometí cumplir con este objetivo de graduarme. A mi esposo porque fue un apoyo en todo este proceso de titulación y a mi hija que, aunque es pequeña, entendía que a veces no podía estar con ella porque debía estudiar y cumplir con otras responsabilidades.

## **Agradecimiento**

Gracias a Dios por haberme brindado la fortaleza y perseverancia para continuar firme en mis objetivos, mantenerme con salud e iluminar mi camino. Un agradecimiento especial a todos y cada uno de los docentes que conocí a lo largo de mi preparación profesional y que dejaron un gran aporte en mi formación. También un agradecimiento a mis familiares por su apoyo moral constante y a cada amistad que siempre ha tenido confianza en mi profesionalismo y capacidad.

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Astract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	30
3.1 Tipo y diseño de investigación: .....	30
3.2 Variables y operacionalización.....	31
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis .....	33
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
3.5 Procedimientos: .....	37
3.6. Método de análisis de datos.....	39
3.7. Aspectos éticos .....	39
IV. RESULTADOS.....	40
V. DISCUSIÓN .....	48
VI. CONCLUSIONES .....	50
VII. RECOMENDACIONES .....	52
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS	

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Distribución de la población de estudio .....	33
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudiantes del aula de 3 años de la I.E.326 María Montessori y IE N°354 Nuestra Señora de Fátima .....	34
Tabla 3. Validez del instrumento Lista de cotejo “Kururay” para evaluar el Desarrollo Psicomotor .....	36
Tabla 4. Confiabilidad del instrumento Lista de cotejo “Kururay” para evaluar el Desarrollo Psicomotor .....	36
Tabla 5. Frecuencias y porcentajes de la variable Desarrollo Psicomotor en niños de 3 años en la medición pretest y postest .....	40
Tabla 6. Frecuencias y porcentajes de la Dimensión Motriz en niños de 3 años en la medición pretest y postest .....	41
Tabla 7. Frecuencias y porcentajes de la Dimensión Cognitivo en niños de 3 años en la medición pretest y postest .....	42
Tabla 8. Frecuencias y porcentajes de la Dimensión Socioafectiva-comunicativa en niños de 3 años en la medición pretest y postest .....	43
Tabla 9. Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la variable Desarrollo Psicomotor .....	44
Tabla 10. Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión Motriz .....	45
Tabla 11. Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión Cognitiva .....	46
Tabla 12. Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión Socioafectiva-comunicativa.....	47

## Índice de gráficos y figuras

	Pág.
Figura 1: Diagrama representativo del diseño de la investigación.....	30

## Resumen

El desarrollo psicomotor se da de manera constante y continua. Cuando un niño o niña alcanza un óptimo desarrollo del mismo también logra aprendizajes en el área motriz, cognitiva y socioafectiva comunicativa, ya que éstas se encuentran estrechamente relacionadas.

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la mejora del Desarrollo Psicomotor al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, dicha variable de estudio fue dimensionada en tres subvariables que son motriz, cognitiva y socioafectiva-comunicativa. El estudio fue de enfoque Cuantitativo, diseño experimental-preexperimental, con una muestra de 21 estudiantes con edades entre los 3 años 0 meses y 3 años 11 meses del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Comas.

Para la recolección de los datos se utilizó una lista de cotejo que constaba de 58 ítems que evaluaban las tres dimensiones de estudio. La técnica que se utilizó fue la observación, aplicándose estrategias para salvaguardar la ética y el rigor científico. Una vez realizado el pretest se procedió a aplicar un programa experimental basado en el Cuento Motor y el Flipped Classroom, el cual llevaba por título “Kuyuy: Una nueva forma para aprender”, dicho programa fue aplicado en 40 sesiones, por un total de 8 semanas, posteriormente se aplicó un postest del cual los resultados obtenidos determinaron que el 100% de los estudiantes que participaron en el programa alcanzaron un nivel alto en su desarrollo psicomotor obteniendo puntuaciones positivas en todas las dimensiones.

*Palabras Clave:* Desarrollo psicomotor, psicomotricidad, motricidad, cognitivo.

## ABSTRACT

Psychomotor development occurs constantly and continuously. When a boy or girl reaches an optimal development of the same, he also achieves learning in the motor, cognitive and socio-affective communicative area, since they are closely related.

The present research aimed to determine the improvement of Psychomotor Development when using the Motor Story and Flipped Classroom strategies in 3-year-old children from virtuality, said study variable was dimensioned into three subvariables that are motor, cognitive and socio-affective-communicative. The study was of Quantitative approach, experimental-pre-experimental design, with a sample of 21 students with ages between 3 years 0 months and 3 years 11 months of the initial level of two educational institutions of the district of Comas.

For data collection, a checklist was used that consisted of 58 items that evaluated the three study dimensions. The technique used was observation, applying strategies to safeguard ethics and scientific rigor. Once the pretest had been carried out, an experimental program based on the Motor Story and the Flipped Classroom was applied, which was entitled "Kuyuy: A new way to learn". This program was applied in 40 sessions, for a total of 8 weeks, later a post-test was applied from which the results obtained determined that 100% of the students who participated in the program reached a high level in their psychomotor development, obtaining positive scores in all dimensions.

*Keywords:* psychomotor development, psychomotor, motor, cognitive.



## I. INTRODUCCIÓN

El Desarrollo Psicomotriz es considerado como la obtención de diversas destrezas funcionales que se adquieren de manera progresiva, este desarrollo se da en mayor proporción durante toda la infancia del niño y niña y a lo largo de su vida, lo que lo hace dinámico y continuo y se verá reflejado mediante la madurez de su sistema nervioso. Wallon (1975) propone que el niño se forma a sí mismo desde el movimiento, partiendo de algo concreto hacia lo indefinido, pasa de lo corpóreo a lo cognitivo y de la ejecución de una acción a su representación. El Desarrollo Psicomotor se encarga de ayudar a los niños y niñas a controlar sanamente su cuerpo y lograr un movimiento adecuado del mismo, mejorando así, su interacción y comunicación con el medio que lo rodea. Tiene como principal finalidad el favorecer su salud física, mental y emocional.

La Organización Mundial de la Salud (2021) sostiene que el desarrollo de una persona contempla la maduración de aspectos cognitivos, lingüísticos, físicos, socioafectivos y temperamentales, así como su motricidad fina y gruesa, pero ni en los países desarrollados o en proceso se logra un óptimo nivel. Más de 200 millones de infantes logran sobrevivir más allá de los 5 años, pero no logran desarrollar todas sus habilidades humanas, esto debido a que provienen de familias de escasos recursos, lo que hace que no cuenten con una buena nutrición, cuidados adecuados y oportunidades de aprendizaje que le permitan desarrollarse de manera integral. Los esfuerzos que se realizan para revertir esta situación son insuficientes por lo cual no se logra un desarrollo físico y psicológico óptimo, trayendo a largo plazo un déficit en el desarrollo psicomotor. Además, la OMS (2006) en su artículo *WHO Motor Development Study: windows of achievement for six gross motor development milestones* mostraron que el 90 % de infantes de entre los 4 y 24 meses sólo logran cinco de los seis hitos de desarrollo motor grueso que se plantean, tomando esta información como relevante para crear conciencia sobre la importancia de un desarrollo integral.

En el Perú no se ha profundizado el estudio de diversos aspectos del desarrollo del infante y aunque el Minsa hace esfuerzos o campañas para que la población tenga conciencia y conocimiento de la importancia de lograr un desarrollo integral en el

niño o niña, existe la gran brecha del nivel de pobreza o el poco acceso a la información de las zonas rurales, lo cual impide que toda la población infantil desarrolle aspectos como la coordinación corporal, la motricidad gruesa e independencia segmentaria, el dominio del lenguaje y el aspecto afectivo. De igual manera, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020) en su escrito Desarrollo Infantil Temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad - ENDES 2019 validó a través de un sondeo Demográfico y de Salud Familiar uno de los ejes estratégicos: Desarrollo Infantil Temprano (0 a 5 años) con la finalidad de tomar las acciones correctas para lograr elevar el nivel de desarrollo cognitivo, motriz, emocional y social en la primera infancia, considerando al DIT una prioridad en la agenda pública dado que es durante esta etapa infantil que los niños y niñas lograrán las capacidades para desarrollarse y consolidarse en su adultez. Algunos de los datos obtenidos demuestran que el 40,1% de infantes menores de 3 años en el país sufren de desnutrición y anemia, lo cual repercute directamente en el desarrollo psicomotor teniendo un efecto negativo en el área cognitiva, social y emocional, a pesar de que estas enfermedades sean tratadas.

En el distrito de Comas un análisis situacional dado por la NTS N° 137- MINSa/2017/DGIESP "Norma Técnica de salud para el Control del Crecimiento y Desarrollo de la niña y el niño menores de 5 años" (2019) demostraron que se ha dado un crecimiento del 42% de niñas y niños que asisten a su control de desarrollo mensual en referencia al 2015, sin embargo, estos controles siguen estando por debajo de lo óptimo establecido. Así mismo, detectó que el 2018 hubo un aumento del 9,53% de niños que padecen de anemia en referencia al año 2017, y aunque se toman las medidas preventivas proporcionando suplementos alimenticios y hierro, hay una deserción en la toma del tratamiento preventivo del 84%, razón por la cual la anemia es el problema principal que afecta al 52,7% de niños y niñas del distrito de Comas. En consecuencia, según lo descrito por el Minsa, el Desarrollo Psicomotor del infante se ve afectado a largo plazo, teniendo problemas en el área cognitiva, social y emocional, esto se debe a que el desarrollo del infante es determinante durante sus primeros años de vida, puesto que es en esta etapa donde se afianza la arquitectura básica del cerebro.

Teniendo en cuenta los argumentos mencionados anteriormente surge la necesidad de utilizar herramientas educativas que sean accesibles a todas las personas, aún con escasos recursos, y que sean virtuales teniendo en cuenta el contexto actual, por lo cual la presente investigación propuso el uso del Cuento Motor y el Flipped Classroom como estrategias para mejorar el Desarrollo Psicomotor y tuvo como fin responder a las siguientes interrogantes ¿Cuánto mejora el desarrollo psicomotor al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021? y específicamente, ¿Cuánto mejora el área motriz al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021?, ¿Cuánto mejora el área cognitiva al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021?, ¿Cuánto mejora el área socioafectiva-comunicativa al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021?.

La presente investigación contribuyó con la exploración de nuevas estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor y entender la importancia de su evaluación en el proceso de aprendizaje, dejando información relevante que contribuye en el avance y mejora de la implementación de actividades dinámicas y atractivas en las cuales el infante se sienta motivado y logren captar su interés. Del mismo modo, proporciona información para el desarrollo de las dimensiones (motriz, cognitiva, socioafectiva-comunicativa), que van a consolidar los conocimientos y el desarrollo integral del infante. Por otro lado, la justificación metodológica del presente informe deja abierto un camino para otros estudios científicos que se desarrollen bajo el mismo tipo de investigación e incluso para otros de tipo aplicado, ya que sirvió para determinar la mejora del desarrollo psicomotriz infantil a través de la aplicación de determinadas estrategias en un contexto virtual en determinadas entidades educativa del distrito de Comas, pero que también puede ser aplicado en futuros estudios que se realicen en otros distritos del país e incluso en diferentes contextos post pandemia. En referencia a su justificación práctica, la presente investigación es relevante para la búsqueda de cambios, mejoras y calidad en el sistema educativo, en búsqueda de que los docentes logren la formación integral de los infantes, por ello en esta investigación se propuso al Cuento Motor y el Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3

años desde la virtualidad y más específicamente en la mejora el área motriz, cognitiva y socioafectiva-comunicativa, esto a través de un programa de intervención que se realizó con 40 sesiones de aprendizaje aplicadas desde la virtualidad en las Instituciones Educativas de nivel Inicial N°326 María Montessori y N°354 Nuestra Señora de Fátima, pertenecientes al distrito de Comas lugar donde se ejecutó la investigación.

El trabajo investigativo tuvo como objeto general determinar la mejora del desarrollo psicomotor al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021 y como objetivos subyacentes: a) Determinar la mejora del área motriz al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021, b) Determinar la mejora del área cognitiva al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021, c) Determinar la mejora del área socioafectiva-comunicativa al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021.

Tuvo como hipótesis general que el Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021 y como supuestos específicos: a) El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área motriz en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021, b) El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área cognitiva en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021, c) El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área socioafectiva-comunicativa en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

Saéz et al. (2021) *Psychomotor development and its link with motivation to learn and academic performance in Early Childhood Education*, tuvo como objetivo saber la correlación que existe entre el rendimiento psicomotor, el rendimiento académico y la motivación en el nivel inicial además de evaluar la correlación entre el rendimiento académico y las habilidades psicomotrices según la opinión de los docentes, para lo cual se trabajó bajo un enfoque mixto con un diseño transversal, descriptivo y correlacional, la técnica empleada para seleccionar su muestra fue no probabilística compuesta de una muestra infantil de 215 infantes en el rango de los 3 a 6 años y una muestra docente de 11 profesoras, Madrid, se tomaron los datos haciendo uso de la Escala de Motivación hacia el Aprendizaje Infantil (EMAPI), Checklist of Psychomotor Activities (CPA), una Entrevista semiestructurada y un Focus Group, se obtuvieron resultados que demostraron un mayor beneficio en el lenguaje y habilidades matemáticas con la motricidad y a través de los datos obtenidos de las docentes se comprobó la relación representativa entre el rendimiento académico y las habilidades psicomotrices, concluyendo que la motivación debe estar presente en toda valoración del rendimiento académico para generar el interés en el estudiante, así mismo, se determinó la necesidad de involucrar la psicomotricidad en la enseñanza para lograr aprendizajes significativos, dado que el desarrollo psicomotor se ve afecto a la calidad y tipo de actividades, más no a la cantidad.

Zaragas y Pliogou (2019) *Assessment and pedagogical implications of young children's psychomotor development in Greek kindergarten schools*, su objeto de estudio fue observar, registrar y evaluar el desarrollo psicomotor en relación a la edad y sexo de los niños y niñas asistentes a instituciones preescolares públicas y privadas en Grecia, trabajaron bajo un enfoque mixto, con una muestra de 898 niños (487 niños 54% y 411 niñas 46%) elegida de manera aleatoria en 64 escuelas de jardines de infantes, Tesalónica, el instrumento que utilizaron fue la encuesta y un conjunto de 18 pruebas MOT para niños de 4 a 6 años (Motoriktest für vier-bis sechsjährige Kinder) que miden el desarrollo psicomotor, los resultados obtenidos demostraron que no hay diferencias significativos en cuanto al sexo y edad, pero se observó que los niños y niñas mayores presentan un mejor desenvolvimiento en

las actividades motoras, mientras que los de grupos etarios menores presentaron ciertas debilidades, concluyendo que las deficiencias motoras que presentan los niños menores puede deberse a la falta de experiencia motora y que dado que el desarrollo psicomotor se trabaja día a día es necesario atender esa falta de habilidades a tiempo para evitar posibles fracasos a futuro, siendo el educador quien ayude metódicamente a los niños y niñas.

Sezici y Akkaya (2020) *The effect of preschool children's motor skills on self-care skills*, tuvo como objetivo examinar el efecto de las habilidades motrices de infantes de 5 a 6 años en sus habilidades de cuidado personal, se desarrolló en un enfoque cuantitativo tipo analítica seccional, su muestra contemplaba 126 niños con edades de 5 y 6 años, dicha muestra fue tomada de dos jardines de infancia, Kutahya, su instrumento aplicado fue la prueba de Desarrollo Motor Lincoln Oseretsky y junto a los docentes se aplicaron escalas de habilidades de autocuidado para niños del nivel preescolar, obteniendo como resultados que las habilidades de autocuidado eran más altas en aquellos niños que asistían en horario completo al colegio y se encontró una relación significativa entre las habilidades motoras y las de autocuidado, concluyendo de esta manera la importancia del nivel de educación preescolar en el desarrollo de habilidades motoras, lo que conlleva a lograr habilidades de autocuidado con más facilidad.

Moser et al. (2017) *Development of motor-life-skills: variations in children at risk for motor difficulties from the toddler age to preschool age*, esta investigación tuvo como objetivo general estudiar la variabilidad y desarrollo de habilidades motrices en infantes desde 1 hasta los 5 años centrándose en aquellos con riesgos de dificultades en su desarrollo motriz, para lo cual trabajaron bajo un enfoque mixto, con una muestra de 661 niños de 86 jardines de infancia en Stavanger Noruega con rangos de edad de 2 años 9 meses a 4 años 9 meses, de los cuales 329 eran niñas y 332 niños, Stavanger, para la obtención de datos utilizaron la Lista de Verificación de Habilidades de Movimiento en la Primera Infancia (EYMSC) con la cual evaluaron las habilidades motoras de su muestra, los resultados que obtuvieron indicaron que hay una evolución y se dan cambios en el desarrollo de habilidades motoras entre las distintas edades de la etapa preescolar, concluyendo así que las habilidades de autoayuda y las habilidades recreativas y de juego tienen

más potencial y son más viables para lograr el desarrollo de habilidades motoras, así mismo para prevenir el desarrollo negativo y apoyar un desarrollo positivo en niños con riesgo o con problemas en su desarrollo psicomotriz.

Adolph y Hoch (2019) *Motor Development: Embodied, Embedded, Enculturated, and Enabling*, tuvieron como objeto de estudio demostrar la relación existente entre el desarrollo motor infantil y la psicología, fue una investigación con enfoque cuantitativo siendo una revisión sistemática, para su ejecución se contó con el apoyo del Instituto Nacional de Salud Infantil y Desarrollo Humano (NICHD), la Fundación Nacional de Ciencias, la Fundación Lego y miembros del Laboratorio de Acción Infantil de la Universidad de Nueva York que aportaron ideas relevantes, Nueva York, para la selección de documentos con estudios previos acerca del tema utilizaron criterios de selección temáticos y metodológicos, al terminar de revisar y contrastar toda la información obtuvieron resultados que demostraron que los cambios corporales, en el entorno y las experiencias que vive el bebé se dan de manera conductual y por ende es sustancial para la psicología, también demostraron la correlación entre el desarrollo motor y el desarrollo psicológico en cuatro características fundamentales del desarrollo motor infantil y la necesidad de funciones psicológicas básicas para la adquisición de dichas habilidades, concluyendo que el desarrollo motriz es elemental para el estudio de la psicología, dado que necesita y a la vez facilita el aumento de las funciones psicológicas básicas que se desarrollan antes de la etapa escolar, las cuales son imprescindibles en el desarrollo de diversas potencialidades del infante en el ámbito físico, socio-emocional y psicomotor.

Romero et al. (2021) *Evaluation of online training based on the Flipped classroom - based model*, esta investigación fue desarrollada con el objetivo de analizar qué efectos tiene un modelo pedagógico Flipped Classroom dentro del desempeño y satisfacción de futuros profesores que se encuentran en preparación desde un entorno virtual, este estudio fue desarrollado con una metodología cuantitativa diseño cuasiexperimental con un grupo control no equivalente, su muestra fue 103 estudiantes que pertenecían al grupo control y 119 que eran del grupo experimental, en un entorno virtual, el contraste del rendimiento académico evaluado antes y después de la intervención fue realizado con un cuestionario

evaluando sus aprendizajes y su opinión del nivel de satisfacción frente a esta nueva propuesta, de lo cual los resultados demuestran que en el postest se dieron diferencias en el grupo experimental, los cuales alcanzaron un promedio de 39,66 frente al grupo control que obtuvo un 14,25 en cuanto al rendimiento académico, concluyendo que alumnos con quienes se implementó este modelo pedagógico obtuvieron resultados muy positivos en su aprendizaje y lograron mejores calificaciones frente a quienes aprendieron con el modelo educativo tradicional.

Aronson et al. (2018) *CHAMPPS: Filling the Preschool Curriculum Gap*, el objetivo de esta investigación fue destacar el programa motor CHildren in Action: Motor Program for PreschoolerS (CHAMPPS), el cual utiliza lecciones integradas para desarrollar las áreas de lenguaje, motricidad, social y cognitiva, su enfoque de investigación fue mixto experimental descriptivo, con una muestra de niños y niñas del nivel preescolar de 8 aulas, en las cuales 5 eran inclusivas y 3 segregadas, Boston, desarrollaron su instrumento CHAMPPS que trabajaba el área motora, lenguaje, social y cognitiva a través de siete unidades, donde cada unidad tenía 6 lecciones repetidas y dos días de repaso, además de tener un componente de apoyo en casa y vídeos musicales, obteniendo como resultados que el 52% del tiempo en clase los niños con discapacidad se mantenían en movimiento, con lo cual demostraron que este programa podía garantizar un estándar adecuado de actividad física en niños, los profesores indicaron que era un programa muy viable y de fácil aplicación en el aula, luego de su aplicación se evidenció la mejora en el desarrollo de diversas habilidades motrices, mejora del lenguaje, de habilidades sociales y desarrollo académico, concluyendo que este programa es útil no sólo para aumentar la participación y actividad física de los niños y niñas, sino que también influye dentro del desarrollo de habilidades sociales, de lenguaje, cognitivas y motoras de niños con o sin algún tipo de discapacidad.

González et al. (2021) *Does the teaching-learning model based on the flipped classroom improve academic results of students at different educational levels?*, elaboraron su investigación teniendo como uno de sus principales objetivos utilizar un tipo de enseñanza aprendizaje fundamentado en el Flipped Classroom o clase invertida para identificar si existe una correlación entre la mejora de los aprendizajes en cada uno de los niveles educativos y la utilización de este modelo



pedagógico, además de conocer la apreciación de los estudiantes sobre este modelo educativo activo y el uso de nuevas tecnologías, fue desarrollado con un enfoque mixto, la selección de la muestra no fue probabilística y contó con 155 estudiantes de diferentes niveles educativos con quienes aplicaron esta experiencia de la clase invertida, Madrid, para el desarrollo de la investigación utilizaron un análisis estadísticos de todos los datos en tablas de contingencia con las cuales estudiaron la relación entre las variables, obteniendo resultados evidentes que demuestran que se dan mejores resultados académicos al utilizar esta metodología moderna en los niveles no universitarios y por el contrario, los universitarios obtienen mejores resultados con el modelo tradicional, sin embargo la valoración para la clase invertida es positiva en todos los niveles educativos, concluyendo que esta diferencia se debe a que los estudiantes de niveles académicos inferiores están más familiarizados con el uso de nuevas tecnologías, mientras que los de niveles universitarios, por ser mayores, están más acostumbrados a la metodología tradicional y se les complica el uso de nuevos recursos tecnológicos.

Cheung et al. (2019) *Merging Motor and Cognitive Development: There's So Much to Learn While Being Physically Active!*, desarrollaron la investigación con el objeto de destacar aquellas habilidades cognitivas y motrices que los infantes desarrollan durante su etapa preescolar, además de proporcionar ideas a los docentes que les permitan unir el trabajo de dichas habilidades y conceptos básicos, a través de sesiones de clases que favorezcan el desarrollo de habilidades motoras y conceptuales, el enfoque empleado para esta investigación fue cuantitativo – revisión sistemática, para su ejecución se contó con el apoyo del Instituto de Ciencias de la Educación, Departamento de Educación y responsabilidad absoluta de los autores, EE.UU., la selección de los escritos que analizaron se dio con criterios temáticos y metodológicos, posterior a la revisión teórica y análisis de la información se obtuvieron datos que demostraron la existencia de una relación entre el desarrollo cognitivo y el logro de habilidades motoras, las cuales son desarrolladas en la etapa preescolar y requieren de diversas oportunidades para practicarlas, pero es posible que muchos maestros no sean conscientes de la importancia de brindar oportunidades de desarrollo o no sepan cómo incluirlas en sus sesiones, dado que únicamente les asignan tiempos de 30 minutos diarios de juego libre en el receso, pero las investigaciones indican que los infantes deberían

tener 60 minutos de actividades físicas estructuradas y 60 minutos de actividades físicas no estructuradas durante el día para lograr un correcto desarrollo motor, concluyendo que son los docentes quienes deben realizar las diversas adaptaciones tanto en su programación como materiales para permitir que todos los niños y niñas, aún con alguna discapacidad, puedan participar de actividades que les permitan adquirir conceptos relacionales básicos como la cantidad, nociones espaciales, tamaño, etc., dado que es durante la primera infancia cuando se da la adquisición de estas habilidades.

Kim et al. (2018) *Developmental Relations Among Motor and Cognitive Processes and Mathematics Skills*, el objeto de estudio de esta investigación fue analizar las relaciones de desarrollo entre capacidades como la integración visomotora, atención, coordinación motora fina y habilidades matemáticas, trabajaron bajo un diseño observacional, longitudinal y analítico, teniendo una muestra de 135 estudiantes del jardín de infantes y 119 estudiantes de primer grado de primaria, Virginia, para esta investigación los instrumento que emplearon fue la batería de evaluación Neuropsicológica (NEPSY) para medir los procesos motores y cognitivos y tres subescalas de la Evaluación de diagnóstico KeyMath-3 para medir las habilidades matemáticas de los niños, teniendo como resultado principal que la integración visomotora y las habilidades matemáticas se relacionaron de manera positiva y recíproca, la atención contribuyó de manera significativa en las habilidades matemáticas y solo en el caso de los niños de jardín de infancia la coordinación motora fina contribuyó de manera significativa en la integración visomotora, concluyendo que existe una interrelación entre habilidades de integración visomotora, coordinación motora fina, atención y habilidades matemáticas durante los primeros años escolares, permitiendo describir cada componente que se combinan y coordinan para desarrollar habilidades necesarias para lograr el éxito escolar, teniendo en cuenta que no todas las habilidades cognitivas y motoras deben considerarse de la misma manera desde el punto de vista metodológico, conceptual y práctico, pero sí debe comprenderse el papel que tienen como apoyo para un buen desempeño académico.

Carstens et al. (2021) *Effects of Technology on Student Learning*, tuvieron por objetivo realizar un estudio de los efectos del uso de la tecnología en el aprendizaje

de los estudiantes y determinar cómo puede afectar en este proceso, así mismo conocer la percepción de los docentes frente al uso de la tecnología, el enfoque empleado fue el mixto, su muestra estuvo constituida por docentes de una localidad escolar en el centro de Illinois con una participación voluntaria, Estados Unidos, para esta investigación utilizaron como instrumento una encuesta a través de Qualtrics que les sirvió para recopilar datos, la cual contiene 14 preguntas en total de las cuales algunas eran preguntas abiertas, con opción múltiple y de escala Likert, es decir con alternativa si y no, con la cual obtuvieron como resultados que los docentes veían a la tecnología como una herramienta que mejora el aprendizaje e involucra a los estudiantes, también se evidenció la necesidad de recursos tecnológicos, falta de tiempo para investigar nuevas tecnologías y la necesidad de una capacitación constante a los docentes en el manejo y resolución de problemas tecnológicos, concluyendo que el uso de la tecnología tiene aspectos positivos y negativos en el salón de clase, pero su impacto es más positivo, ya que los estudiantes de hoy en día se comunican y entienden mejor con los medios tecnológicos, por ello aplicar métodos pedagógicos como Flipped Classroom y el uso de otras tecnologías será de gran utilidad en su desarrollo académico.

Zakharova et al. (2020) *Investigating the Effects of Cognitive and Physical Development in Children Education*, tuvo como objetivo identificar si hay una relación entre el desarrollo de la memoria y la atención y el nivel de desarrollo físico de los niños, trabajaron bajo un enfoque mixto, para estudiar la memorización arbitraria su muestra estuvo compuesta por 159 niños de jardines de infancia rurales y urbanos, y para evaluar la variación y distribución de la atención su muestra estuvo conformada por 146 niños, Ulyanovsk, el instrumento que emplearon fueron las pruebas "Recordando 10 palabras" y "Deje las insignias" (técnica de Pieron-Ruzer), los datos obtenidos demostraron que los niños tienen un nivel muy bueno en el desarrollo de la memorización, también se confirmó que la atención en los niños es muy corta ante determinadas tareas, sin embargo existe una estrecha relación entre las habilidades motoras y la atención, concluyendo que hay una correlación entre el desarrollo de la memoria, la atención y algunas actividades motoras, las cuales son muy importantes para la memoria y el pensamiento dado que estimula el crecimiento y sinapsis de las neuronas lo que

conduce a un mayor grado de neuroplasticidad que a su vez está asociado a un mayor nivel de aprendizaje y habilidades cognitivas.

Bulca et al. (2020) *The effects of digital physical exercise videos on the locomotor skill learning of pre-school children*, tuvo como objetivo el evaluar los efectos que tienen los videos digitales de ejercicio físico al utilizarse en el aprendizaje de habilidades locomotoras en los niños de edad preescolar, se desarrolló con un enfoque mixto, su muestra estuvo conformada por un total de 906 niños en edad preescolar entre los 3 a 7 años de los cuales 662 eran turcos y 244 eran búlgaros (439 niñas y 467 niños), Turquía, para la recolección de información sobre las características físicas y demográficas los investigadores desarrollaron un "Formulario de información personal", además para medir los niveles de desarrollo motor grueso emplearon la prueba TGMD-2 con la cual se evaluaron 12 habilidades motrices que se agruparon en locomotoras y de control de objetos, enfocándose más en la subescala de habilidades locomotoras compuesta por 6 habilidades específicas, el resultado principal obtenido demostró que aquellos niños que participaron del programa a través de videos digitales de ejercicios físicos mostraron mejoras significativas en sus habilidades locomotoras en referencia a los del grupo control que tuvieron una mejora mínima, concluyendo que los niños que participaron del programa mejoraron sus habilidades locomotrices disminuyendo las diferencias en la edad, suponiendo que la implementación del uso de videos digitales en el ejercicio físico durante 3 días a la semana por 8 semanas consecutivas tuvo un impacto positivo para las habilidades básicas de movimiento, por ello concluyen que los niños y niñas que experimentan más movimiento desarrollan y mejoran sus habilidades motoras en comparación con quienes no lo hacen.

Pinar y Kaya (2019) *Using the Flipped Classroom Model in the Development of Basic Language Skills and Enriching Activities: Digital Stories and Games*, tuvo como objetivo explicar el proceso de la creación de historias digitales y actividades educativas basadas en el juego para reforzar el desarrollo de habilidades lingüísticas básicas en alumnos del cuarto grado de primaria basado en el Flipped Classroom, además de una perspectiva para una correcta aplicación de este modelo pedagógico, la integración de la tecnología y los aspectos a tener en

cuando para el trabajo con estudiantes que presenten algún tipo de dificultad de aprendizaje, es una investigación acción, con una muestra conformada por 23 estudiantes de los cuales eran 11 hombres y 12 mujeres que estudian en el nivel primario de una escuela estatal en Eskişehir y sus padres, Turquía, como instrumentos de recolección de datos emplearon notas de observación donde realizaban todos los registros, diarios de estudiantes e investigadores, entrevistas semiestructuradas que fueron aplicadas a los estudiantes y sus padres y los productos de los estudiantes, el resultado principal fue que se determinó la importancia de las actividades basadas en el juego para identificar deficiencias en los estudiantes, mejorar la atención concentración, mantener la motivación y el interés del estudiante y desarrollo de habilidades sociales, concluyendo que con el uso del Flipped Classroom para proponer actividades divertidas basadas en el juego el estudiante mejora notablemente diversas áreas en su proceso de enseñanza aprendizaje, logrando así habilidades comunicativas, cognitivas, socioafectivas y psicomotrices.

Viscione et al. (2017) *Psychomotor Assessment in Teaching and Educational Research*, tuvo como objetivo analizar la correlación entre el cuerpo y en entorno social en contextos escolares, el enfoque empleado fue mixto, con una muestra conformada por 379 niños entre los 3 y los 6 años del nivel preescolar y primaria, Salerno, el instrumento empleado para la recolección de datos fue la lista de verificación ABC del movimiento que permite la evaluación de la coordinación, la cual fue aplicada por los docentes que fueron previamente capacitados para obtener datos más exactos, el resultado obtenido demostraron una ausencia de habilidades motoras que se desarrollan a través de la autonomía de cada niño, concluyendo que las características de la vida diaria deben ser tomadas en cuenta para elaborar el plan de enseñanza y de esta manera lograr el desarrollo de habilidades psicomotoras.

Gozel (2020) *Determining the Motor Ability Levels of the Preschool Children*, cuyo objeto de estudio fue determinar los niveles de desarrollo de las habilidades motoras de los niños que se encuentran en edad preescolar así como observar de manera más detallada su estado de salud y desarrollo motor, este estudio se desarrolló con un enfoque cuantitativo descriptivo, su muestra estuvo compuesto

por 46 niños de los cuales 22 son niñas y 24 niños entre los 5 y 6 años que cursaron su nivel preescolar en una institución privada, Turquía, el instrumento empleado fue la prueba Kindergarten Mobile Test (KiMo) la cual se utilizó para identificar el nivel de capacidad motora en niños de la etapa preescolar, constaba de 5 subpruebas que medían el equilibrio, resistencia, velocidad, coordinación, fuerza y flexibilidad, obteniendo como resultados que todos los infantes tienen un nivel por debajo del promedio adecuado para su edad, excepto en equilibrio donde tu promedio es normal, concluyendo que debido a que las habilidades motoras en niños es baja desde los primeros años de vida es imprescindible realizar más actividades que involucren el trabajo de habilidades motoras gruesas dentro y fuera de la escuela, ya que los niños pasan mayor parte del tiempo frente a dispositivos tecnológicos o en espacios limitados donde no tienen una actividad física, por ello se recomienda que los padres y las escuelas creen entornos y actividades donde los infantes puedan moverse y jugar de manera libre.

Özkür (2020) *Analyzing Motor Development and Emergent Literacy Skills of Preschool Children*, tuvo como objetivo realizar un análisis del desarrollo motor y el inicio de las habilidades de alfabetización en infantes de 5 años, su enfoque fue cuantitativo correlacional, manejando una muestra de 160 niños de las cuales 80 eran niñas y 80 eran niños seleccionados de manera aleatorio en edad preescolar que asisten a instituciones educativas de la localidad , Estambul, el instrumento empleado fue la escala de habilidades motoras fundamentales TMB de Dumans para recopilar datos de las habilidades motoras con 47 ítems que evalúan habilidades motrices gruesas y finas, así mismo, la escala de habilidades emergentes de lectura y escritura OYHB de Dumans para obtener información de las habilidades de lectoescritura a través de sus 5 sub dimensiones compuesta por 22 ítems, el resultado obtenido demostró que la alfabetización emergente se encuentra en un nivel insuficiente por lo cual se recomienda que las instituciones educativas deben fomentar el desarrollo de la alfabetización, además de identificar que los niños que obtuvieron mejores niveles de alfabetización también tienen mejores niveles en su desarrollo motor, concluyendo que existe una correlación entre las habilidades motoras y los niveles de alfabetización emergente y es en la etapa preescolar donde debe fomentarse actividades que permitan su desarrollo, considerando que la etapa escolar es crucial para lograr las habilidades motoras y

de lectoescritura, por ello es en esta etapa donde debe fomentarse actividades educativas y juegos infantiles.

Altinkok (2017) *The effect of coordinated teaching method practices on some motor skills of 6-year-old children*, tuvo como objetivo analizar los efectos que tienen las actividades del Método de Enseñanza Coordinado en el desarrollo de algunas habilidades motoras en niños de 6 años, el enfoque fue cuantitativa experimental con un pretest y un posttest, su muestra estuvo compuesta por 60 niños matriculados en primer grado de primaria, de los cuales 30 pertenecen al grupo control y 30 al grupo experimental, Turquía, el instrumento que emplearon para la obtención de datos fue una prueba de “t independiente” utilizada para identificar la diferencia que hay entre ambos grupos de estudio, el resultado principal es que se encontraron diferencias representativas en el desarrollo de habilidades motoras entre el grupo que desarrolló las actividades y el grupo que no fue sometido a experimentación, concluyendo que se debe incluir actividades de juego y movimiento permitiendo que participen de diversas actividades recreativas que van a mejorar su desarrollo motor garantizando una edad adulta activa.

Román y Calle (2017) *Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en santo domingo, Ecuador*, tuvo como objeto de estudio realizar la descripción de la puntuación del desarrollo psicomotor en infantes que acudían a un centro infantil, su enfoque fue cuantitativo – descriptivo transversal, la muestra empleada fue de 42 infantes entre los 18 a 36 meses, Ecuador, empleando el Test de Denver II como instrumento de medición, obteniendo como resultados que el bajo rendimiento en el área Personal Social se da mayormente en los niños con un 20% mientras que en las niñas es 5%, en el área motriz fina adaptativa el déficit es casi igual, los niños un 10% y niñas un 9%, en el área de lenguaje se detectó un rendimiento bajo significativo siendo del 35% niños y 18% niñas y en el área motriz gruesa el 15% de niños presenta un bajo rendimiento, mientras que sólo el 5% de niñas presenta déficit, de lo cual se concluyó que es recomendable brindar una estimulación temprana enfocada en las áreas de motricidad fina y gruesa, así como también en el lenguaje.

Moreno y Orasma (2017) *Signos de alerta de desviación del desarrollo psicomotor y su relación con la afectación en las escalas de neurodesarrollo infantil*, esta

investigación se desarrolló con el objetivo de explicar el porcentaje de infantes que presentan algún signo de alarma según los grupos etarios, detectar algunos signos clínicos en los niños que presenten algún signo de alerta y evaluar mediante escalas alguna alteración en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, su enfoque fue cuantitativo – descriptivo observacional retrospectivo de corte longitudinal, con una muestra conformada por 243 niños entre los 0 y 5 años del Policlínico “Robert Manuel Zulueta” nacidos entre el año 2010 y 2013 seleccionados por muestreo aleatorio simple, La Habana, los instrumentos que emplearon fueron exámenes clínicos neurológicos para detectar retardo en el desarrollo psicomotor, entrevistas a los padres de familia o tutores, historias clínicas y escalas de evaluación del desarrollo con los cuales encontraron que el 14,8% de niños presentaban signos de alerta sobre todo a 12 meses y los niños de 3 años presentaban signos de alerta en el área motora gruesa y lenguaje, concluyendo que los niños de estas edades mencionadas son los que presentan más signos de alerta, evidenciándose casos de dislalia, hiperreflexia, hipertonia y equinismo, además de comprobarse el retardo del desarrollo psicomotor en áreas motoras (fina y gruesa) y lenguaje.

Sánchez y Samada (2020) *La Psicomotricidad en el Desarrollo Integral del niño*, tuvieron como objetivo realizar un repaso de diversos contenidos referentes a la temática de estudio, aplicar una prueba de diagnóstico para obtener resultados que les brinde las pautas para armar una estrategia metodológica cuya finalidad sea fomentar el crecimiento de la psicomotricidad de los niños en el curso de Educación Física, el enfoque de estudio de la investigación fue Mixto – No experimental Descriptivo, con una muestra tomada a 29 niños del primer año de 5 a 7 años, Ecuador, el instrumento que utilizaron fue una guía, ficha de observación, prueba TEPSI y el Test de “Evaluación de los Patrones Fundamentales de Movimientos”, como resultado obtuvieron los estadísticos que les permitieron armar el conjunto de actividades enfocadas en mejorar los patrones cuya valoración era baja, concluyendo que la psicomotricidad ejerce una función relevante en la formación integral del niño, ya que se encuentra estrechamente enlazada al aspecto cognitivo y afectivo, siendo éste último de gran importancia en la formación del individuo puesto que definirá las bases de su personalidad y que tratar problemas psicomotrices desde una edad temprana a través de tácticas de intervención



posibilitará que el niño logre ser autónomo en su accionar con el entorno que lo rodea, expresar sus emociones, ser pensante y capaz de superar problemas de personalidad.

Viciano et al. (2017) *Importancia de la Motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de Educación Infantil*, cuyo objetivo fue evidenciar mediante un repaso bibliográfico la función relevante que tiene el área motora en el desarrollo de los niños durante el ciclo de Educación Inicial, su trascendencia en el aprendizaje y plantear su uso dentro del aula de manera integral y motivadora como una estrategia que favorezca al momento de adquirir contenidos curriculares, el enfoque fue Cuantitativo – No experimental, no cuentan con una muestra debido que es una revisión bibliográfica, España, emplearon como instrumento de indagación diversas bases de datos internacionales, obteniendo como resultado la información necesaria que les permitió demostrar la importancia de la motricidad durante la primera infancia y su influencia en la asimilación y desarrollo de nuevos contenidos escolares, ellos concluyeron que el trabajo con los niños debe partir del movimiento, ya que es su elemento vital, y trabajarlo desde el aspecto motriz, permitirá al niño formar su identidad, el dominio de su cuerpo y la expresión emocional que conlleva a saber desenvolverse en el mundo, lo que es fundamental para lograr aprendizajes, también consideraron inaceptable que se arrebatase al niño de su constante exigencia de movimiento, ya que se estaría interrumpiendo sus espacios de exploración, interacción y experimentación, con ello, frustrando su aprendizaje.

Aristizabal et al. (2018) *Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo*, proponen como objeto de estudio establecer la incidencia de la colaboración, como principio del aprendizaje dinámico de la práctica docente, en los procesos de aprendizaje, trabajo colaborativo y práctica psicomotriz, el enfoque que utilizaron fue Mixto – Pre Experimental, la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes del primer grado del nivel básico de un colegio privado, Colombia, el instrumento empleado fueron las entrevistas y recolección de datos a través de pruebas estandarizadas, los resultados que ellos obtienen a través de la aplicación de una intervención educativa adecuada se presentaron según las variables de investigación teniendo como consecuencia la mejoría en cada ámbito, concluyendo

que la intervención pedagógica posibilita detectar, reforzar y superar diversos problemas motores del niño, adquiriendo habilidades y destrezas de acuerdo a su desarrollo corporal involucrando distintos procesos mentales tales como el análisis y la observación, los cuales están fundamentados en reflexionar sus vivencias, igualmente se comprobó que dicha intervención, dada con la cooperación de fundamentos del aprendizaje activo, permiten un cambio ascendente en el logro de competencias observadas, el trabajo en equipo también influye para el logro de objetivos fijados, sus propios pensamientos lograron formar una positiva interacción con los demás, lograron conocimientos nuevos tomando en cuenta sus aprendizajes previos y fueron más consciente de sí.

Parra et al. (2019) *La coordinación motriz infantil: Un abordaje desde los métodos cuantitativos de investigación*, tuvieron por objeto de estudio desarrollar un programa deportivo que se basa en el juego para lograr el incremento de la coordinación en infantes con edades entre los 5 a 7 años de una Institución Educativa, ellos trabajaron bajo un enfoque Cuantitativo – Cuasi Experimental, la muestra fue 10 niños del género masculino, Colombia, el instrumento que utilizaron fue el Test Escolar de Desarrollo Perceptivo – Motriz y el Software Estadístico R. como herramienta de apoyo para el procesamiento de datos, obteniendo como resultado que en una etapa inicial de la investigación los niños evaluados presentaban un nivel regular en cuanto a su coordinación motora, pero tras la aplicación del programa lograron alcanzar niveles buenos y muy buenos, concluyendo la efectividad de dicho programa lúdico deportivo en el mejoramiento de habilidades de coordinación .

Gutiérrez et al (2017) *Mejora de la autoestima e inteligencia emocional a través de la psicomotricidad y de talleres de habilidades sociales*, el objeto de su investigación fue realizar la comprobación del proceso evolutivo y autoestima de un grupo de estudiantes de una institución educativa mediante la aplicación de un plan de intervención que se basaba en talleres de habilidades sociales y motoras, trabajaron bajo el enfoque Mixto, con una muestra de 62 niñas y niños con un rango de edad entre los 4 y 5 años de escuelas de educación infantil y primaria de los ayuntamientos Moaña y Cangas, España, como instrumentos seleccionaron cuatro test que se ajustaban más a su variable de medición los cuales fueron el Test de la

figura Humana o DFH de Koppitz, Test de la casa de Buck et al, Test de la familia de Corman y el Test de IE de Martineaud y Engelhart, los resultados se mostraron de acuerdo a la medición de cada uno de los test, de esa manera se pudo constatar el progreso en aspectos como la confianza y seguridad en sí mismos, en la motivación y creatividad y un cambio significativo en el nivel de empatía, concluyendo así que la intervención mediante este programa ha sido beneficiosa y ha producido cambios significativos dentro del comportamiento emocional en el alumnado de las instituciones educativas evaluadas, así también se considera de suma relevancia que las escuelas infantiles conozcan las emociones básicas y las regulen a través de estrategias didácticas que los profesores deberán utilizar de manera eficaz para permitir el aumento de las habilidades sociales y autoestima de los alumnos.

Alonso y Pazos (2020) *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España)*, tuvo como objetivo conocer la realidad de la práctica psicomotriz en las aulas y averiguar la importancia que se le brinda en escuelas de la localidad de Vigo, el enfoque de la investigación fue mixto, con una muestra de 43 escuelas públicas y privadas, Vigo, los instrumentos que emplearon para la recopilación de información fueron las “Memorias Verifica”, guías didácticas y un cuestionario conformado por 24 preguntas entre abiertas y cerradas, obteniendo como resultado que los docentes consideran importante trabajar la motricidad en las aulas, pero no se trabaja de manera significativa, concluyendo que es sumamente importante trabajar la motricidad desde edades tempranas y mostraron su interés para que se brinden más horas pedagógicas que permitan trabajar de manera significativa.

Segers et al. (2018) *Estado Psicomotriz de Niños y Niñas del Cantón Jaramijó, en 2016*, tuvo como objeto de estudio identificar y determinar las alteraciones que se dan en el desarrollo psicomotriz de los infantes que cursan el nivel escolar básico de tres instituciones educativas nacionales en Jaramijó, el enfoque de estudio fue cuantitativo tipo exploratorio descriptivo, teniendo una muestra de 569 alumnos de 5 y 8 años de los cuales 295 eran hombres y 274 mujeres, Jaramijó, para la recolección de datos utilizaron como instrumento a la Batería Psicomotriz de Da Fonseca la cual está elaborada para niños de 4 a 14 años en la cual se evalúa siete

factores específicos del desarrollo psicomotor, obteniendo como resultados que los infantes presentan una mayor incidencia de afecciones en el área motora fina, motora gruesa, estructuración espacio tiempo, equilibrio, tonicidad y noción de su cuerpo con una menor incidencia en la lateralidad, concluyendo que hay un retraso significativo en el desarrollo psicomotriz de la muestra, por lo cual se recomienda un trabajo personalizado enfocado en estimular aquellas destrezas con bajo nivel para evitar posible problemas a futuro.

Cabrera y Dupeyrón (2019) *El desarrollo y la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*, tuvo como objeto de estudio desarrollar un conjunto de actividades educativas enfocadas en la estimulación de habilidades motrices finas, de infantes del nivel preescolar del Círculo Infantil «Los Hermanitos», el enfoque de dicha investigación fue mixto, con una muestra libre compuesta por alumnos en etapa preescolar, Cuba, como instrumentos que emplearon para la obtención de información utilizaron fichas de observación y entrevistas a los docentes, obteniendo resultados bajos en el orden al momento de ejecutar trazos, falta de seguridad, falta reforzar las técnicas de rasgado, hay un bajo interés en actividades motrices finas, concluyendo la falta de implementación de actividades que permitan estimular el área motora fina.

Rodríguez et al. (2017) *La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo*, tuvo como objeto de estudio demostrar la influencia y aporte de una intervención psicomotriz en el desarrollo del lenguaje en los niños con necesidades educativas especiales, el enfoque de la investigación fue mixto, su muestra fue 3 niños entre las edades de 4 y 5 años con una discapacidad intelectual, Albacete, el instrumento que utilizaron fue la Prueba de Desarrollo Battelle que evalúa las destrezas básicas del desarrollo en niños con o sin alguna necesidad educativa especial teniendo en cuenta cinco áreas diferentes, el resultado obtenido demostró que luego de aplicar el programa de intervención psicomotriz, que se basaba en el movimiento y juegos motores, se evidenció efectos positivos en cuanto a la mejora del lenguaje comprensivo y expresivo y de igual manera en el área motriz fina y gruesa, concluyendo que el desarrollo psicomotriz es importante en el desarrollo evolutivo de los infantes, además de que el programa aplicado favorece el desarrollo del

lenguaje por lo cual es recomendable utilizarlo en otros entornos educativos o externos.

Ledesma y Jimenez (2018) *Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de primaria*, tuvo como objeto definir las consecuencias de la aplicación de métodos de interacción sociomotriz dentro de las expresiones corporales en alumnos de una institución educativa privada, trabajaron bajo un enfoque Cuantitativo – Experimental, su muestra fue de 30 alumnos que cursan el sexto grado de primaria en dicha institución, Lima, el instrumento aplicado en la obtención de datos fue una lista de cotejo constituida por 24 ítems, cuyo resultado obtenido fue la confirmación del efecto que tienen las interacciones psicomotoras en el desarrollo expresivo corporal del alumnado, concluyendo que la práctica de dichas técnicas dará como resultado un desarrollo óptimo de sus expresiones corporales y se detalla que dichas técnicas también presentan relevancia para el desarrollo de habilidades expresivas.

Mamani et al. (2019) *Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial*, su objeto de estudio fue determinar el nivel de razón que tienen los niños y niñas acerca de su esquema corporal en el Centro Educativo del nivel Inicial N°192 en Puno, el enfoque de investigación fue el Cuantitativo – Descriptivo, su muestra estuvo compuesta por 234 niños y niñas entre los 5 y 6 años, Puno, el instrumento que emplearon fue el Test de Goodenough, los resultados inferenciales de dicha investigación concluyeron que las niñas cuentan con un nivel más alto de conocimiento acerca de su esquema corporal, concluyendo así que los niños logran la consciencia de su cuerpo a través de la actividad motriz que realicen y que el aprendizaje que poseen los infantes dependerá de su edad y de la acción que tienen con el medio que los rodeo y con el cual interactúan, ya que ellos aprenden, crean, piensan y afrontan sus problemas a través de dicha interacción y uso de su habilidad motriz.

Montes (2018) *La Psicomotricidad y la lectoescritura de los niños de cuatro años de la institución educativa particular divino corazón de Jesús – Huacho, 2017*, el trabajo de investigación tuvo como objeto determinar la existencia de una correlación entre la psicomotricidad y la lectoescritura en infantes de cuatro años pertenecientes a una Institución Educativa Particular, se trabajó bajo el enfoque

Cuantitativo – No experimental, su muestra fue de 23 infantes de 4 años, Lima, para la recolección de información se utilizó dos listas de cotejo una por cada variable, obteniendo como resultados que un 36% de niños evaluados presenta un nivel bajo de psicomotricidad y lectoescritura, concluyendo que existe correlación entre ambas variables, por ello es importante trabajar la psicomotricidad para mejorar los niveles de lectoescritura.

Chuqui y Diaz (2017) *Niveles de Psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I N° 051 Los Pastorcitos de Nuestra Señora de Fátima del distrito de San Juan de Lurigancho*, esta investigación tenía como objetivo definir cuál es el nivel psicomotriz en el área motora gruesa, su dominio corporal estático y estático logrado por los estudiantes de 3 años de una institución educativa de nivel inicial “Los pastorcitos de Nuestra Señora de Fátima”, trabajaron bajo un enfoque Cuantitativo, la muestra estuvo compuesta por 50 estudiantes con 3 años de edad, Lima, el instrumento empleado en la recolección de datos fue una lista de cotejo, obteniendo como resultado que la gran parte de niños evaluados presentan conocimiento en proceso en cuanto a su psicomotricidad gruesa al igual que en el dominio corporal estático y dinámico, concluyendo que un porcentaje considerable presenta dificultades para la ejecución de actividades que involucran el área psicomotriz gruesa en relación al dominio estático y dinámico corporal además de presentar una escasa programación de actividades educativas en las cuales puedan ejecutar movimientos de coordinación global y psicomotriz, así como también de equilibrio activo.

Damián et al. (2018) *Desarrollo Psicomotriz en la infancia y desempeño docente*, este trabajo tuvo como objeto de estudio determinar la correlación existente entre el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel preescolar y el desempeño de los docentes respecto al rol que deben de cumplir para lograr un desarrollo óptimo en los niños, el enfoque fue cuantitativo, la muestra estuvo conformada por 90 estudiantes y 10 profesores de instituciones educativas del distrito de Independencia pertenecientes a la UGEL N° 02, Perú, el instrumento que emplearon en la recolección de información fue una ficha de observación conformado por ítems que responden a los indicadores de la variable dependiente e independiente, el resultado obtenido fue que no existe relación entre ambas

variables, concluyendo que los docentes cumplen funciones de observadores y facilitadores por ello no determinan pero sí facilitan el desarrollo de habilidades.

Clavo y Asenjo (2021) *Diferencias en el desarrollo psicomotor en preescolares de la zona urbana y rural*, este estudio tuvo por objeto definir las desigualdades que se dan en el desarrollo psicomotor de estudiantes en etapa preescolares según la zona geográfica de la localidad de Lajas, el enfoque de estudio fue cuantitativo descriptivo, con una muestra conformada por 79 niños de una institución educativa ubicada en la zona urbana de Lajas y 22 niños de una institución en la zona rural de Pacobamba, Cajamarca, el instrumento que emplearon para la medición del desarrollo psicomotor fue el Test abreviado del DPM (TA) estandarizado por el Ministerio de Salud evaluando la dimensión motriz, social, lenguaje y coordinación, obteniendo como resultados un nivel deficiente en niños de 3 años en ambas zonas, mientras que en la edad de 4 y 5 años el nivel fue deficiente en la zona rural con lo cual se evidencia una diferencia significativa en su desarrollo psicomotor, concluyendo que los niños que viven en las zonas urbanas tienen más posibilidades de lograr un desarrollo adecuado ya que tienen más oportunidades de aprendizaje, salud, tecnología y social, lo cual puede incidir para que su desarrollo psicomotor sea más óptimo.

Conopuma y Quiroz (2018) *Calidad del ambiente familiar y desarrollo psicomotor en niños de 3 años*, su estudio tuvo como objeto definir la correlación entre el desarrollo psicomotor y la calidad del ambiente familiar en niños de 3 años del asentamiento humano del distrito de Los Olivos, su enfoque de estudio fue cuantitativo diseño correlacional, trabajando con una muestra conformada por 32 familias en las cuales habían niños de 3 años, Perú, el instrumento aplicado fue el inventario Home Observation for Measurement of the Environment (HOME), en su versión para evaluar a niños, HOME Infantes/Caminadores (IT HOME) y el Test de Desarrollo Psicomotor que consta de 52 ítems que se dividen en un subtest para evaluar la coordinación, el lenguaje y la motricidad, obteniendo como resultado que ninguna de las familias evaluadas tenían un ambiente familiar adecuado, la mayoría de los niños presentaba problemas de desarrollo y crecimiento, concluyendo que existe una relación entre las variables, ya que aquellos niños que presentaban problemas de Desarrollo Psicomotor eran quienes pertenecían a familias con

ambientes inadecuados, además de la poca recurrencia por parte de las madres de familia al llevar sus niños a los controles de crecimiento y desarrollo.

Zárate y Becerra (2020) *Aspectos deficientes en niños de 4 años de edad con adecuado desarrollo psicomotor*, tuvo como objetivo identificar aquellos aspectos deficientes en niños de 4 años que presentan un adecuado desarrollo psicomotor en una institución educativa, el enfoque empleado en la investigación fue cuantitativo tipo descriptivo diseño experimental, su muestra estuvo conformada por 24 infantes de 4 años, Lima, el instrumento que emplearon para la recolección de datos fue el test para medir el desarrollo psicomotor TEPSI que consta de 52 ítems, obteniendo como resultado que el 94% tenía un desarrollo psicomotor normal, presentando mayor dificultad en las dimensiones de coordinación, seguido del lenguaje y la motricidad, concluyendo que el área con mayor deficiencia es la coordinación y se recomienda fortalecer esta dimensión de manera individual aun cuando en línea general presente un desarrollo psicomotor normal.

Mamani et al. (2020) *Desarrollo motor grueso en preescolares de las islas del lago Titicaca (3810 msnm), Puno, Perú*, tuvo por objetivo estudiar el desarrollo motriz grueso en estudiantes del nivel preescolar de las islas del lago Titicaca, el enfoque de estudio fue cuantitativo de diseño transversal descriptivo comparativo, su muestra total fueron 57 niños en etapa preescolar de los cuales 31 eran varones y 26 mujeres provenientes de siete escuelas públicas de las islas de Amantaní, Taquile y Uros, Puno, el instrumento elegido para la realización de la recolección de datos fue la prueba del desarrollo motor grueso, segunda edición TGMD-2 en la versión en español, la cual comprende doce habilidades agrupadas en 2 subpruebas, obteniendo resultados que los niveles de desarrollo motor se encuentran en un nivel promedio sin presentar alguna diferencia significativa entre las islas en el aspecto de locomoción, pero en cuanto al control de objetos en todos los casos presentaron un nivel medio, concluyendo que las niñas demostraron un mayor desarrollo en el control de objetos y que en línea general todos los niños presentan un nivel de desarrollo psicomotor promedio, pero de igual manera se debe proponer actividades que permitan desarrollar habilidades motrices en cuanto a la locomoción y el control de objetos.



Arias et al. (2020) *La psicomotricidad en la preescritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica*, esta investigación tuvo como objeto de estudio validar la influencia del desarrollo psicomotriz, ya sea fina o gruesa, en la preescritura de los niños y niñas de 5 años de las instituciones preescolares, el enfoque en el que se desarrolló la investigación fue cuantitativo diseño cuasi experimental tipo aplicada, su muestra la conformaban 79 infantes de 5 años provenientes de dos instituciones educativas, Huancavelica, el instrumento aplicado para la recolección de la información fue una lista de cotejo denominada NINA que mide el nivel de pre escritura, el cual fue aplicado en dos tiempos a manera de pretest y post test, obteniendo resultados que demostraron que el nivel de preescritura era bajo en las dimensiones presilábica, silábica, silábico alfabético y alfabético, concluyendo que sí existe una relación de la psicomotricidad fina y gruesa en el proceso de preescritura en aspectos como la postura y la prensión, e influye de manera significativa y favorable para el desarrollo de la preescritura, ya que el grupo experimental presentó una mejora.

Veramendi y Soto (2018) *Aspecto sociocultural de los padres y desarrollo psicomotor de niños de 0 a 30 meses del CLAS Pillco Marca – Huánuco, 2016*, tuvo como objeto de estudio precisar la correlación del aspecto sociocultural de los padres de familia y el desarrollo psicomotor de los niños, se trabajó bajo el enfoque cuantitativo correlacional, la muestra estuvo conformada por 91 niños con sus padres y madres, Pillcomarca, los instrumentos empleados para la recopilación de información fueron una guía de entrevista y de observación, el resultado obtenido fue que existe una correlación entre el desarrollo psicomotor de infantes entre los 0 a 30 meses con el aspecto sociocultural de sus padres, su estado civil, el nivel académico, la ocupación laboral y su cultura, concluyendo que el desarrollo psicomotor se ve influenciado por aspectos socioeconómicos, por ello deben tomarse acciones para propiciar el reforzamiento de las habilidades motrices y estar pendientes de esos aspectos para evitar afectar un desarrollo óptimo en los niños y niñas.

Para desarrollar la investigación de la variable en mención, fue necesario determinar el enfoque de estudio, el cual estuvo basado en el constructivismo, ya que los aportes que este trabajo brindó, están enfocados en base a un modelo pedagógico activo, es decir, la enseñanza en acción. Encontramos como los mayores representantes de esta teoría a Vygotsky, Brunner, Piaget y Ausubel; al realizar una búsqueda de contenidos más a fondo, se encontró distintos estudios que explican con mayor exactitud este enfoque como por ejemplo García (2017) menciona que el constructivismo es constante en campos sociales, afectivos y cognitivos, donde la persona se forma poco a poco a través de ellos para lograr construir un propio aprendizaje. Es indudable que este enfoque está relacionado con todas las áreas del desarrollo cognitivo infantil, teniendo en cuenta que el aprendizaje no es una rutina estática, sino por el contrario, es un proceso dinámico en cambio constante. Ahora que ya conocemos acerca del enfoque que tuvo la investigación, podemos decir que es sumamente relevante desarrollar una práctica psicomotriz adecuada, en la cual los docentes brinden a los niños y niñas las herramientas pertinentes para lograr un desarrollo motriz, cognitivo y socioafectivo-comunicativo óptimo.

Bernaldo (2012) sostiene que el desarrollo psicomotor es la disciplina que busca alcanzar el desarrollo del ser humano en su globalidad, considerando el aspecto motor, cognitivo y socioafectivo-comunicativo, considerando que hay una interrelación entre las mismas y favorecer el desarrollo de una es favorecer a las demás, para lo cual es necesario realizar una evaluación psicomotriz para trazar objetivos específicos en aquellos aspectos del desarrollo que se quieren favorecer.

Illingworth (1983) fue quien planteó una definición más completa del término Desarrollo Psicomotor indicando que su evolución es un proceso ininterrumpido y progresivo, el cual permite identificar etapas de alto o bajo nivel de complejidad, dicho proceso inicia en el nacimiento y termina con la madurez del ser humano, también destacó que este desarrollo se da de manera semejante en todos los infantes, pero con un ritmo distinto.

Gesell (1997) planteaba que mientras más armónico se dé el desarrollo motriz durante la primera infancia, que abarca los cinco primeros años de vida, mejor será

las posibilidades de adaptación a otras no motrices como son el aspecto cognitivo y el lenguaje.

Wallon (1975) sostiene que la psicomotricidad tiene gran relevancia en relación a la conciencia del ser humano. Para Wallon, la conciencia radica en el desarrollo mental, por ello el movimiento es fundamental para el desarrollo psicológico de los niños y niñas, dado que permite la construcción del esquema corporal. De la misma manera, sostiene que los movimientos de la mano están condicionados a la maduración del área motriz y la sensibilidad corporal. Es decir, el movimiento contribuye en las relaciones con su semejante e influye en su comportamiento. De la misma manera, el movimiento se vincula con el afecto, aspectos culturales y capacidades elementales; es decir el pensamiento, movimiento y lenguaje son uno solo, porque forman una unidad que no puede separarse.

Heuyer (1976) discípulo de Dupré, reanuda el término psicomotricidad para destacar la estrecha relación que existe entre la inteligencia, el desarrollo de la psicomotricidad y la afectividad. Heuyer consideraba que aquellos niños que presentan una discapacidad mental debían recibir una educación psicomotriz conjuntamente a la enseñanza pedagógica para así, mejorar su calidad de vida.

Con los aportes obtenidos de los autores antes mencionados se concluye que la finalidad de brindar una educación psicomotriz a los niños y niñas, es buscar el incremento de su interacción con el mundo que lo rodea, puesto que es un ser en constante aprendizaje; éste aprende de todo cuanto toca o manipula, obteniendo a través de la experimentación vivencial un crecimiento en su área motriz, cognitiva y socioafectiva-comunicativa. De esta manera se demuestra una vez más que el hombre es un ser integral formado por cuerpo y mente, debiendo tener en cuenta ambos aspectos para lograr su desarrollo integral, por lo tanto, es de total relevancia que las escuelas públicas o privadas creen un espacio para desarrollar las distintas actividades psicomotrices propias de cada edad que permitan al niño y niña un mejor desarrollo, teniendo en cuenta lo que Wernicke sustentó, el desarrollo psicomotor permite adquirir habilidades de manera continua y gradual durante toda su infancia.

Las dimensiones que abarca el Desarrollo Psicomotor según la autora base son: Motriz, Cognitivo y Socioafectivo-Comunicativo en esta investigación se han abordado estas tres dimensiones.

Según Bernaldo (2012) el área motora se evidencia desde los reflejos arcaicos con los que nace un bebé, los cuales le permiten una mejor adaptación a este mundo nuevo y se irán quitando conforme pasa el tiempo dando apertura a otras conductas que desarrolla de manera voluntaria. Para ella el desarrollo psicomotor se da desde dos leyes: la céfalo caudal donde indica que el niño y niña logran controlar primero las partes de su cuerpo que se encuentran más cerca de su cabeza, empezando con el control cefálico, luego el tronco y extremidades, y al ley próximo distal que hace referencia que primero se controla las zonas más cercanas al eje corporal, por tal razón se ha demostrado que el dominio motriz fino se da posteriormente al dominio motriz grueso, resaltando que este desarrollo se da de manera idéntica en todos pero a distintos ritmos, por tanto se consideran edades aproximadas para el logro de habilidades motrices (p.73).

Según Bernaldo (2012) el área cognitiva se evidencia en la adquisición de nuevos conocimientos y conceptos referentes al cuerpo, tiempo, espacio y capacidad de representación, dándose en cuatro periodos: sensoriomotriz que hace referencia a la acción, preoperacional donde el niño y niña va adquiriendo distintas nociones espaciales, operaciones concretas donde afina conceptos de lateralidad, tiempo, ubicación, etc. para luego llegar a la inteligencia como tal, donde ya no necesita de estímulos físicos, sino que también desarrolla conocimiento partiendo de un razonamiento abstracto (p.84).

Según Bernaldo (2012) el área socioafectiva-comunicativa tiene gran relevancia en el desarrollo infantil, por ello no debe ser dejada de lado y por el contrario, debe ser considerada en cualquier programa educativo, reeducativo o terapéutico. Sostiene que el infante tiene conductas de apego desde el nacimiento que con el tiempo van cambiando en forma de expresarse, pero nunca se quitan. Además, indica que al formarse un vínculo de apego seguro entre el adulto y el niño, este aumenta su capacidad de exploración, su curiosidad, su capacidad de juego y su capacidad de socialización con sus pares, lo que hace de estos infantes personas capaces de abrirse al mundo, dado que tienen una mayor confianza en sí mismos y en

los demás, permitiendo de esta manera un mejor desarrollo en aspectos como su autoestima, autoconcepto, expresión de sus emociones, aceptación de normas y, sobre todo, su lenguaje.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación:

##### Tipo:

La presente investigación fue de tipo aplicada, según Hernández et al. (2014) este tipo de estudio tiene como objeto resolver un determinado problema con la finalidad de encontrar una respuesta a posibles aspectos de mejora en una determinada situación de la vida cotidiana.

Este estudio se desarrolló dentro del enfoque cuantitativo, cuyos mismos autores indican que este emplea la recolección de datos con la finalidad de probar determinadas hipótesis con base en una medición numérica que luego pasarán a un análisis estadístico, esto con la finalidad de establecer pautas de comportamiento y probar determinadas teorías (p.4).

##### Diseño:

La investigación se desarrolló bajo un diseño experimental, según Hernández et al. (2014) en este diseño se construye el contexto de la variable, la cual será manipulada de manera intencional (variable independiente) para luego observar que efecto de dio después de esta manipulación sobre la variable dependiente, por ello se dice que el investigador va a influir directamente (p.153)

A su vez decimos que fue una investigación de tipo pre experimental porque se midió la variable en el mismo sujeto o grupo de sujetos antes de la aplicación de la variable independiente y después de la aplicación de la misma, es decir se hizo un pretest y un postest (Campbell & Stanley, 1995)

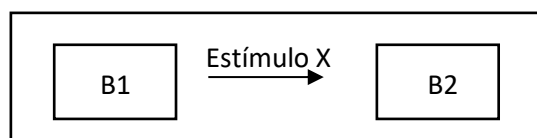


Figura 1: Diagrama representativo del diseño de la investigación.

Dónde

B1: Pretest

B2: Posttest

X: Programa de intervención basado en el Cuento motor y Flipped Classroom

### **3.2 Variables y operacionalización**

#### **Definición conceptual:**

Como variable independiente estuvo el Cuento motor que puede definirse como un cuento en el cual el estudiante es un agente activo, pasa a ser uno de los personajes a través del juego, aquí las historias son vivenciadas de manera colectiva, además de contar con características y objetivos propios asignados por el especialista o docente que desarrolla el cuento (Caveda, 2001). De la misma manera tuvimos a la variable independiente Flipped Classroom el cual es un modelo pedagógico donde el estudiante tiene una revisión de contenidos previa a la clase, y luego en aula o desde la virtualidad se consolidan contenidos mediante un aprendizaje activo. Esto con el objetivo de que el tiempo de ejecución de la clase sea empleado en la ejecución de procesos cognitivos más complejos (Walvoord & Johnson , 2009).

#### **Definición operacional:**

En esta investigación se trabajó con tres dimensiones que sirvieron para medir la variable de estudio:

**Motriz:** Para Bernaldo (2012) esta dimensión se presenta desde el nacimiento con movimientos arcaicos que luego pasan a ser conductas intencionales, y se da de manera idéntica en todos los niños y niñas, pero bajo su propio ritmo, por tanto, se consideran edades determinadas para el logro de habilidades motrices.

**Cognitivo:** Bernaldo (2012) indica que se evidencia en la adquisición de nuevos conocimientos y conceptos referentes al cuerpo, tiempo, espacio y capacidad de

representación, dándose en cuatro periodos: sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas e inteligencia formal.

**Socioafectivo-comunicativo:** Para Bernaldo (2012) esta dimensión es relevante para lograr un desarrollo infantil integral, por ello no debe ser dejada de lado y, por el contrario, debe ser considerada en cualquier programa educativo, reeducativo o terapéutico. Sostiene que el infante que desarrolle esta dimensión será más seguro de sí mismo, lo que le permitirá lograr otras capacidades como el lenguaje, autoestima, autoconocimiento, control de sus emociones, aceptación y respeto por las normas.

### **Indicadores:**

#### **Motriz:**

- Tono muscular
- Coordinación dinámica general
- Equilibrio
- Coordinación Visomotriz
- Lateralidad
- Disociación de movimientos

#### **Cognitiva:**

- Percepción del cuerpo
- El espacio y los objetos
- El tiempo
- La capacidad de representación

#### **Socioafectiva - Comunicativa:**

- Relación de apego y seguridad
- Relación entre iguales



- El autoconcepto y la autoestima
- La expresión y el reconocimiento de emociones
- Aceptación y respeto de normas
- Lenguaje

### **Escala de medición:**

El instrumento de la investigación tuvo una escala nominal.

### **3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis**

#### **Población:**

El total de la población fueron 42 infantes de 3 años, de los cuales 25 pertenecían a la Institución Educativa Inicial N°326 María Montessori del turno tarde y 17 a la Institución Educativa Inicial N°354 Nuestra Señora de Fátima turno mañana. Para (Arias, 2012) la población es un conjunto limitado o ilimitado con elementos que cuentan con características similares que son objeto de estudio (p.81). En el caso de esta investigación, la población estuvo ubicada en el distrito de Comas en las instituciones antes mencionadas y estuvo dividida de la siguiente manera:

Tabla 1.  
*Distribución de la población de estudio*

Aulas	Turno	Institución Educativa	Total de niños y niñas
Aula Triunfadores C	Tarde	Institución Educativa Inicial N°326 María Montessori	25
Aula Verde	Mañana	Institución Educativa Inicial N°354 Nuestra Señora de Fátima	17
<b>Total</b>			<b>42</b>

Fuente: Nómina de Matrícula de la IE N°326 María Montessori y IE N°354 Nuestra Señora de Fátima

La investigación tuvo algunos criterios de elegibilidad que fueron aquellos criterios que determinaron las características que debían cumplir los integrantes de la población reunida. En este caso, los niños y niñas evaluados debían tener 3 años cumplidos.

El criterio de inclusión fue tomar en cuenta como parte de la población a los niños que asistían regularmente a la institución educativa y niños de 3 años cumplidos hasta 1 día antes de cumplir 4 años 0 meses, niños cuyos padres autorizaron la participación de su menor hijo o hija y que el infante debía mostrar el deseo de formar parte del estudio.

Como criterios de exclusión fue no considerar como parte de la población aquellos niños que presenten una discapacidad visual no corregida, niños con alguna discapacidad física, niños que asistían libremente al aula, niños que se encontraban fuera del rango de edad a evaluar y niños que no desarrollaron todos los ítems de la lista de cotejo.

**Muestra:**

Palella y Martins (2012) definen a la muestra de una investigación como una parte o el subconjunto tomado de la población, la cual debe poseer las mismas características (p.93). En el caso de esta investigación considerando los criterios de elegibilidad, se evaluó a 21 estudiantes de 3 años que cursan el nivel inicial en una institución educativa de Comas, esta muestra fue tomada en septiembre del 2021, estuvo conformado por 13 niños y 8 niñas a partir de la edad de 3 años hasta 1 día antes de cumplir los 4 años 0 días.

Tabla 2.  
*Distribución de la muestra de estudiantes del aula de 3 años de la I.E.326 María Montessori y IE N°354 Nuestra Señora de Fátima*

Grupo Metodológico	Genero %		Rango de edad
	Niños	Niñas	
Pre experimental	13	8	3 – 4 años

Fuente: Nómima de Matrícula de la IE N°326 María Montessori y IE N°354 Nuestra Señora de Fátima

**Muestreo:**

La muestra se determinó por procedimientos que corresponden al muestreo no probabilístico intencional dado que la selección de la muestra fue dada según las características dadas por el autor de la investigación cumpliendo ciertos criterios de exclusión. En consecuencia, estuvo conformada por 21 alumnos de 3 años matriculados durante el año 2021 en las instituciones educativas en mención.

**Unidad de análisis:**

Alumnos de 3 años matriculados en una Institución educativa del distrito de Comas.

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

La técnica que se utilizó en esta investigación fue la observación a través de la plataforma virtual Zoom, en el cual el niño y niña realizaron diversas actividades a través del juego que permitieron observar la ejecución, dominio y libertad, para de esta manera conocer el nivel de desarrollo psicomotor, se basó en un registro sistematizado, apropiado y confiable de puntajes obtenidos en cada ítem. Dicha puntuación tuvo dos niveles: Si y No.

El instrumento que se utilizó fue una lista de cotejo que tuvo como nombre "Kururay", el cual tiene como autora a la investigadora, quien tomó para su elaboración algunas referencias de los indicadores de desarrollo propios de la edad, investigaciones sobre el desarrollo psicomotor y el test TEPSI. Este instrumento tuvo como propósito conocer el desarrollo psicomotor del infante, estuvo compuesto por 58 ítems organizados en tres dimensiones; la dimensión motriz estuvo compuesta por 32 ítems, la dimensión cognitiva estuvo compuesta por 16 ítems y la dimensión socioafectiva-comunicativa compuesta por 10 ítems. Fue un instrumento de recolección de datos de tipo dicotómico con una duración aproximada de 30 a 45 minutos, su aplicación se dio desde un entorno virtual de forma individual o grupal. Estuvo categorizado de la siguiente manera: (0=No y 1=Si).

La validación de este instrumento se realizó a través de un juicio de cinco expertos, de los cuales 3 fueron docentes temáticos y 2 metodólogos especializados en el tema de estudio, los cuales detectaron algunas oportunidades de mejora que fueron identificadas y corregidas por la autora. Posteriormente pasó por otra revisión donde todos los especialistas concluyeron que dicho instrumento era pertinente y confiable para la medición de la variable, obteniendo como promedio el 100% de aceptación de la valoración en las dimensiones claridad, adecuación y relevancia.

Tabla 3.  
*Validez del instrumento Lista de cotejo "Kururay" para evaluar el Desarrollo Psicomotor*

Juez experto	Porcentaje de aprobación
1	100
2	100
3	100
4	100
5	100

Fuente: Elaboración propia.

La confiabilidad del instrumento fue calculada con la aplicación a 15 infantes de 3 años que formaron parte del plan piloto ajeno a la muestra de estudio. Dado que el instrumento tiene una escala dicotómica se utilizó el indicador de fidelidad denominado Kuder Richardson (KR20) y se logró un índice de 0.86, que determinó que el instrumento era fiable.

Tabla 4.  
*Confiabilidad del instrumento Lista de cotejo "Kururay" para evaluar el Desarrollo Psicomotor*

KR20	Nº de elementos
0.86	58

Fuente: Base de datos Excel

### **3.5 Procedimientos:**

Para el desarrollo de la investigación se realizó determinados trámites a nivel institucional, a través de la presentación de una carta que fue emitida por la universidad y presentada a la dirección de las instituciones donde se desarrolló la investigación, esto para la firma de aceptación por parte de la directora del centro educativo, con lo que se autorizó la ejecución del programa, además de la solicitud de manera digital a través de la página web de la investigación y de un formato de consentimiento informado que se les brindó a los padres de familia, en el cual llenaron sus datos y firmaron a manera de conformidad y aceptación a que su menor hijo o hija participe en la presente investigación, cabe recalcar que todo esto se solicitó de manera virtual dado la coyuntura. Respecto a la autorización de las docentes de aula, se realizó una reunión con cada profesora a cargo donde se les informó los temas generales de la investigación y los alcances del programa “Kuyuy: Una nueva forma para aprender”, así mismo se realizó la coordinación de los horarios en los que se llevó a cabo las sesiones propias del programa, brindando la facilidad de tener cuatro horarios disponibles. Este programa fue aplicado en el nivel inicial de 3 años turno tarde de la Institución Educativa Inicial N<sup>o</sup>326 María Montessori y la Institución Educativa Inicial N<sup>o</sup>354 Nuestra Señora de Fátima turno mañana, ambas ubicadas en el distrito de Comas, durante los meses de septiembre a noviembre.

Este programa se basó en el enfoque constructivista donde los niños y niñas fueron autores de la construcción de su propio conocimiento, desarrollando diversas actividades que le permitieron mejorar su desarrollo psicomotriz, haciendo uso de herramientas digitales. En cada sesión dirigida se desarrolló un cuento motor que permitió el reforzamiento de lo aprendido de manera asincrónica en la plataforma ClassDojo y fue evaluada a través de guías de observación, además de actividades gráfico plásticas que ayudaron a interiorizar aún más ciertos contenidos, además se trabajó el área motora fina, se complementó con actividades para trabajar la atención concentración, actividades de grafomotricidad y otras actividades sensoriales. Tuvo 40 sesiones que fueron desarrolladas desde la virtualidad, las sesiones sincrónicas se dieron a través de reuniones en la plataforma Zoom y de

manera asincrónica se utilizó la página web ClassDojo como plataforma de apoyo para el trabajo de aula invertida, así mismo, el programa contó con una página web donde los padres de familia pudieron acceder a diversos recursos digitales, información relevante, hacer el registro de participación, acceder a las plataformas digitales y descargas de material imprimible para las sesiones o para el refuerzo en casa. Cada actividad sincrónica tuvo un tiempo promedio de 40 minutos. La consigna que tuvo cada estudiante fue ingresar a su plataforma ClassDojo y revisar el material de apoyo que fue compartido antes de la sesión sincrónica, este material tuvo información relevante que permitió que el estudiante llegue a la clase con conocimientos previos y pudiera obtener mejores resultados con un aprendizaje significativo. Las dimensiones que se trabajaron de manera articulada fueron motriz, cognitiva y socioafectiva-comunicativa.

Una de las actividades que se desarrolló dentro del programa nos permitió trabajar el área motriz y tuvo como título “A mover el cuerpo”, cuya ejecución se realizó vía Zoom y plataforma ClassDojo. La información compartida a través de la plataforma de manera asincrónica consignó canciones, gráficos y recursos que permitieron reforzar los movimientos corporales libres, luego en la reunión Zoom se retoma lo visto en casa y el día anterior, se les presentó el propósito de aprendizaje del día, así como una breve explicación de cómo se llevará a cabo la sesión, luego se inició el relato del cuento donde se les invitó a realizar ciertos movimientos de acuerdo a la lectura y a manera de cierre se realizó una ficha gráfico plástica. La sesión tuvo un tiempo de animación, desarrollo y relajación con una duración de 40 minutos aproximadamente.

También nuestra página web y un grupo creado en WhatsApp nos permitieron brindar información adicional de cada actividad y los accesos a nuestras reuniones en zoom para el desarrollo de las clases sincrónicas, solicitud de materiales y fichas a trabajar, en caso no pudiesen acceder a la página web para descargarlas.

### **3.6. Método de análisis de datos**

El análisis de la investigación se ejecutó con el programa Excel 2019 para la elaboración de la base de datos y con el programa estadístico SPSS Statistics 26 para el procesamiento de los datos a nivel descriptivo e inferencial, así mismo para la prueba de normalidad.

### **3.7. Aspectos éticos**

La presente investigación consideró mantener en reserva los datos de cada uno de sus participantes, ya que los datos personales de los estudiantes y padres de familia son considerados información sensible y, por ende, en todo momento han sido protegidos y no expuestos, apelando al código de ética para los estudios y trabajos de investigación. Para la elaboración de las referencias bibliográficas se empleó las normas APA séptima edición. En cuanto a la confiabilidad, no se divulgó el contenido del trabajo de investigación hasta que se contó con la aceptación del instrumento y una vez comprobada su veracidad, dado que su cometido fue informar con la verdad.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Resultados descriptivos

**Variable:** Desarrollo Psicomotor

Tabla 5.

*Frecuencias y porcentajes de la variable Desarrollo Psicomotor en niños de 3 años en la medición pretest y postest*

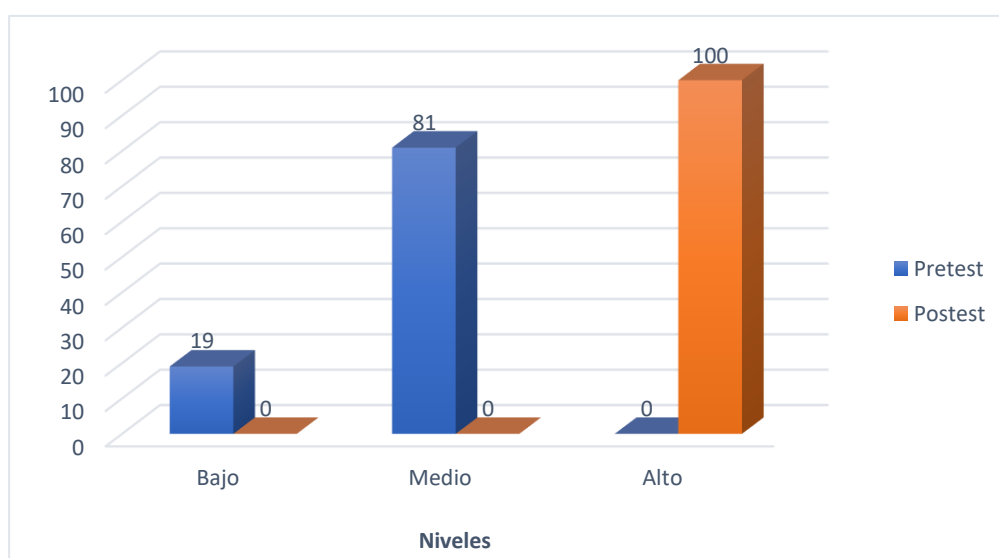
Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	4	19	0	0
Medio	17	81	0	0
Alto	0	0	21	100

Fuente: Datos propios de la investigación.

Nota: (f) = frecuencia; (%) = porcentaje.

La Tabla 5, demuestra que al inicio de la investigación (pretest), 17 estudiantes se encuentran en un nivel medio representando al 81% del total del grupo, mientras que una mínima cantidad de 4 estudiantes se encuentra en un nivel bajo representando al 19%. Con respecto a los resultados obtenidos en la evaluación aplicada posterior a la ejecución del programa experimental “Kuyuy: Una nueva forma para aprender” (postest) se obtuvo resultados que demuestran que el total de estudiantes llegó a un nivel alto de su desarrollo psicomotor.

*Figura 1.* Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la variable Desarrollo Psicomotor en niños de 3 años.



Nota: (%) = porcentaje.



## Dimensión: Motriz

Tabla 6.  
*Frecuencias y porcentajes de la Dimensión Motriz en niños de 3 años en la medición pretest y postest*

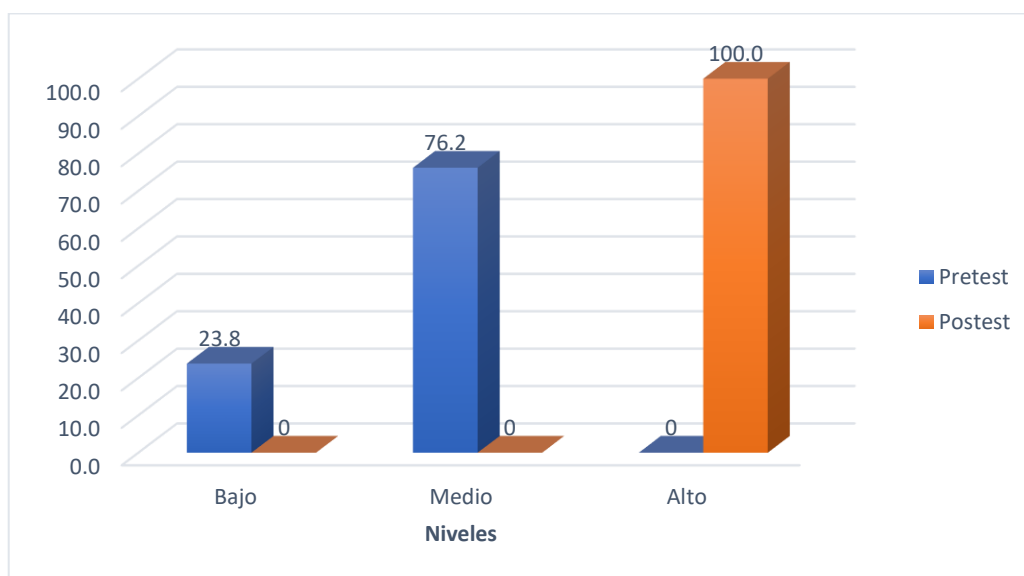
Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	5	23.8	0	0
Medio	16	76.2	0	0
Alto	0	0	21	100

Fuente: Datos propios de la investigación.

Nota: (f) = frecuencia; (%) = porcentaje.

La Tabla 6, demuestra que al inicio de la investigación (pretest), 16 estudiantes se encuentran en un nivel medio representando al 76.2% del total del grupo, mientras que una mínima cantidad de 5 estudiantes se encuentran en un nivel bajo representando al 23.8%. Con respecto a los resultados obtenidos en la evaluación aplicada posterior a la ejecución del programa experimental “Kuyuy: Una nueva forma para aprender” (postest) se obtuvo resultados que demuestran que el total de estudiantes llegó a un nivel alto en la dimensión motriz.

Figura 1. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la Dimensión Motriz en niños de 3 años.



Nota: (%) = porcentaje.

## Dimensión: Cognitivo

Tabla 7.  
*Frecuencias y porcentajes de la Dimensión Cognitivo en niños de 3 años en la medición pretest y postest*

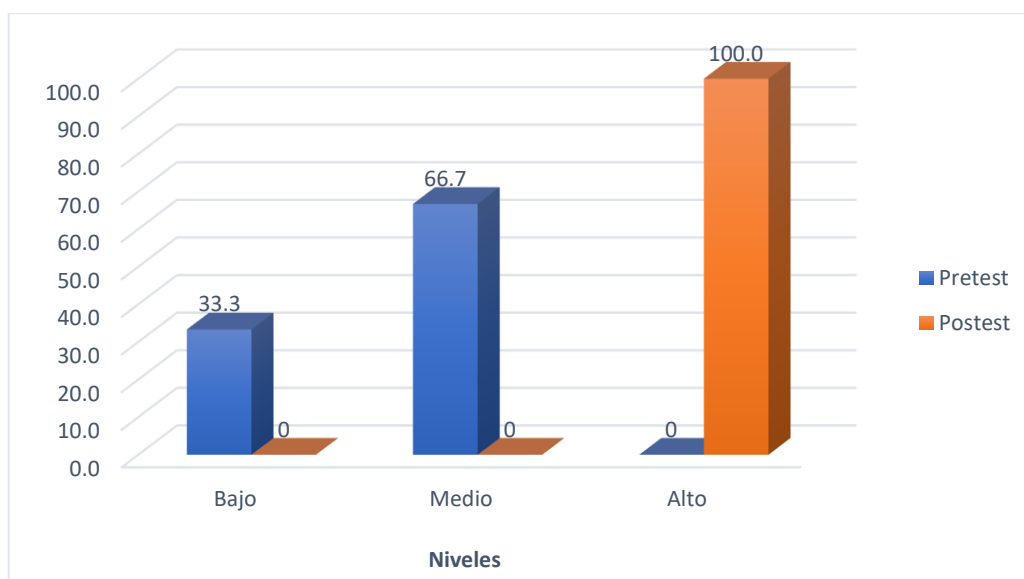
Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	7	33.3	0	0
Medio	14	66.7	0	0
Alto	0	0	21	100

Fuente: Datos propios de la investigación.

Nota: (f) = frecuencia; (%) = porcentaje.

La Tabla 7, demuestra que al inicio de la investigación (pretest), 14 estudiantes se encuentran en un nivel medio representando al 66.7% del total del grupo, mientras que una mínima cantidad de 7 estudiantes se encuentran en un nivel bajo representando al 33.3%. Con respecto a los resultados obtenidos en la evaluación aplicada posterior a la ejecución del programa experimental “Kuyuy: Una nueva forma para aprender” (postest) se obtuvo resultados que demuestran que el total de estudiantes llegó a un nivel alto en la dimensión cognitiva.

Figura 1. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la Dimensión cognitiva en niños de 3 años.



Nota: (%) = porcentaje.

## Dimensión: Socioafectiva-comunicativa

Tabla 8.

*Frecuencias y porcentajes de la Dimensión Socioafectiva-comunicativa en niños de 3 años en la medición pretest y postest*

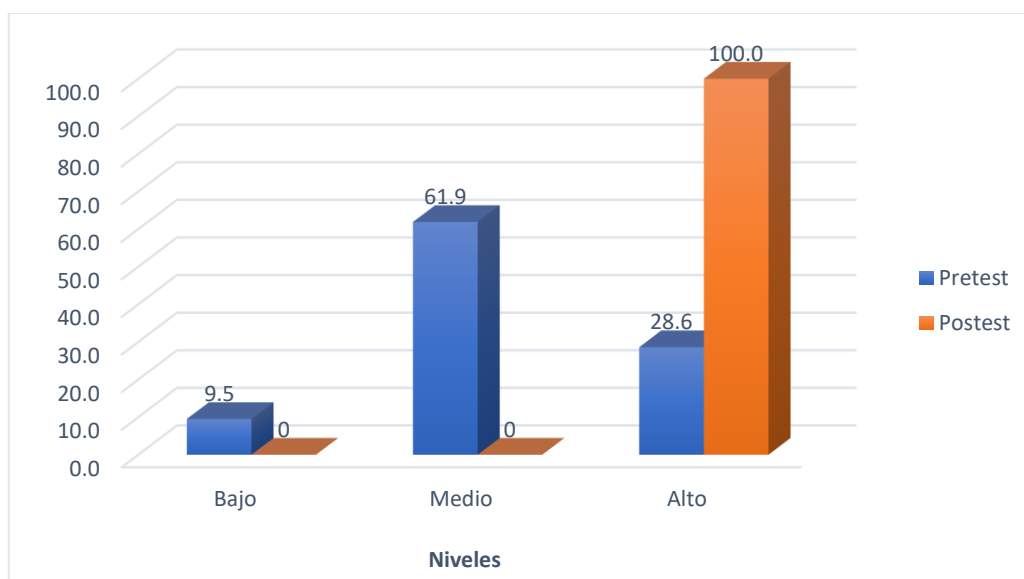
Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	2	9.5	0	0
Medio	13	61.9	0	0
Alto	6	28.6	21	100

Fuente Datos propios de la investigación.

Nota: (f) = frecuencia; (%) = porcentaje.

La Tabla 8, demuestra que al inicio de la investigación (pretest), 6 estudiantes se encontraban en un nivel alto representando al 28.6% del grupo total, 13 estudiantes se encuentran en un nivel medio representando al 61.9% del total del grupo, mientras que una mínima cantidad de 2 estudiantes se encuentran en un nivel bajo representando al 9.5%. Con respecto a los resultados obtenidos en la evaluación aplicada posterior a la ejecución del programa experimental “Kuyuy: Una nueva forma para aprender” (postest) se obtuvo resultados que demuestran que el total de estudiantes llegó a un nivel alto en la dimensión socioafectiva-comunicativa.

Figura 1. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la Dimensión Socioafectiva-comunicativa en niños de 3 años.



Nota: (%) = porcentaje.

## 4.2 Resultados inferenciales

### Contraste de hipótesis general: Desarrollo Psicomotor

#### Hipótesis:

$H_i$  = El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

$H_o$  = El Cuento Motor y el Flipped Classroom no mejoran significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

#### Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

$p - \text{valor} < 0.05$  = aceptamos la hipótesis alterna ( $h_i$ ).

$p - \text{valor} > 0.05$  = aceptamos la hipótesis nula ( $h_o$ ).

Tabla 9.

*Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la variable Desarrollo Psicomotor*

		N
POSV - PREV	Diferencias negativas <sup>a</sup>	0
	Diferencias positivas <sup>b</sup>	21
	Empates <sup>c</sup>	0
	Total	21

Fuente: Datos propios de la investigación.

Nota: Sig. = ,000.

#### Interpretación:

En la tabla 9, se evidencia la aparición de diferencias positivas, lo cual demuestra que el 100% del total de la muestra mejoró la variable Desarrollo Psicomotor y luego de aplicar la prueba inferencial se obtuvo una significancia menor al p-valor ( $p < 0.05$ ). En consecuencia, se acepta la hipótesis alterna propuesta en la investigación.

## Contraste de hipótesis específico 1: Motriz

### Hipótesis específica:

$H_i$  = El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área motriz en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

$H_o$  = El Cuento Motor y el Flipped Classroom no mejoran significativamente el área motriz en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

### Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

$p - \text{valor} < 0.05$  = aceptamos la hipótesis alterna ( $h_i$ ).

$p - \text{valor} > 0.05$  = aceptamos la hipótesis nula ( $h_o$ ).

Tabla 10.

*Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión Motriz*

	N	
POSD1 – PRED1	Diferencias negativas <sup>a</sup>	0
	Diferencias positivas <sup>b</sup>	21
	Empates <sup>c</sup>	0
	Total	21

Fuente: Datos propios de la investigación.

Nota: Sig. = ,000.

### Interpretación:

En la tabla 10, se evidencia la aparición de diferencias positivas, lo cual demuestra que el 100% del total de la muestra mejoró la dimensión Motriz y luego de aplicar la prueba inferencial se obtuvo una significancia menor al p-valor ( $p < 0.05$ ). En consecuencia, se acepta la hipótesis alterna propuesta en la investigación.

## Contraste de hipótesis específico 2: Cognitiva

### Hipótesis específica:

$H_i$  = El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área cognitiva en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

$H_o$  = El Cuento Motor y el Flipped Classroom no mejoran significativamente el área cognitiva en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

### Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

$p - valor < 0.05$  = aceptamos la hipótesis alterna ( $h_i$ ).

$p - valor > 0.05$  = aceptamos la hipótesis nula ( $h_o$ ).

Tabla 11.

*Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión Cognitiva*

		N
POSD2 – PRED2	Diferencias negativas <sup>a</sup>	0
	Diferencias positivas <sup>b</sup>	21
	Empates <sup>c</sup>	0
	Total	21

Fuente: Datos propios de la investigación.

Nota: Sig. = ,000.

### Interpretación:

En la tabla 11, se evidencia la aparición de diferencias positivas, lo cual demuestra que el 100% del total de la muestra mejoró la dimensión Cognitiva y luego de aplicar la prueba inferencial se obtuvo una significancia menor al p-valor ( $p < 0.05$ ). En consecuencia, se acepta la hipótesis alterna propuesta en la investigación.

### Contraste de hipótesis específico 3: Socioafectiva-comunicativa

#### Hipótesis específica:

$H_i$  = El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área socioafectiva-comunicativa en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

$H_o$  = El Cuento Motor y el Flipped Classroom no mejoran significativamente el área socioafectiva-comunicativa en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

#### Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

$p - \text{valor} < 0.05$  = aceptamos la hipótesis alterna ( $h_i$ ).

$p - \text{valor} > 0.05$  = aceptamos la hipótesis nula ( $h_o$ ).

Tabla 12.

*Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión Socioafectiva-comunicativa.*

		N
POSD3 – PRED3	Diferencias negativas <sup>a</sup>	0
	Diferencias positivas <sup>b</sup>	21
	Empates <sup>c</sup>	0
	Total	21

Fuente: Datos propios de la investigación.

Nota: Sig. = ,000.

#### Interpretación:

En la tabla 12, se evidencia la aparición de diferencias positivas, lo cual demuestra que el 100% del total de la muestra mejoró la dimensión Socioafectiva-comunicativa y luego de aplicar la prueba inferencial se obtuvo una significancia menor al p-valor ( $p < 0.05$ ). En consecuencia, se acepta la hipótesis alterna propuesta en la investigación.

## V. DISCUSIÓN

El desarrollo psicomotor se da manera constante y continua, cuando un niño o niña alcanza un óptimo desarrollo del mismo también logra aprendizajes en el área motriz, cognitiva y socioafectiva comunicativa, ya que éstas se encuentran estrechamente relacionadas. Al utilizar como estrategias educativas el cuento motor e implementar el modelo pedagógico Flipped Classroom, se alcanza indicadores más altos de desarrollo, por tanto, su implementación en el aula en un entorno virtual o presencial va a permitir que el infante tenga un desarrollo integral y significativo, alcanzando indicadores más altos o mejorando aquellos en los cuales su desarrollo es deficiente.

Esto se vio reflejado en los resultados descriptivos de la presente investigación que determinaron que el 100% de los estudiantes que participaron en el programa “Kuyuy: Una nueva forma para aprender”, el cual estuvo basado en el cuento motor y el Flipped Classroom, alcanzaron un nivel alto en su desarrollo psicomotor obteniendo puntuaciones positivas en todas las dimensiones, por consiguiente, se puede reafirmar que las hipótesis alternas son correctas.

Del mismo modo, Saéz et al. (2021) en su investigación demostraron que existe una estrecha relación entre el rendimiento académico y el desarrollo psicomotor, lo cual refuerza los resultados obtenidos en la presente investigación, demostrando la relevancia de trabajar de manera adecuada e integral en el aula, así mismo Özkür (2020), también concluyen en su investigación la importancia de la psicomotricidad en la alfabetización de los infantes. Por otro lado, Arias et al. (2020) potencia esta idea al concluir en su investigación la importancia de la psicomotricidad en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes. Además de la parte cognitiva esta investigación sostiene que las habilidades motoras influyen en cada dimensión del ser humano, así Sezici y Akkaya (2020) apoya esta idea al sustentar en su investigación que dichas habilidades influyen en el desarrollo socioafectivo del menor, al mostrar interés por su cuidado y bienestar personal.



Esto significa que los docentes deben conocer la importancia del desarrollo psicomotor, para de esta manera tomar conciencia de ello y considerar al momento de realizar su programación curricular el planificar actividades que permitan trabajar el mismo, así como cada una de sus dimensiones: motriz, cognitiva y socioafectiva. Cuando los docentes logren implementar estrategias como el cuento motor y el modelo pedagógico Flipped Classroom dentro de sus aulas, lograrán mejores resultados en el rendimiento académico de los niños y niñas, cada tiempo en el espacio educativo será más provechoso, y sobre todo, cada niño será un ente activo y ejecutor de su propio aprendizaje, construyéndose a sí mismo de forma integral.

## VI. CONCLUSIONES

1. Respecto a la hipótesis general, se concluyó a través de la medición de pretest y postest ( $\text{sig}=,000$ ,  $p < 0.05$ ) una significancia positiva al encontrar diferencias significativas, demostrando la mejora en el Desarrollo Psicomotor donde el 100% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, lo cual comprobó el cambio positivo de las dimensiones: a) motriz, b) cognitiva y c) socioafectiva-comunicativa. Por tanto, se aceptó la hipótesis alterna que sostiene que la mejora del Desarrollo Psicomotor es significativa al utilizar las estrategias cuento motor y flipped classroom. Las cuales fueron aplicadas a través del programa “Kuyuy: Una nueva forma para aprender”
2. En cuanto a la hipótesis alterna de la dimensión motriz, se concluyó una significancia positiva a través de la medición de un pretest y postest, donde se encontraron diferencias significativas, demostrando la mejora en el área motriz donde el 100% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, de esta manera, se aceptó la hipótesis alterna que sostiene que la mejora del área motriz es significativa al utilizar las estrategias cuento motor y flipped classroom. Las cuales fueron aplicadas a través del programa “Kuyuy: Una nueva forma para aprender”
3. En cuanto a la hipótesis alterna de la dimensión cognitiva, se concluyó una significancia positiva a través de la medición de un pretest y postest, donde se encontraron diferencias significativas, demostrando la mejora en el área cognitiva donde el 100% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, de esta manera, se aceptó la hipótesis alterna que sostiene que la mejora del área cognitiva es significativa al utilizar las estrategias cuento motor y flipped classroom. Las cuales fueron aplicadas a través del programa “Kuyuy: Una nueva forma para aprender”
4. En cuanto a la hipótesis alterna de la dimensión socioafectiva-comunicativa, se concluyó una significancia positiva a través de la medición de un pretest y postest, donde se encontraron diferencias significativas, demostrando la mejora en el área socioafectiva-comunicativa donde el 100% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, de esta manera, se aceptó la hipótesis alterna que

sostiene que la mejora de esta área es significativa al utilizar las estrategias cuento motor y flipped classroom. Las cuales fueron aplicadas a través del programa “Kuyuy: Una nueva forma para aprender”

## VII. RECOMENDACIONES

1. En cuanto al uso de las estrategias, se recomienda que los docentes orienten su proceso de enseñanza aprendizaje a través de juegos o estrategias que permitan el trabajo del área psicomotriz, con la finalidad de lograr un desarrollo integral.
2. Respecto a la investigación se recomienda realizar un estudio cualitativo aplicado a los docentes que permita conocer más acerca del nivel de conocimiento de las estrategias empleadas en la presente investigación, así mismo, para identificar el nivel de conocimiento de la importancia de trabajar el Desarrollo Psicomotor. Esto permitirá enriquecer la información y dar apertura a futuras investigaciones.
3. En referencia a la pedagogía es relevante que los docentes se capaciten e investiguen acerca de nuevas estrategias, las cuales deben aplicar en aula para lograr mejores aprendizajes, pero sobre todo, para formar de manera integral al infante.
4. En relación al instrumento empleado en la presente investigación se recomienda afinar y adaptar de acuerdo al contexto del infante, considerando la dimensión que desean evaluar, además de utilizar diversas estrategias lúdicas que hagan su aplicación más divertida.
5. En cuanto al programa, se recomienda que sea flexible y que se adapte a las necesidades de los estudiantes, partiendo de una base que permita trabajar todas las áreas del desarrollo psicomotor con apertura a posibles reajustes y adaptaciones según las necesidades educativas de los niños y niñas.

## REFERENCIAS

Adolph, K. y Hoch, J. (2019). Motor Development: Embodied, Embedded, Enculturated, and Enabling. *Annual Review of Psychology*, 70, 141-164.

<https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102836>

Alonso, Y. y Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Revista Educação e Pesquisa*, 46.

<https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>

Altinkok, M. (2017). The effect of coordinated teaching method practices on some motor skills of 6-year-old children. *Eurasian Journal of Educational Research*, 68, 49-61.

<https://ejer.com.tr/the-effect-of-coordinated-teaching-method-practices-on-some-motor-skills-of-6-year-old-children/>

Arias, J., Mendivel, R. y Uriol, A. (2020). La psicomotricidad en la preescritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica. *Revista Conrado*, 16(76), 43-50.

<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1451>

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.

Aristizabal, J., Ramos, A. y Chirino, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 1-26.

<http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-1.16>

Aronson, K., Favazza, P., Stalega, M., Ostrosky, M., Yang, H., Akamoglu, Y., y Cheung, W. (2018). CHAMPPS: Filling the Preschool Curriculum Gap. *Palaestra*, 32(4), 29-36.

<https://js.sagamorepub.com/palaestra/article/view/9525>

Bernaldo de Quirós Aragón, M. (2012). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención*. Madrid: Pirámide.

Bulca, Y., Ozdurak, H. y Demirhan, G. (2020). The effects of digital physical exercise videos on the locomotor skill learning of pre-school children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(2), 231-241.

<https://doi.org/10.1080/1350293X.2020.1716475>

Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive Revista de Educación*, 17(2), 222-239.

<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>

Campbell, D. y Stanley, J. (1995). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Amorrortu Editores.

Carstens, K., Mallon, J., Bataineh, M. y Al-Bataineh, A. (2021). Effects of Technology on Student Learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20(1), 105-113.

<http://www.tojet.net/volumes/v20i1.pdf>

Caveda, J. L. (2001). *Cuentos Motores*. Paidotribo.

Ministerio de Salud. (2019). *Análisis de la situación de salud del distrito de Comas*, 20(6).

[https://www.dge.gob.pe/portal/docs/asis-lima-2019/CD\\_MINSA/DOCUMENTOS\\_ASIS/ASIS\\_DISTRITO%20COMAS%202019.pdf](https://www.dge.gob.pe/portal/docs/asis-lima-2019/CD_MINSA/DOCUMENTOS_ASIS/ASIS_DISTRITO%20COMAS%202019.pdf)

Aronson, K., Favazza, P., Ostrosky, M., Yang, H., Akamoglu, Y., y Cheung, W. (2019). Merging Motor and Cognitive Development: There's So Much to Learn While Being Physically Active! *Palaestra*, 33(3).

<https://js.sagamorepub.com/palaestra/article/view/10156>

Chuqui, J. y Diaz, S. (2017). *Niveles de Psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I N° 051 Los Pastorcitos de Nuestra Señora de Fátima del distrito de San Juan de Lurigancho, 2018* [Tesis de fin de grado, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/1025>

Clavo, T. y Asenjo, J. (2021). Diferencias en el desarrollo psicomotor en preescolares de la zona urbana y rural. *Revista Recien*, 10(2), 72-83.

<https://revista.cep.org.pe/index.php/RECIEN/article/view/74>

Conopuma, Y. y Quiroz García, S. (2018). Calidad del ambiente familiar y desarrollo psicomotor en niños de 3 años. *Revista Ciencia y Arte de Enfermería*, 3(1/2), 50-54.

<http://www.cienciaenfermeria.org/index.php/rcae/article/view/78/132>

Damián, E., Merino, Z., Reyes, N. y Damián, N. (2018). Desarrollo Psicomotriz de la infancia y desempeño docente. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 6(1), 33-38.

<https://doi.org/10.26423/rcpi.v6i1.222>

García, L. (2017). El constructivismo y su aplicación en el aula. Algunas consideraciones teórico-pedagógicas. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/constructivismo-aula.html>

Gesell, A. (1997). *El niño de 1 a 5 años*. Paidós.

González, C., Feito, I., Gonzáles, M., Álvarez, J., & Sarmiento, N. (2021). Does the teaching-learning model based on the flipped classroom improve academic results of students at different educational levels? *Revista Complutense de Educación*, 32(1), 27-39.

<https://doi.org/10.5209/rced.67851>

Gozel, Z. (2020). Determining the Motor Ability Levels of the Preschool Children. *Journal of Education and Learning*, 9(3), 73-78.

<https://doi.org/10.5539/jel.v9n3p73>



WHO Multicentre Growth Reference Study Group (2006). WHO Motor Development Study: windows of achievement for six gross motor development milestones. *Acta Paediatr Suppl*, 450, 86-95.

<https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.2006.tb02379.x>

Gutiérrez, L., Fontenla, E., Cons, M., Rodríguez, J. y Pazos, J. (2017). Mejora de la autoestima e inteligencia emocional a través de la psicomotricidad y de Sportis. *Revista Técnico Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 3(1), 187-205.

<https://doi.org/10.17979/sportis.2017.3.1.1813>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana de España S.L.

Heuyer, G. (1976). *Introducción a la psiquiatría infantil*. Planeta.

Illingworth, R. (1983). *El desarrollo infantil en sus primeras etapas: normal y patológico*. Editorial Médica y Técnica.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). Desarrollo Infantil Temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad - ENDES 2019. (I. y. MIDIS, Ed.)

[https://proyectos.inei.gob.pe/endes/2019/DESARRROLLO\\_INFANTIL/Desarrollo\\_Infantil\\_Temprano\\_ENDES\\_2019.pdf](https://proyectos.inei.gob.pe/endes/2019/DESARRROLLO_INFANTIL/Desarrollo_Infantil_Temprano_ENDES_2019.pdf)

Kim, H., Duran, C., Cameron, C. y Grissmer, D. (2018). Developmental Relations Among Motor and Cognitive Processes and Mathematics Skills. *Child Development*, 89(2), 476-494.

<https://doi.org/10.1111/cdev.12752>

Ledesma, F. y Jimenez, A. (2018). Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de primaria. *Revista Científica de Educación – EDUSER*, 5(1), 55-62.

[https://redib.org/Record/oai\\_articulo1778937-t%C3%A9cnicas-de-interacci%C3%B3n-sociomotriz-en-el-desarrollo-de-la-expresi%C3%B3n-corporal-en-estudiantes-de-primaria](https://redib.org/Record/oai_articulo1778937-t%C3%A9cnicas-de-interacci%C3%B3n-sociomotriz-en-el-desarrollo-de-la-expresi%C3%B3n-corporal-en-estudiantes-de-primaria)

Mamani, A., Dextre, C., Lava, J., Ticona, G., Quispe, L., Torres, F., Quisocala, J. y Fuentes, J. (2020). Desarrollo motor grueso en preescolares de las islas del lago Titicaca (3810m.s.n.m.), Puno, Perú. *Retos*, 39, 592-597.

<https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.79522>

Mamani, D., Casa, M., Cusi, L. y Laque, G. (2019). Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial. *Revista Innova Educación*, 1(4), 566-575.

<https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.04.010>

Montes, K. (2018). *La psicomotricidad y la lectoescritura de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Divino Corazón de Jesús – Huacho, 2017* [Tesis de Maestría].

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2858>

Moreno, R. y Orasma, Y. (2017). Signos de alerta de desviación del desarrollo psicomotor y su relación con la afectación en las escalas de neurodesarrollo infantil. *Revista Cubana de Neurología y Neurocirugía*, 7(1), 6-14.

<http://www.revneuro.sld.cu/index.php/neu/article/view/250>

Moser, T., Reikerås, E. y Tonnessen, F. (2017). Development of motor-life-skills: variations in children at risk for motor difficulties from the toddler age to preschool age. *European Journal of Special Needs Education*, 33(1), 118-133.

<https://doi.org/10.1080/08856257.2017.1306964>

Organización Mundial de la Salud. (2021). *Health topics*.

<https://www.who.int/health-topics/child-growth>

Özkür, F. (2020). Analyzing Motor Development and Emergent Literacy Skills of Preschool Children. *International Education Studies*, 13(4), 94-99.

<https://doi.org/10.5539/ies.v13n4p94>

Palell, S.y Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Fedupel.

Parra, C., Jaimes, G. y Burbano, V. (2019). La coordinación motriz infantil: Un abordaje desde los métodos cuantitativos de investigación. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 5(2), 5-16.

<https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1249>

Pinar, G. y Kaya, M. (2019). Using the Flipped Classroom Model in the Development of Basic Language Skills and Enriching Activities: Digital Stories and Games. *International Journal of Instruction*, 12(1), 555-572.

[https://www.e-iji.net/dosyalar/iji\\_2019\\_1\\_36.pdf](https://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2019_1_36.pdf)

Rodríguez, T., Gómez, I., Prieto, A. y Gil, P. (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de Investigación en Logopedia*, 7(1), 89-106.

<https://revistas.ucm.es/index.php/RLOG/article/view/58183>

Román, J. y Calle, P. (2017). Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un Centro Infantil en Santo Domingo, Ecuador. *Enfermería: Cuidados Humanizados*, 6(2), 39-64.

<https://doi.org/10.22235/ech.v6i2.1467>

Romero, C., De Paz, P., Navarro, E. y Buzón, O. (2021). Evaluation of online training based on the Flipped classroom - based model. *Revista de Educación*, Enero-Marzo (391), 61-88.

<https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2021-391-471>

Sáez, M., Gil, P. y Martínez, M. (2021). Psychomotor development and its link with motivation to learn and academic performance in Early Childhood Education. *Revista de Educación*, Abril-Junio(392), 165-190.

<https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2021-392-483>

Sánchez, A. y Samada, Y. (2020). La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño. Mikarimin. *Revista Científica Multidisciplinaria*, VI(1 ), 121-138.

<http://45.238.216.13/ojs/index.php/mikarimin/article/view/1838/1164>

Segers, D., Bravo, S., Moreira, T., García, F., Villafuerte, J., Sancan, M. y Barcia, E. (2018). Estado Psicomotriz de Niños y Niñas del Cantón Jaramijó, en 2016. *Revista científica Hallazgos* 21, 3.

<https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/242>

Sezici, E. y Akkaya, D. (2020). The effect of preschool children's motor skills on self-care skills. *Early Child Development and Care*, 190(6), 963-970.

<https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1737040>

Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (2018). *Plan Multisectorial de lucha contra la anemia*.

[https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_files/plan\\_multisectorial\\_de\\_lucha\\_contra\\_la\\_anemia\\_2018.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/plan_multisectorial_de_lucha_contra_la_anemia_2018.pdf)

Veramendi, N. y Soto, J. (2018). Aspecto sociocultural de los padres y desarrollo psicomotor de niños de 0 a 30 meses del CLAS Pillco Marca – Huánuco, 2016. *Revista Científica Investigación Valdizana*, 11(2), 79–84.

<http://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/110>

Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R. y Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de Educación Infantil. *EmásF Revista Digital de Educación Física* (47), 89-105.

[http://emasf2.webcindario.com/EmasF\\_47.pdf](http://emasf2.webcindario.com/EmasF_47.pdf)

Viscione, I., D'Elia, F., Vastola, R. y Sibilio, M. (2017). Psychomotor Assessment in Teaching and Educational Research. *Athens Journal of Education*, 4(2), 169-178.

<https://doi.org/10.30958/aje.4-2-5>

Wallon, H. (1975). *Los orígenes del carácter en el niño*. Ediciones Nueva Visión.

Walvoord, B. y Johnson, V. (2009). *Effective Grading: A Tool for Learning and Assessment in College*. Jossey-Bass.

Zakharova, V., Maydankina, N. y Zakharova, L. (2020). Investigating the Effects of Cognitive and Physical Development in Children Education. *Propósitos y representaciones*, 8(2), 475.

<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.475>

Zaragas, H. y Pliogou, V. (2019). Assessment and pedagogical implications of young children's psychomotor development in Greek kindergarten schools. *Education 3-13*, 48(2), 239-251

<http://dx.doi.org/10.1080/03004279.2019.1684540>

Zárate, S. y Becerra, L. (2020). Aspectos deficientes en niños de 4 años de edad con adecuado desarrollo psicomotor. *Revista Ciencia y Arte de Enfermería*, 5(1), 10-15.

<http://www.cienciaenfermeria.org/index.php/rcae/article/view/87>

## ANEXOS

### Anexo 1.

Matriz de operacionalización de variables

**Variable dependiente: Desarrollo Psicomotor**

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INST.			
Desarrollo Psicomotor	El desarrollo psicomotor es la disciplina que busca lograr el desarrollo del ser humano en su globalidad considerando el aspecto motor, cognitivo y socioafectivo-comunicativo, considerando que hay una interrelación entre las mismas y favorecer el desarrollo de una es favorecer a las	Tomando en cuenta que el niño es un ser integral se debe tener en cuenta el aspecto motriz, cognitivo y socioafectivo - comunicativo para lograr un desarrollo armonioso. Por ello la variable se medirá mediante una lista de cotejo, con un pre y post test.	Motriz	Tono muscular	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mueve sus piernas imitando el pedaleo de una bicicleta</li> <li>Camina de manos como carretilla con ayuda de un adulto por 10 segundos</li> </ol>	<p>SI = 1</p> <p>NO = 0</p>	Lista de cotejo			
				Coordinación dinámica general	<ol style="list-style-type: none"> <li>Se arrastra tipo soldado con ayuda de sus brazos</li> <li>Rueda por el piso con libertad, haciendo por lo menos 3 giros continuos</li> <li>Gatea con total libertad</li> <li>Corre con total libertad</li> </ol>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>NIVEL</th> <th>RANGO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>BAJO</td> <td>0 – 19</td> </tr> <tr> <td>MEDIO</td> <td>20 – 38</td> </tr> <tr> <td>ALTO</td> <td>39 - 58</td> </tr> </tbody> </table>		NIVEL	RANGO	BAJO
NIVEL	RANGO									
BAJO	0 – 19									
MEDIO	20 – 38									
ALTO	39 - 58									

	<p>demás, para lo cual es necesario realizar una evaluación psicomotriz para trazar objetivos específicos en aquellos aspectos del desarrollo que se quieren favorecer (Bernaldo, 2012).</p>				<p>7. Sube y baja escaleras alternando los pies sin utilizar un apoyo</p> <p>8. Camina hacia atrás</p>		
				Equilibrio	<p>9. Camina sobre una línea recta trazada en el piso alternando un pie delante del otro.</p> <p>10. Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos o más</p> <p>11. Camina en puntillas dando seis o más pasos</p> <p>12. Salta con los dos pies juntos sobre el mismo lugar</p>		
				Coordinación Visomotriz	<p>13. Lanza un globo al aire y no lo deja caer al piso</p> <p>14. Coge un peluche en el aire cuando se lo lanzan</p> <p>15. Construye una torre de 6 o más cubos</p> <p>16. Arma un rompecabezas de 4 piezas</p>		



					<p>17. Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla</p> <p>18. Desabotona los botones de una chompa o abrigo</p> <p>19. Abotona los botones de una chompa o abrigo</p> <p>20. Enhebra cuentas grandes en un pasador</p> <p>21. Enrosca las tapas de una botella</p> <p>22. Desenrosca las tapas de una botella</p> <p>23. Traza una línea horizontal partiendo de un modelo</p> <p>24. Traza una línea vertical partiendo de un modelo</p> <p>25. Traza un círculo partiendo de un modelo</p>		
				Lateralidad	<p>26. Patea una pelota con el pie que se sienta más cómodo o de mayor dominancia</p> <p>27. Lanza una pelota en cualquier dirección haciendo uso de la mano más dominante</p>		

				Disociación de movimientos	<p>28.Realiza la rotación de los brazos con facilidad</p> <p>29.Realiza la rotación de la muñeca con facilidad</p> <p>30.Dobla las rodillas con facilidad</p> <p>31.Realiza la rotación de los pies con facilidad</p> <p>32.Camina agitando los brazos de arriba abajo</p>		
			Cognitivo	Percepción del cuerpo	<p>33.Reconoce las partes de la cara (ojos, nariz, boca, pestañas, cejas, frente, mejillas)</p> <p>34.Reconoce las partes del cuerpo (cabeza, tronco, brazo, piernas, pies, manos, rodillas, codos)</p> <p>35.Dibuja una cara y sus partes (ojos, nariz, boca)</p> <p>36.Dibuja una figura humana con sus tres partes principales (cabeza, tronco, extremidades)</p>		

				<p>El espacio y los objetos</p> <p>37. Identifica dentro - fuera señalando las manzanas que están dentro de la canasta y las peras que están fuera de la canasta</p> <p>38. Identifica arriba - abajo señalando al gato que está arriba del árbol y al conejo que está abajo del árbol.</p> <p>39. Reconoce grande-pequeño señalando la pelota grande y la mesa pequeña</p> <p>40. Reconoce muchos-pocos señalando en qué caja hay muchos juguetes y en qué caja hay pocos juguetes</p> <p>41. Identifica los objetos de color rojo - azul - amarillo colocándolos en el cesto que corresponde agrupándolos por color</p>		
			<p>El tiempo</p> <p>42. Realiza movimientos rápidos y lentos siguiendo una secuencia musical</p> <p>43. Reconoce el día - noche eligiendo la imagen en la que se muestra una escena determinada correspondiente a cada tiempo</p>			

				<p>La capacidad de representaci ón</p>	<p>44. Conoce la utilidad de 4 de los 6 objetos al ver las imágenes (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera)</p> <p>45. Identifica el número 1 - 2 - 3 señalando el número que corresponde cuando se le pregunta ¿qué número es este?</p> <p>46. Identifica correctamente los animales (gato, chancho, paloma, tortuga, perro, gato, oveja, gallina) al ver las imágenes</p> <p>47. Identifica correctamente los objetos (paraguas, escoba, zapato, vela, tetera, reloj, taza, serrucho) cuando se le muestra las imágenes</p> <p>48. Identifica las figuras geométricas círculo y cuadrado, señalando la que corresponde cuando se da la consigna: Señala el círculo o Señala el cuadrado.</p>		
				<p>Relación de apego y seguridad</p>	<p>49. Identifica a los miembros de su familia señalándolos en una foto</p>		

			Socioafectivo-Comunicativo	Relación entre iguales	50. Identifica situaciones de riesgo señalando las escenas en la cual corre peligro  51. Reconoce actividades de higiene señalando las imágenes donde se visualiza determinadas acciones de aseo personal		
				El autoconcepto y la autoestima	52. Identifica su sexo y señala la imagen de una niña o un niño según corresponde		
				La expresión y el reconocimiento de emociones	53. Reconoce sentimientos feliz - triste - enojado señalando las imágenes que corresponden a cada emoción		
				Aceptación y respeto de normas	54. Ordena imágenes para armar una rutina de su vida cotidiana  55. Identifica normas del hogar: ponerse pijama antes de dormir, lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes después de comer, asocia las imágenes.		
				Lenguaje	56. Dice su nombre y apellido cuando se le pregunta ¿Cómo te llamas?		

					<p>57. Dice el nombre de sus padres cuando se le pregunta ¿Cómo se llama tu mamá? y ¿Cómo se llama tu papá?</p> <p>58. Describe las acciones al ver las imágenes (comer, jugar, dormir, bañarse)</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

## VARIABLES INDEPENDIENTES: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM

VARIABLE	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	
<b>CUENTO MOTOR</b>	Un cuento motor puede definirse como un cuento jugado, vivenciado de manera colectiva, con unas características y unos objetivos propios (Conde, 2001)	Considerando que se deben tener en cuenta el área motriz, cognitiva y socioafectiva-comunicativa, se aplicará un programa de 56 sesiones basadas en el Cuento Motor.	Cuento Motor sin materiales	Desarrollo de la imaginación y fantasía Desarrollo de la expresión y creatividad Desarrollo Cognitivo Desarrollo afectivo y social Desarrollo de habilidades y destrezas básicas	Nominal
			Cuento Motor con materiales		
			Cuento Motor con materiales musicales		
			Cuento Motor con materiales alternativos o de reciclado		
<b>FLIPPED CLASSROOM</b>	Es un modelo pedagógico donde el estudiante tiene una revisión de contenidos previa a la clase, y luego en aula o desde la virtualidad se consolidan contenidos mediante un aprendizaje activo. Esto con el objetivo de que el tiempo en clase sea para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad y para lograr aprendizajes significativos (Walvoord y Johnson Anderson, 1998)	Se utilizará la plataforma virtual ClassDojo para trabajar la estrategia Flipped Classroom o Aula invertida, colocando contenido relacionado a su área motriz, cognitiva y socioafectiva-comunicativa, para que el estudiante llegue con saberes previos y la sesión activa pueda ser más significativa.	Entorno flexible	Medio de distribución de contenidos	Nominal
			Cultura de aprendizaje	Actividades para consolidar contenidos	
				Registro de la actividad	
			Contenido intencional	Contenido Audiovisual	
Educador profesional	Revisión y dudas				

## ANEXO 2.

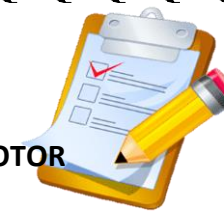
### Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021			
ENFOQUE	Cuantitativo			
TIPO DE INVESTIGACIÓN	Aplicada			
DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	Experimental - Pre Experimental			
<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLE(S)</b>	<b>DIMENSIONES DE LA VARIABLE</b>
<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>INDEPENDIENTE</b>	
¿Cuánto mejora el desarrollo psicomotor al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021?	Determinar la mejora del desarrollo psicomotor al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021	El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021	Cuento Motor y Flipped Classroom	
<b>ESPECÍFICOS</b>	<b>ESPECÍFICOS</b>	<b>ESPECÍFICOS</b>	<b>DEPENDIENTE</b>	
¿Cuánto mejora el área motriz al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021?	Determinar la mejora del área motriz al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021	El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área motriz en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021	Desarrollo Psicomotor	Motriz
¿Cuánto mejora el área cognitiva al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021?	Determinar la mejora del área cognitiva al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021	El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área cognitiva en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021		Cognitiva
¿Cuánto mejora el área socioafectiva - comunicativa al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021?	Determinar la mejora del área socioafectiva-comunicativa al utilizar las estrategias Cuento Motor y Flipped Classroom en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021	El Cuento Motor y el Flipped Classroom mejoran significativamente el área socioafectiva-comunicativa en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021		Socioafectiva - comunicativa



ANEXO 3: INSTRUMENTO

**LISTA DE COTEJO “KURURAY” PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR**  
 Elaborado por: Priscilla Carhuatocto



**Institución Educativa:** .....  
**Alumno (a):** .....  
**Aula:** ..... **Edad:** ..... **Fecha de evaluación:** .....  
**Resultado obtenido:** .....

**INSTRUCCIONES**

A continuación, se presenta una Lista de cotejo para evaluar el Desarrollo Psicomotor en niños de 3 años, en sus tres dimensiones: Motriz, Cognitivo y Socioafectivo – Comunicativo a través del desarrollo de determinadas actividades. Las cuales serán desarrolladas desde un entorno virtual, donde el docente observará la ejecución y marcará con una X según corresponda. Se otorgará un punto si es que el niño o niña logra realizar la actividad, la evaluación no tiene puntos en contra.

El tiempo estimado para el desarrollo es de 30 a 45 minutos, pudiendo tomarse en dos sesiones siempre y cuando se culmine con toda una dimensión. Dada las circunstancias de la no presencialidad, se le pedirá a los padres de familia tener algunos materiales básicos para el desarrollo de la lista de cotejo.

**MATERIALES NECESARIOS PARA LA EVALUACIÓN**

- ❖ Cinta masking tape cualquier color
- ❖ 1 globo
- ❖ 1 peluche
- ❖ Cubos pequeños
- ❖ Rompecabezas de 4 piezas
- ❖ 2 vasos
- ❖ 1 chompa o abrigo
- ❖ Cuentas de plástico
- ❖ 1 pasador grande
- ❖ Botellas de plástico de reciclaje
- ❖ Papel y lápiz
- ❖ 1 pelota grande de plástico blando
- ❖ Diversos objetos de color rojo, azul y amarillo

Nro. Item	ITEMS	CATEGORÍA	
		SI	NO
<b>DIMENSIÓN: MOTRIZ</b>			
	<b>Tono muscular</b>		
1	Mueve sus piernas imitando el pedaleo de una bicicleta		
2	Camina de manos como carretilla con ayuda de un adulto por 10 segundos		
	<b>Coordinación dinámica general</b>		
3	Se arrastra tipo soldado con ayuda de sus brazos		
4	Rueda por el piso con libertad, haciendo por lo menos 3 giros continuos		
5	Gatea con total libertad		
6	Corre con total libertad		
7	Sube y baja escaleras alternando los pies sin utilizar un apoyo		
8	Camina hacia atrás		
	<b>Equilibrio</b>		
9	Camina sobre una línea recta trazada en el piso alternando un pie delante del otro		
10	Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos o más		
11	Camina en puntillas dando seis o más pasos		

12	Salta con los dos pies juntos sobre el mismo lugar		
	<b>Coordinación Visomotriz</b>		
13	Lanza un globo al aire y no lo deja caer al piso		
14	Coge un peluche en el aire cuando se lo lanzan		
15	Construye una torre de 6 o más cubos		
16	Arma un rompecabezas de 4 piezas		
17	Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla		
18	Desabotona los botones de una chompa o abrigo		
19	Abotona los botones de una chompa o abrigo		
20	Enhebra cuentas grandes en un pasador		
21	Enrosca las tapas de una botella		
22	Desenrosca las tapas de una botella		
23	Traza una línea horizontal partiendo de un modelo		
24	Traza una línea vertical partiendo de un modelo		
25	Traza un círculo partiendo de un modelo		
	<b>Lateralidad</b>		
26	Patea una pelota con el pie que se sienta más cómodo o de mayor dominancia		
27	Lanza una pelota en cualquier dirección haciendo uso de la mano más dominante		
	<b>Disociación de movimientos</b>		
28	Realiza la rotación de los brazos con facilidad		
29	Realiza la rotación de la muñeca con facilidad		
30	Dobla las rodillas con facilidad		
31	Realiza la rotación de los pies con facilidad		
32	Camina agitando los brazos de arriba abajo		
	<b>DIMENSIÓN: COGNITIVA</b>		
	<b>Percepción del cuerpo</b>		
33	Reconoce las partes de la cara (ojos, nariz, boca, pestañas, cejas, frente, mejillas)		
34	Reconoce las partes del cuerpo (cabeza, tronco, brazo, piernas, pies, manos, rodillas, codos)		
35	Dibuja una cara y sus partes (ojos, nariz, boca)		
36	Dibuja una figura humana con sus tres partes principales (cabeza, tronco, extremidades)		
	<b>El espacio y los objetos</b>		
37	Identifica dentro - fuera señalando las manzanas que están dentro de la canasta y las peras que están fuera de la canasta		
38	Identifica arriba - abajo señalando al gato que está arriba del árbol y al conejo que está abajo del árbol		
39	Reconoce grande-pequeño señalando la pelota grande y la mesa pequeña		
40	Reconoce muchos-pocos señalando en que caja hay muchos juguetes y en qué caja hay pocos juguetes		
41	Identifica los objetos de color rojo - azul - amarillo colocándolos en el cesto que corresponde agrupándolos por color		
	<b>El tiempo</b>		
42	Realiza movimientos rápidos y lentos siguiendo una secuencia musical		

43	Reconoce el día - noche eligiendo la imagen en la que se muestra una escena determinada correspondiente a cada tiempo		
	<b>La capacidad de representación</b>		
44	Conoce la utilidad de 4 de los 6 objetos al ver las imágenes (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera)		
45	Identifica el número 1 - 2 - 3 señalando el número que corresponde cuando se le pregunta ¿qué número es este?		
46	Identifica correctamente los animales (gato, chancho, paloma, tortuga, perro, gato, oveja, gallina) al ver las imágenes		
47	Identifica correctamente los objetos (paraguas, escoba, zapato, vela, tetera, reloj, taza, serrucho) cuando se le muestra las imágenes		
48	Identifica las figuras geométricas círculo y cuadrado, señalando la que corresponde cuando se da la consigna: Señala el círculo o Señala el cuadrado.		
	<b>DIMENSIÓN: SOCIOAFECTIVA - COMUNICATIVA</b>		
	<b>Relación de apego y seguridad</b>		
49	Identifica a los miembros de su familia señalándolos en una foto		
	<b>Relación entre iguales</b>		
50	Identifica situaciones de riesgo señalando las escenas en la cual corre peligro		
51	Reconoce actividades de higiene señalando las imágenes donde se visualiza determinadas acciones de aseo personal		
	<b>El autoconcepto y la autoestima</b>		
52	Identifica su sexo y señala la imagen de una niña o un niño según corresponde		
	<b>La expresión y el reconocimiento de emociones</b>		
53	Reconoce sentimientos feliz - triste - enojado señalando las imágenes que corresponden a cada emoción		
	<b>Aceptación y respeto de normas</b>		
54	Ordena imágenes para armar una rutina de su vida cotidiana		
55	Identifica normas del hogar: ponerse pijama antes de dormir, lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes después de comer, asocia las imágenes.		
	<b>Lenguaje</b>		
56	Dice su nombre y apellido cuando se le pregunta ¿Cómo te llamas?		
57	Dice el nombre de sus padres cuando se le pregunta ¿Cómo se llama tu mamá? y ¿Cómo se llama tu papá?		
58	Describe las acciones al ver las imágenes (comer, jugar, dormir, bañarse)		

Fuente: Elaboración propia

**Anexo 4.** Validación de instrumentos (contenido)

**Investigación:** Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

**Variable:** Desarrollo Psicomotor

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Motriz	1	Mueve sus piernas imitando el pedaleo de una bicicleta	x		x		x		
	2	Camina de manos como carretilla con ayuda de un adulto por 10 segundos	x		x		x		
	3	Se arrastra tipo soldado con ayuda de sus brazos	x		x		x		
	4	Rueda por el piso con libertad, haciendo por lo menos 3 giros continuos	x		x		x		
	5	Gatea con total libertad	x		x		x		
	6	Corre con total libertad	x		x		x		
	7	Sube y baja escaleras alternando los pies sin utilizar un apoyo	x		x		x		
	8	Camina hacia atrás	x		x		x		
	9	Camina sobre una línea recta trazada en el piso alternando un pie delante del otro	x		x		x		
	10	Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos o más	x		x		x		
	11	Camina en puntillas dando seis o más pasos	x		x		x		
	12	Salta con los dos pies juntos sobre el mismo lugar	x		x		x		
	13	Lanza un globo al aire y no lo deja caer al piso	x		x		x		
	14	Coge un peluche en el aire cuando se lo lanzan	x		x		x		
	15	Construye una torre de 6 o más cubos	x		x		x		
	16	Arma un rompecabezas de 4 piezas	x		x		x		

17	Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	x	x	x		
18	Desabotona los botones de una chompa o abrigo	x	x	x		
19	Abotona los botones de una chompa o abrigo	x	x	x		
20	Enhebra cuentas grandes en un pasador	x	x	x		
21	Enrosca las tapas de una botella	x	x	x		
22	Desenrosca las tapas de una botella	x	x	x		
23	Traza una línea horizontal partiendo de un modelo	x	x	x		
24	Traza una línea vertical partiendo de un modelo	x	x	x		
25	Traza un círculo partiendo de un modelo	x	x	x		
26	Patea una pelota con el pie que se sienta más cómodo o de mayor dominancia	x	x	x		
27	Lanza una pelota en cualquier dirección haciendo uso de la mano más dominante	x	x	x		
28	Realiza la rotación de los brazos con facilidad	x	x	x		
29	Realiza la rotación de la muñeca con facilidad	x	x	x		
30	Dobla las rodillas con facilidad	x	x	x		
31	Realiza la rotación de los pies con facilidad	x	x	x		
32	Camina agitando los brazos de arriba abajo	x	x	x		
33	Reconoce las partes de la cara (ojos, nariz, boca, pestañas, cejas, frente, mejillas)	x	x	x		
34	Reconoce las partes del cuerpo (cabeza, tronco, brazo, piernas, pies, manos, rodillas, codos)	x	x	x		
35	Dibuja una cara y sus partes (ojos, nariz, boca)	x	x	x		
36	Dibuja una figura humana con sus tres partes principales (cabeza, tronco, extremidades)	x	x	x		
37	Identifica dentro - fuera señalando las manzanas que están dentro de la canasta y las peras que están fuera de la canasta	x	x	x		

Cognitivo	38	Identifica arriba - abajo señalando al gato que está arriba del árbol y al conejo que está abajo del árbol	x		x		x		
	39	Reconoce grande-pequeño señalando la pelota grande y la mesa pequeña	x		x		x		
	40	Reconoce muchos-pocos señalando en que caja hay muchos juguetes y en qué caja hay pocos juguetes	x		x		x		
	41	Identifica los objetos de color rojo - azul - amarillo colocándolos en el cesto que corresponde agrupándolos por color	x		x		x		
	42	Realiza movimientos rápidos y lentos siguiendo una secuencia musical	x		x		x		
	43	Reconoce el día - noche eligiendo la imagen en la que se muestra una escena determinada correspondiente a cada tiempo	x		x		x		
	44	Conoce la utilidad de 4 de los 6 objetos al ver las imágenes (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera)	x		x		x		
	45	Identifica el número 1 - 2 - 3 señalando el número que corresponde cuando se le pregunta ¿qué número es este?	x		x		x		
	46	Identifica correctamente los animales (gato, chancho, paloma, tortuga, perro, gato, oveja, gallina) al ver las imágenes	x		x		x		
	47	Identifica correctamente los objetos (paraguas, escoba, zapato, vela, tetera, reloj, taza, serrucho) cuando se le muestra las imágenes	x		x		x		
48	Identifica las figuras geométricas círculo y cuadrado, señalando la que corresponde cuando se da la consigna: Señala el círculo o Señala el cuadrado.	x		x		x			
Socioafectivo- Comunicativo	49	Identifica a los miembros de su familia señalándolos en una foto	x		x		x		
	50	Identifica situaciones de riesgo señalando las escenas en la cual corre peligro	x		x		x		
	51	Reconoce actividades de higiene señalando las imágenes donde se visualiza determinadas acciones de aseo personal	x		x		x		

52	Identifica su sexo y señala la imagen de una niña o un niño según corresponde	x		x		x		
53	Reconoce sentimientos feliz - triste - enojado señalando las imágenes que corresponden a cada emoción	x		x		x		
54	Ordena imágenes para armar una rutina de su vida cotidiana	x		x		x		
55	Identifica normas del hogar: ponerse pijama antes de dormir, lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes después de comer, asocia las imágenes.	x		x		x		
56	Dice su nombre y apellido cuando se le pregunta ¿Cómo te llamas?	x		x		x		
57	Dice el nombre de sus padres cuando se le pregunta ¿Cómo se llama tu mamá? y ¿Cómo se llama tu papá?	x		x		x		
58	Describe las acciones al ver las imágenes (comer, jugar, dormir, bañarse)	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: Cucho Leyva Maria Patricia

Especialidad: Educación Inicial. Fecha de validación: 16 junio



Firma: \_\_\_\_\_ DNI / CNI: 43560138

**Anexo 4.** Validación de instrumentos (contenido)

**Investigación:** Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

**Variable:** Desarrollo Psicomotor

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Motriz	1	Mueve sus piernas imitando el pedaleo de una bicicleta	X		X		X		
	2	Camina de manos como carretilla con ayuda de un adulto por 10 segundos	X		X		X		
	3	Se arrastra tipo soldado con ayuda de sus brazos	X		X		X		
	4	Rueda por el piso con libertad, haciendo por lo menos 3 giros continuos	X		X		X		
	5	Gatea con total libertad	X		X		X		
	6	Corre con total libertad	X		X		X		
	7	Sube y baja escaleras alternando los pies sin utilizar un apoyo	X		X		X		
	8	Camina hacia atrás	X		X		X		
	9	Camina sobre una línea recta trazada en el piso alternando un pie delante del otro	X		X		X		
	10	Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos o más	X		X		X		
	11	Camina en puntillas dando seis o más pasos	X		X		X		
	12	Salta con los dos pies juntos sobre el mismo lugar	X		X		X		
	13	Lanza un globo al aire y no lo deja caer al piso	X		X		X		
	14	Coge un peluche en el aire cuando se lo lanzan	X		X		X		
	15	Construye una torre de 6 o más cubos	X		X		X		
	16	Arma un rompecabezas de 4 piezas	X		X		X		



	17	Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	X		X		X		
	18	Desabotona los botones de una chompa o abrigo	X		X		X		
	19	Abotona los botones de una chompa o abrigo	X		X		X		
	20	Enhebra cuentas grandes en un pasador	X		X		X		
	21	Enrosca las tapas de una botella	X		X		X		
	22	Desenrosca las tapas de una botella	X		X		X		
	23	Traza una línea horizontal partiendo de un modelo	X		X		X		
	24	Traza una línea vertical partiendo de un modelo	X		X		X		
	25	Traza un círculo partiendo de un modelo	X		X		X		
	26	Patea una pelota con el pie que se sienta más cómodo o de mayor dominancia	X		X		X		
	27	Lanza una pelota en cualquier dirección haciendo uso de la mano más dominante	X		X		X		
	28	Realiza la rotación de los brazos con facilidad	X		X		X		
	29	Realiza la rotación de la muñeca con facilidad	X		X		X		
	30	Dobla las rodillas con facilidad	X		X		X		
	31	Realiza la rotación de los pies con facilidad	X		X		X		
	32	Camina agitando los brazos de arriba abajo	X		X		X		
	33	Reconoce las partes de la cara (ojos, nariz, boca, pestañas, cejas, frente, mejillas)	X		X		X		
	34	Reconoce las partes del cuerpo (cabeza, tronco, brazo, piernas, pies, manos, rodillas, codos)	X		X		X		
	35	Dibuja una cara y sus partes (ojos, nariz, boca)	X		X		X		
	36	Dibuja una figura humana con sus tres partes principales (cabeza, tronco, extremidades)	X		X		X		
	37	Identifica dentro - fuera señalando las manzanas que están dentro de la canasta y las peras que están fuera de la canasta	X		X		X		

Cognitivo	38	Identifica arriba - abajo señalando al gato que está arriba del árbol y al conejo que está abajo del árbol	X		X		X		
	39	Reconoce grande-pequeño señalando la pelota grande y la mesa pequeña	X		X		X		
	40	Reconoce muchos-pocos señalando en que caja hay muchos juguetes y en qué caja hay pocos juguetes	X		X		X		
	41	Identifica los objetos de color rojo - azul - amarillo colocándolos en el cesto que corresponde agrupándolos por color	X		X		X		
	42	Realiza movimientos rápidos y lentos siguiendo una secuencia musical	X		X		X		
	43	Reconoce el día - noche eligiendo la imagen en la que se muestra una escena determinada correspondiente a cada tiempo	X		X		X		
	44	Conoce la utilidad de 4 de los 6 objetos al ver las imágenes (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera)	X		X		X		
	45	Identifica el número 1 - 2 - 3 señalando el número que corresponde cuando se le pregunta ¿qué número es este?	X		X		X		
	46	Identifica correctamente los animales (gato, chancho, paloma, tortuga, perro, gato, oveja, gallina) al ver las imágenes	X		X		X		
	47	Identifica correctamente los objetos (paraguas, escoba, zapato, vela, tetera, reloj, taza, serrucho) cuando se le muestra las imágenes	X		X		X		
48	Identifica las figuras geométricas círculo y cuadrado, señalando la que corresponde cuando se da la consigna: Señala el círculo o Señala el cuadrado.	X		X		X			
Socioafectivo- Comunicativo	49	Identifica a los miembros de su familia señalándolos en una foto	X		X		X		
	50	Identifica situaciones de riesgo señalando las escenas en la cual corre peligro	X		X		X		
	51	Reconoce actividades de higiene señalando las imágenes donde se visualiza determinadas acciones de aseo personal	X		X		X		

52	Identifica su sexo y señala la imagen de una niña o un niño según corresponde	X		X		X		
53	Reconoce sentimientos feliz - triste - enojado señalando las imágenes que corresponden a cada emoción	X		X		X		
54	Ordena imágenes para armar una rutina de su vida cotidiana	X		X		X		
55	Identifica normas del hogar: ponerse pijama antes de dormir, lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes después de comer, asocia las imágenes.	X		X		X		
56	Dice su nombre y apellido cuando se le pregunta ¿Cómo te llamas?	X		X		X		
57	Dice el nombre de sus padres cuando se le pregunta ¿Cómo se llama tu mamá? y ¿Cómo se llama tu papá?	X		X		X		
58	Describe las acciones al ver las imágenes (comer, jugar, dormir, bañarse)	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: Reggiardo Romero, Rosmery Ruth

Especialidad: Dra. En Administración de la Educación. Fecha de validación: 22/06/2021

Firma:  (Firma)

DNI / CNI: 07976163

**Anexo 4.** Validación de instrumentos (contenido)

**Investigación: Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021**

**Variable:** Desarrollo Psicomotor

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Motriz	1	Mueve sus piernas imitando el pedaleo de una bicicleta	X		X		X		
	2	Camina de manos como carretilla con ayuda de un adulto por 10 segundos	X		X		X		
	3	Se arrastra tipo soldado con ayuda de sus brazos	X		X		X		
	4	Rueda por el piso con libertad, haciendo por lo menos 3 giros continuos	X		X		X		
	5	Gatea con total libertad	X		X		X		
	6	Corre con total libertad	X		X		X		
	7	Sube y baja escaleras alternando los pies sin utilizar un apoyo	X		X		X		
	8	Camina hacia atrás	X		X		X		
	9	Camina sobre una línea recta trazada en el piso alternando un pie delante del otro	X		X		X		
	10	Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos o más	X		X		X		
	11	Camina en puntillas dando seis o más pasos	X		X		X		
	12	Salta con los dos pies juntos sobre el mismo lugar	X		X		X		
	13	Lanza un globo al aire y no lo deja caer al piso	X		X		X		
	14	Coge un peluche en el aire cuando se lo lanzan	X		X		X		
	15	Construye una torre de 6 o más cubos	X		X		X		
	16	Arma un rompecabezas de 4 piezas	X		X		X		

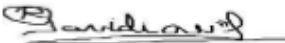
	17	Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	X		X		X		
	18	Desabotona los botones de una chompa o abrigo	X		X		X		
	19	Abotona los botones de una chompa o abrigo	X		X		X		
	20	Enhebra cuentas grandes en un pasador	X		X		X		
	21	Enrosca las tapas de una botella	X		X		X		
	22	Desenrosca las tapas de una botella	X		X		X		
	23	Traza una línea horizontal partiendo de un modelo	X		X		X		
	24	Traza una línea vertical partiendo de un modelo	X		X		X		
	25	Traza un círculo partiendo de un modelo	X		X		X		
	26	Patea una pelota con el pie que se sienta más cómodo o de mayor dominancia	X		X		X		
	27	Lanza una pelota en cualquier dirección haciendo uso de la mano más dominante	X		X		X		
	28	Realiza la rotación de los brazos con facilidad	X		X		X		
	29	Realiza la rotación de la muñeca con facilidad	X		X		X		
	30	Dobla las rodillas con facilidad	X		X		X		
	31	Realiza la rotación de los pies con facilidad	X		X		X		
	32	Camina agitando los brazos de arriba abajo	X		X		X		
	33	Reconoce las partes de la cara (ojos, nariz, boca, pestañas, cejas, frente, mejillas)	X		X		X		
	34	Reconoce las partes del cuerpo (cabeza, tronco, brazo, piernas, pies, manos, rodillas, codos)	X		X		X		
	35	Dibuja una cara y sus partes (ojos, nariz, boca)	X		X		X		
	36	Dibuja una figura humana con sus tres partes principales (cabeza, tronco, extremidades)	X		X		X		
	37	Identifica dentro - fuera señalando las manzanas que están dentro de la canasta y las peras que están fuera de la canasta	X		X		X		

<b>Cognitivo</b>	38	Identifica arriba - abajo señalando al gato que está arriba del árbol y al conejo que está abajo del árbol	X	X	X		
	39	Reconoce grande-pequeño señalando la pelota grande y la mesa pequeña	X	X	X		
	40	Reconoce muchos-pocos señalando en que caja hay muchos juguetes y en qué caja hay pocos juguetes	X	X	X		
	41	Identifica los objetos de color rojo - azul - amarillo colocándolos en el cesto que corresponde agrupándolos por color	X	X	X		
	42	Realiza movimientos rápidos y lentos siguiendo una secuencia musical	X	X	X		
	43	Reconoce el día - noche eligiendo la imagen en la que se muestra una escena determinada correspondiente a cada tiempo	X	X	X		
	44	Conoce la utilidad de 4 de los 6 objetos al ver las imágenes (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera)	X	X	X		
	45	Identifica el número 1 - 2 - 3 señalando el número que corresponde cuando se le pregunta ¿qué número es este?	X	X	X		
	46	Identifica correctamente los animales (gato, chancho, paloma, tortuga, perro, gato, oveja, gallina) al ver las imágenes	X	X	X		
	47	Identifica correctamente los objetos (paraguas, escoba, zapato, vela, tetera, reloj, taza, serrucho) cuando se le muestra las imágenes	X	X	X		
48	Identifica las figuras geométricas círculo y cuadrado, señalando la que corresponde cuando se da la consigna: Señala el círculo o Señala el cuadrado.	X	X	X			
<b>Socioafectivo- Comunicativo</b>	49	Identifica a los miembros de su familia señalándolos en una foto	X	X	X		
	50	Identifica situaciones de riesgo señalando las escenas en la cual corre peligro	X	X	X		
	51	Reconoce actividades de higiene señalando las imágenes donde se visualiza determinadas acciones de aseo personal	X	X	X		

52	Identifica su sexo y señala la imagen de una niña o un niño según corresponde	X		X		X	
53	Reconoce sentimientos feliz - triste - enojado señalando las imágenes que corresponden a cada emoción	X		X		X	
54	Ordena imágenes para armar una rutina de su vida cotidiana	X		X		X	
55	Identifica normas del hogar: ponerse pijama antes de dormir, lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes después de comer, asocia las imágenes.	X		X		X	
56	Dice su nombre y apellido cuando se le pregunta ¿Cómo te llamas?	X		X		X	
57	Dice el nombre de sus padres cuando se le pregunta ¿Cómo se llama tu mamá? y ¿Cómo se llama tu papá?	X		X		X	
58	Describe las acciones al ver las imágenes (comer, jugar, dormir, bañarse)	X		X		X	

Apellidos y nombres del juez: GAVIDIA GONZALES ROSA NELLY.

Especialidad: MG. DOCENCIA UNIVERSITARIA. Fecha de validación: 19/06/2021

Firma:  DNI / CNI: 44847922.

**Anexo 4.** Validación de instrumentos (contenido)

**Investigación: Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021**

**Variable:** Desarrollo Psicomotor

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Motriz	1	Mueve sus piernas imitando el pedaleo de una bicicleta	X		X		X		
	2	Camina de manos como carretilla con ayuda de un adulto por 10 segundos	X		X		X		
	3	Se arrastra tipo soldado con ayuda de sus brazos	X		X		X		
	4	Rueda por el piso con libertad, haciendo por lo menos 3 giros continuos	X		X		X		
	5	Gatea con total libertad	X		X		X		
	6	Corre con total libertad	X		X		X		
	7	Sube y baja escaleras alternando los pies sin utilizar un apoyo	X		X		X		
	8	Camina hacia atrás	X		X		X		
	9	Camina sobre una línea recta trazada en el piso alternando un pie delante del otro	X		X		X		
	10	Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos o más	X		X		X		
	11	Camina en puntillas dando seis o más pasos	X		X		X		
	12	Salta con los dos pies juntos sobre el mismo lugar	X		X		X		
	13	Lanza un globo al aire y no lo deja caer al piso	X		X		X		
	14	Coge un peluche en el aire cuando se lo lanzan	X		X		X		
	15	Construye una torre de 6 o más cubos	X		X		X		
	16	Arma un rompecabezas de 4 piezas	X		X		X		



17	Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	X	X	X		
18	Desabotona los botones de una chompa o abrigo	X	X	X		
19	Abotona los botones de una chompa o abrigo	X	X	X		
20	Enhebra cuentas grandes en un pasador	X	X	X		
21	Enrosca las tapas de una botella	X	X	X		
22	Desenrosca las tapas de una botella	X	X	X		
23	Traza una línea horizontal partiendo de un modelo	X	X	X		
24	Traza una línea vertical partiendo de un modelo	X	X	X		
25	Traza un círculo partiendo de un modelo	X	X	X		
26	Patea una pelota con el pie que se sienta más cómodo o de mayor dominancia	X	X	X		
27	Lanza una pelota en cualquier dirección haciendo uso de la mano más dominante	X	X	X		
28	Realiza la rotación de los brazos con facilidad	X	X	X		
29	Realiza la rotación de la muñeca con facilidad	X	X	X		
30	Dobla las rodillas con facilidad	X	X	X		
31	Realiza la rotación de los pies con facilidad	X	X	X		
32	Camina agitando los brazos de arriba abajo	X	X	X		
33	Reconoce las partes de la cara (ojos, nariz, boca, pestañas, cejas, frente, mejillas)	X	X	X		
34	Reconoce las partes del cuerpo (cabeza, tronco, brazo, piernas, pies, manos, rodillas, codos)	X	X	X		
35	Dibuja una cara y sus partes (ojos, nariz, boca)	X	X	X		
36	Dibuja una figura humana con sus tres partes principales (cabeza, tronco, extremidades)	X	X	X		
37	Identifica dentro - fuera señalando las manzanas que están dentro de la canasta y las peras que están fuera de la canasta	X	X	X		

Cognitivo	38	Identifica arriba - abajo señalando al gato que está arriba del árbol y al conejo que está abajo del árbol	X	X	X		
	39	Reconoce grande-pequeño señalando la pelota grande y la mesa pequeña	X	X	X		
	40	Reconoce muchos-pocos señalando en que caja hay muchos juguetes y en qué caja hay pocos juguetes	X	X	X		
	41	Identifica los objetos de color rojo - azul - amarillo colocándolos en el cesto que corresponde agrupándolos por color	X	X	X		
	42	Realiza movimientos rápidos y lentos siguiendo una secuencia musical	X	X	X		
	43	Reconoce el día - noche eligiendo la imagen en la que se muestra una escena determinada correspondiente a cada tiempo	X	X	X		
	44	Conoce la utilidad de 4 de los 6 objetos al ver las imágenes (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera)	X	X	X		
	45	Identifica el número 1 - 2 - 3 señalando el número que corresponde cuando se le pregunta ¿qué número es este?	X	X	X		
	46	Identifica correctamente los animales (gato, chanco, paloma, tortuga, perro, gato, oveja, gallina) al ver las imágenes	X	X	X		
	47	Identifica correctamente los objetos (paraguas, escoba, zapato, vela, tetera, reloj, taza, serrucho) cuando se le muestra las imágenes	X	X	X		
48	Identifica las figuras geométricas círculo y cuadrado, señalando la que corresponde cuando se da la consigna: Señala el círculo o Señala el cuadrado.	X	X	X			
Socioafectivo- Comunicativ o	49	Identifica a los miembros de su familia señalándolos en una foto	X	X	X		
	50	Identifica situaciones de riesgo señalando las escenas en la cual corre peligro	X	X	X		
	51	Reconoce actividades de higiene señalando las imágenes donde se visualiza determinadas acciones de aseo personal	X	X	X		

	52	Identifica su sexo y señala la imagen de una niña o un niño según corresponde	X		X		X		
	53	Reconoce sentimientos feliz - triste - enojado señalando las imágenes que corresponden a cada emoción	X		X		X		
	54	Ordena imágenes para armar una rutina de su vida cotidiana	X		X		X		
	55	Identifica normas del hogar: ponerse pijama antes de dormir, lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes después de comer, asocia las imágenes.	X		X		X		
	56	Dice su nombre y apellido cuando se le pregunta ¿Cómo te llamas?	X		X		X		
	57	Dice el nombre de sus padres cuando se le pregunta ¿Cómo se llama tu mamá? y ¿Cómo se llama tu papá?	X		X		X		
	58	Describe las acciones al ver las imágenes (comer, jugar, dormir, bañarse)	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez:

Llanos Castilla, José Luis

Validación metodológica

Fecha de validación: 02-07-21

DNI / 42150770

  
 .....  
 Firma

**Anexo 4.** Validación de instrumentos (contenido)

**Investigación: Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021**

**Variable:** Desarrollo Psicomotor

Dimensión	nº ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Motriz	1	Mueve sus piernas imitando el pedaleo de una bicicleta	X		X		X		
	2	Camina de manos como carretilla con ayuda de un adulto por 10 segundos	X		X		X		
	3	Se arrastra tipo soldado con ayuda de sus brazos	X		X		X		
	4	Rueda por el piso con libertad, haciendo por lo menos 3 giros continuos	X		X		X		
	5	Gatea con total libertad	X		X		X		
	6	Corre con total libertad	X		X		X		
	7	Sube y baja escaleras alternando los pies sin utilizar un apoyo	X		X		X		
	8	Camina hacia atrás	X		X		X		
	9	Camina sobre una línea recta trazada en el piso alternando un pie delante del otro	X		X		X		
	10	Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos o más	X		X		X		
	11	Camina en puntillas dando seis o más pasos	X		X		X		
	12	Salta con los dos pies juntos sobre el mismo lugar	X		X		X		
	13	Lanza un globo al aire y no lo deja caer al piso	X		X		X		
	14	Coge un peluche en el aire cuando se lo lanzan	X		X		X		
	15	Construye una torre de 6 o más cubos	X		X		X		
	16	Arma un rompecabezas de 4 piezas	X		X		X		

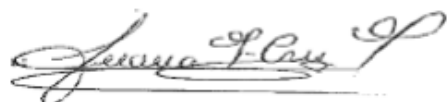
17	Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	X		X		X	
18	Desabotona los botones de una chompa o abrigo	X		X		X	
19	Abotona los botones de una chompa o abrigo	X		X		X	
20	Enhebra cuentas grandes en un pasador	X		X		X	
21	Enrosca las tapas de una botella	X		X		X	
22	Desenrosca las tapas de una botella	X		X		X	
23	Traza una línea horizontal partiendo de un modelo	X		X		X	
24	Traza una línea vertical partiendo de un modelo	X		X		X	
25	Traza un círculo partiendo de un modelo	X		X		X	
26	Patea una pelota con el pie que se sienta más cómodo o de mayor dominancia	X		X		X	
27	Lanza una pelota en cualquier dirección haciendo uso de la mano más dominante	X		X		X	
28	Realiza la rotación de los brazos con facilidad	X		X		X	
29	Realiza la rotación de la muñeca con facilidad	X		X		X	
30	Dobla las rodillas con facilidad	X		X		X	
31	Realiza la rotación de los pies con facilidad	X		X		X	
32	Camina agitando los brazos de arriba abajo	X		X		X	
33	Reconoce las partes de la cara (ojos, nariz, boca, pestañas, cejas, frente, mejillas)	X		X		X	
34	Reconoce las partes del cuerpo (cabeza, tronco, brazo, piernas, pies, manos, rodillas, codos)	X		X		X	
35	Dibuja una cara y sus partes (ojos, nariz, boca)	X		X		X	
36	Dibuja una figura humana con sus tres partes principales (cabeza, tronco, extremidades)	X		X		X	
37	Identifica dentro - fuera señalando las manzanas que están dentro de la canasta y las peras que están fuera de la canasta	X		X		X	

Cognitivo	38	Identifica arriba - abajo señalando al gato que está arriba del árbol y al conejo que está abajo del árbol	X		X		X		
	39	Reconoce grande-pequeño señalando la pelota grande y la mesa pequeña	X		X		X		
	40	Reconoce muchos-pocos señalando en que caja hay muchos juguetes y en qué caja hay pocos juguetes	X		X		X		
	41	Identifica los objetos de color rojo - azul - amarillo colocándolos en el cesto que corresponde agrupándolos por color	X		X		X		
	42	Realiza movimientos rápidos y lentos siguiendo una secuencia musical	X		X		X		
	43	Reconoce el día - noche eligiendo la imagen en la que se muestra una escena determinada correspondiente a cada tiempo	X		X		X		
	44	Conoce la utilidad de 4 de los 6 objetos al ver las imágenes (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera)	X		X		X		
	45	Identifica el número 1 - 2 - 3 señalando el número que corresponde cuando se le pregunta ¿qué número es este?	X		X		X		
	46	Identifica correctamente los animales (gato, chanco, paloma, tortuga, perro, gato, oveja, gallina) al ver las imágenes	X		X		X		
	47	Identifica correctamente los objetos (paraguas, escoba, zapato, vela, tetera, reloj, taza, serrucho) cuando se le muestra las imágenes	X		X		X		
48	Identifica las figuras geométricas círculo y cuadrado, señalando la que corresponde cuando se da la consigna: Señala el círculo o Señala el cuadrado.	X		X		X			
Socioafectivo- Comunicativo	49	Identifica a los miembros de su familia señalándolos en una foto	X		X		X		
	50	Identifica situaciones de riesgo señalando las escenas en la cual corre peligro	X		X		X		
	51	Reconoce actividades de higiene señalando las imágenes donde se visualiza determinadas acciones de aseo personal	X		X		X		

52	Identifica su sexo y señala la imagen de una niña o un niño según corresponde	X		X		X	
53	Reconoce sentimientos feliz - triste - enojado señalando las imágenes que corresponden a cada emoción	X		X		X	
54	Ordena imágenes para armar una rutina de su vida cotidiana	X		X		X	
55	Identifica normas del hogar: ponerse pijama antes de dormir, lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes después de comer, asocia las imágenes.	X		X		X	
56	Dice su nombre y apellido cuando se le pregunta ¿Cómo te llamas?	X		X		X	
57	Dice el nombre de sus padres cuando se le pregunta ¿Cómo se llama tu mamá? y ¿Cómo se llama tu papá?	X		X		X	
58	Describe las acciones al ver las imágenes (comer, jugar, dormir, bañarse)	X		X		X	

Apellidos y nombres del juez: CRUZ MONTERO JUANA MARIA

Especialidad: Lic. Educación Inicial \_\_\_\_ . Fecha de validación: 1 de julio 2021



Dra. Juana M. Cruz Montero

DNI /: 07545873





## Anexo 6.

Baremo para determinar la escala de valores del instrumento (Lista de cotejo “Kururay” para evaluar el Desarrollo Psicomotor).

				RESPUESTAS	VALOR		
		DICOTOMICA		SI	1		
				NO	0		
		CANTIDAD DE ITEMS	PTJ MINIMO	PTJE MÁX	PTJ máx-PTJ mín	Am/ interv	
VARIABLE	DESARROLLO PSICOMOTOR	58	0	58	58	19.3333333	20
D1	MOTRIZ	32	0	32	32	10.6666667	11
D2	COGNITIVO	16	0	16	16	5.33333333	6
D3	SOCIOAFECTIVO-COMUNICATIVO	10	0	10	10	3.33333333	4
BAREMO							
		BAJO	MEDIO	ALTO			
VARIABLE	DESARROLLO PSICOMOTOR	0 - 19	20 - 38	39 - 58			
D1	MOTRIZ	0 - 10	11. - 21	22. - 32			
D2	COGNITIVO	0 - 5	6. - 10	11. - 16			
D3	SOCIOAFECTIVO-COMUNICATIVO	0 - 3	4. - 6	7. - 10			

## Anexo 7.

### Prueba de normalidad

Kolmogorov n=mayor30	la muestra es mayor que 30	Shapiro-wilk n=menor que 30	es por que mi muestra es menor que 30
		esta es mi prueba de mi tesis	
n=>30		n<30	
significancia		significancia	

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRED1	.210	21	.016	.911	21	.057
PRED2	.149	21	.200	.916	21	.073
PRED3	.298	21	.000	.810	21	.001
PREV	.123	21	.200	.923	21	.099
POSD1	.292	21	.000	.841	21	.003
POSD2	.290	21	.000	.737	21	.000
POSD3	.539	21	.000	.228	21	.000
POSV	.234	21	.004	.824	21	.002

\*. Este es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Sig > 0.05

Sig > 0.05

Sig < 0.05

Sig > 0.05

Sig < 0.05

Sig < 0.05

Sig < 0.05

Sig < 0.05

**Sig < 0.05**

**Sig > 0.05**

No parametrica

parametrica

PRUEBA INFERENCIAL

**Sig < 0.05**

**Sig > 0.05**

No parametrica

parametrica

PRED1	POSD1
PRED2	POSD2
PRED3	POSD3
PREV	POSV

No parametrica

No parametrica

No parametrica

No parametrica

Prueba del signo



Prueba del signo

Prueba del signo

Prueba del signo

## Anexo 8.

### Consentimientos informados

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO 

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del Desarrollo Psicomotor. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

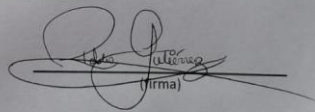
- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.


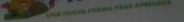
Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Donida Lucero Robles J. con documento de identidad 47618669 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo  En desacuerdo

  
(firma)

Proyecto de investigación: Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO 

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del Desarrollo Psicomotor. Es importante que usted sepa que se aplicará el:


- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Klauber Ronald Torres Ruyay con documento de identidad 78070520 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo  En desacuerdo

  
(firma)

Proyecto de investigación: Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

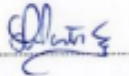
Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo **SUSY INÉS PASTOR GONZALES** con documento de identidad **10398572** acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
DNI 10398572.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

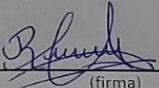
Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Rossmery Castillo Antay con documento de identidad 46241444 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
(firma)



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del Desarrollo Psicomotor. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo JACKELINE HIDALGO RAMIREZ con documento de identidad 42728613 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

[Firma]

(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del Desarrollo Psicomotor. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Tatiana Macahuachi A. con documento de identidad 77873394 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

[Firma]  
(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted; mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Yoselin Sánchez Torres con documento de identidad 72617306 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted; mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo LISET YUPÁN SILVA con documento de identidad 42138667 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

(firma)



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del Desarrollo Psicomotor. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

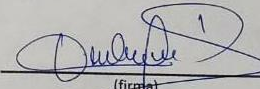
- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo TANIA Rossi Cordova Gama con documento de identidad 43156580 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo  En desacuerdo

  
(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del Desarrollo Psicomotor. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

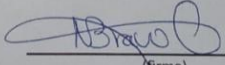
- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Norash Bravo Combar con documento de identidad 45099101 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo  En desacuerdo

  
(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted; mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Priscilla Elizabeth Olivera con documento de identidad 4195099 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

[Firma]  
(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted; mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Lisa Castellón Orphuela con documento de identidad 41343022 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

[Firma]  
(firma)



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR


Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo ESTHER I. ROSALES QUISPE con documento de identidad 40033060 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

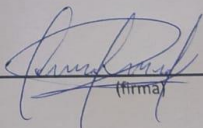
Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo RUT ROMERO BECERRA con documento de identidad 47175305 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del Desarrollo Psicomotor. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Dominica Rodríguez Velásquez con documento de identidad 42912215 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

Ducuy

(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del Desarrollo Psicomotor. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Jenny Rojas Espinoza con documento de identidad 10738857 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

Jenny Rojas  
(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

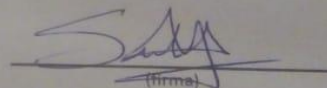
Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Sonia Luna Avila con documento de identidad 40422352 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
(firma)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo FELIX RODRIGUEZ MARCELO con documento de identidad 32137406 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
(firma)  
32137406



## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Jose Jean Marco Caballero Lynch con documento de identidad 74611261 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
(firma)

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo Raquel Yarshuaman Molina con documento de identidad 44250213 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
(firma)

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sr(a) Padre/Madre de familia o Tutor:  
Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo. Tengo a bien dirigirme a usted: mi nombres es Carhuatocto Olivera, Priscilla Elizabeth soy estudiante de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo, en esta oportunidad me dirijo a usted para informarle que deseo incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del siguiente estudio de investigación: **CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS 2021**, esto con el fin de mejorar o investigar acerca del **Desarrollo Psicomotor**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "XUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER"
- LISTA DE COTEJO "KURURAY" PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR


Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, cabe mencionar que la participación de su menor niño(a) se guardará con total anonimato y la identificación de los participantes no será publicada ni compartida bajo ninguna circunstancia. Así mismo le informamos que dado que el programa será desarrollado desde la virtualidad a través de la plataforma Zoom, todo quedará grabado para su posterior análisis por parte de la investigadora, sin ser publicado o expuesto de manera pública.

Sin otro particular me despido de usted y la(o) invitamos a completar los siguientes datos a modo de aceptación y conformidad para la participación de su menor:

Por medio de la presente yo María Isabel Robles Salcedo con documento de identidad 41083308 acepto de manera escrita la participación de mi menor hijo(a) y paso a marcar mi decisión:

De acuerdo

En desacuerdo

  
\_\_\_\_\_  
(firma)

## Anexo 9.

Planteamiento de actividades Programa “Kuyuy: Una nueva forma para aprender”

“Cuento Motor y Flipped Classroom como estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años desde la virtualidad, Comas 2021”

**PROGRAMA “Kuyuy: Una nueva forma para aprender” (Responde a la Variable independiente está bajo el enfoque de Cuento Motor y Flipped Classroom)**

**LISTA DE COTEJO KURURAY PARA MEDIR EL DESARROLLO PSICOMOTOR - (Responde a la variable dependiente Desarrollo Psicomotor)**

V. I.		V.D	Desarrollo Psicomotor				
			Motriz				
		Tono Muscular	Coordinación dinámica general	Equilibrio	Coordinación Visomotriz	Lateralidad	Disociación de movimientos
Cuento Motor	Sin materiales	Cuento Motor “A mover el cuerpo”		Cuento Motor “Jaguares”	Cuento Motor “Campamento de los niños perezosos”	Cuento Motor “El payasito”	
	Con materiales	Cuento Motor “Un día de playa con Toto”	Cuento Motor “Un viaje en auto”	Cuento Motor “El mago Pincelín”	Cuento Motor “Los conejos hambrientos”		
	Con materiales musicales	Cuento Motor “La ardilla Charlie”	Cuento Motor “Los gemelos y la caja Mágica”		Cuento Motor “Lola”		Cuento Motor “Bienvenido al circo”
	Con materiales alternativos o de reciclaje	Cuento Motor “Un sueño”	Cuento Motor “Animales de la granja”		Cuento Motor “Nacho va a la peluquería”	Cuento Motor “Lila Lana”	Cuento Motor “Blip y Pip en el gran banquete”

V. I. \ V. D		Desarrollo Psicomotor			
		Cognitivo			
		Percepción del cuerpo	El espacio y los objetos	El tiempo	La capacidad de representación
Cuento Motor	Sin materiales	Cuento Motor "Papá queremos ir al circo"	Cuento Motor "Una gran aventura"	Cuento Motor "Buscamos el tesoro"	Cuento Motor "El niño que no sabía comer"
	Con materiales		Cuento Motor "Un viaje a la luna"		
	Con materiales musicales	Cuento Motor "El pequeño aventurero"			Cuento Motor "No quiero ser una rana"
	Con materiales alternativos o de reciclaje	Cuento Motor "En busca del amigo de Malequi"	Cuento Motor "Visitando el circo"	Cuento Motor "¿Qué vas a llevar?"	

V. I. \ V. D		Desarrollo Psicomotor					
		Socioafectivo - Comunicativo					
		Relación de apego y seguridad	La relación entre iguales	El autoconcepto y la autoestima	La expresión y el reconocimiento de emociones	Aceptación y respeto de normas	Lenguaje
Cuento Motor	Sin materiales			Cuento Motor "Mi cuerpo es mío"			Cuento Motor "Miau"
	Con materiales	Cuento Motor "Mauro necesita un abrazo"	Cuento Motor "Mezclados"		Cuento Motor "Paquito el payaso"	Cuento motor "Nos vamos de aventura"	
	Con materiales musicales		Cuento Motor "Abrazos y besos"				
	Con materiales alternativos o de reciclaje	Cuento Motor "Elmer"	Cuento Motor "Los patos de Carla y Tania"	Cuento Motor "Al baño conejito"	Cuento Motor "El reloj dormilón"	Cuento motor "El hechicero Nirva y el hada mágica"	Cuento motor "Un día en la feria"

V.D		Desarrollo Psicomotor
V. I.		
<b>Flipped Classroom</b>	Entorno flexible	ClassDojo Whatsapp Página web
	Cultura de aprendizaje	Diálogo Fichas de aplicación Práctica sincrónica
	Contenido intencional	Videos Canciones Imágenes
	Educador profesional	Ficha de observación





Programa basado en el Cuento Motor y Flipped Classroom

# KUYUYU:

UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER



AUTORA: PRISCILLA ELIZABETH CARHUATOCTO OLIVERA  
ASESORA: GLORIA VILLA CÓRDOVA  
COMAS - 2021

## **PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER**

### **I. BASE TEÓRICA:**

Wallon (1975) sustenta que el niño se forma a partir del movimiento, siempre partiendo de algo concreto, palpable, algo con lo que puede interactuar hacia lo abstracto, de la ejecución de una acción a su representación, del cuerpo a la mente. El Desarrollo Psicomotor ayuda a los niños y niñas a conocer y controlar su cuerpo, así como a lograr un movimiento adecuado del mismo, para de esta manera mejorar desenvolverse e interactuar de manera correcta con el medio que lo rodea. Su principal finalidad es favorecer la salud física, mental y emocional de la persona, desde que nace hasta que llega a la edad adulta.

El enfoque constructivista nos habla de un modelo pedagógico activo, es decir, una enseñanza en acción. García (2017) nos menciona que el constructivismo es una formación constante que se da en campos sociales, afectivos y cognitivos, donde el infante se forma poco a poco a través de estos campos para lograr construir su propio aprendizaje, dejando de ser un proceso estático para ser dinámico en un constante cambio.

El cuento motor consistirá en ir reproduciendo o representando las acciones de un cuento al mismo tiempo que lo vamos narrando. Deberán ser historias en las que haya acción o variedad de movimientos para trabajar diversas posturas, desplazamientos y, sobre todo, en las que aparecen sentimientos, emociones con sus representaciones corporales.

Además, el Flipped Classroom consistirá en compartir previamente un contenido de acuerdo a la temática a desarrollar en la sesión sincrónica, esto para que el niño y niña llegue a la sesión con una noción de contenidos, listo para hacer preguntas o ejecutar actividades que permitan lograr un aprendizaje más significativo.

### **II. PROPÓSITO DE LA IMPLEMENTACION DEL PROGRAMA:**

El programa ***KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER*** tendrá como objetivo mejorar en los niños y niñas de 3 años su Desarrollo Psicomotor, a través de la ejecución de sesiones sincrónicas que se desarrollarán de manera diaria de lunes a viernes a través de la virtualidad en la plataforma Zoom, utilizando como

estrategias al Cuento Motor y al modelo pedagógico Flipped Classroom mediante el uso de la plataforma virtual ClassDojo y la página web del programa.

### III. METAS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA:

- ❖ **Mejorar el Desarrollo Psicomotor.**
- ❖ **Desarrollar habilidades cognitivas, motrices, socioafectivas y comunicativas.**
- ❖ **Generar el interés por la lectura.**
- ❖ **Acercar al infante a nuevos contenidos y reforzar sus conocimientos previos.**
- ❖ **Propiciar que el alumno tome un rol más activo en su proceso de aprendizaje.**
- ❖ **Incrementar el compromiso del alumnado.**
- ❖ **Propiciar a que el alumnado considere a su propio cuerpo como vehículo de comunicación.**

### IV. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES - PROGRAMA “KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER”

SESIÓN Nº	ACTIVIDADES	FECHA
	Aplicación de Pre Test	20/09/2021 al 26/09/2021
01	Cuento Motor “A mover el cuerpo”	27/09/2021
02	Cuento Motor “Un día de playa con Toto”	28/09/2021
03	Cuento Motor “La ardilla Charlie”	29/09/2021
04	Cuento Motor “Un sueño”	30/09/2021
05	Cuento Motor “Papá queremos ir al circo”	01/10/2021
06	Cuento Motor “Un día en la feria”	04/10/2021
07	Cuento Motor “Un viaje en auto”	05/10/2021
08	Cuento Motor “Jaguares”	06/10/2021

09	Cuento Motor "Los gemelos y la caja mágica"	07/10/2021
10	Cuento Motor "Una gran aventura"	08/10/2021
11	Cuento Motor "Los conejos hambrientos"	11/10/2021
12	Cuento Motor "El pequeño aventurero"	12/10/2021
13	Cuento Motor "En busca del amigo de malequi"	13/10/2021
14	Cuento Motor "Un viaje a la luna"	14/10/2021
15	Cuento Motor "Visitando el circo"	15/10/2021
16	Cuento Motor "Buscamos el tesoro"	18/10/2021
17	Cuento Motor "¿Qué vas a llevar?"	19/10/2021
18	Cuento Motor "El niño que no sabía comer"	20/10/2021
19	Cuento Motor "No quiero ser una rana"	21/10/2021
20	Cuento Motor "Animales de la granja"	22/10/2021
21	Cuento Motor "El mago pincelín"	25/10/2021
22	Cuento Motor "Campamento de los niños perezosos"	26/10/2021
23	Cuento Motor "Lola"	27/10/2021
24	Cuento Motor "Nacho va a la peluquería"	28/10/2021
25	Cuento Motor "El payasito"	29/10/2021
26	Cuento Motor "Lili Lana"	01/11/2021
27	Cuento Motor "Bienvenido al circo"	02/11/2021
28	Cuento Motor "Blip y pip"	03/11/2021
29	Cuento Motor "Mauro necesita un abrazo"	04/11/2021
30	Cuento Motor "Elmer"	05/11/2021
31	Cuento Motor "Mezclados"	08/11/2021

32	Cuento Motor "Abrazos y besos"	09/11/2021
33	Cuento Motor "Los patos de Carla y Tania"	10/11/2021
34	Cuento Motor "Mi cuerpo es mío"	11/11/2021
35	Cuento Motor "Al baño conejito"	12/11/2021
36	Cuento Motor "Paquito el payaso"	15/11/2021
37	Cuento Motor "El reloj dormilón"	16/11/2021
38	Cuento Motor "Nos vamos de aventura"	17/11/2021
39	Cuento Motor "El hechicero Nirva y el hada mágica"	18/11/2021
40	Cuento Motor "Rosita la niña responsable"	19/11/2021
Aplicación de Post Test		22/11/2021 25/11/2021
Análisis de datos obtenidos		26/11/2021

V. **PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES - PROGRAMA “KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER”**

<b>PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021</b>		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
<b>N°</b>	1	<b>Duración:</b> 35 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		A mover el cuerpo
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar el tono muscular a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia.		<b>FECHA:</b> 27/09/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día		<b>Tiempos</b> 5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• <b>Tapete</b>  • <b>Canción</b>  5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  En un lugar muy lejano vivía Kia, una niña que era muy alegre (ponemos cara alegre), le gustaba saltar (todos saltamos), le gustaba correr (corremos) y trepar por los árboles (hacemos como si estuviéramos trepando) y bailar mucho (bailamos). Pero a ella le ponía muy triste (ponemos cara triste) ver que a sus amiguitos no les gustaba hacer nada, solo dormían (nos echamos como si fuéramos a dormir) y comían (simulan que van a comer).  Un día ella decidió poner música y empezó a bailar (todos bailando), a saltar en puntitas (salta en puntitas), a moverse de		• <b>Música instrumental</b> • <b>Canción</b> • <b>Pandereta</b> • <b>Fondo virtual</b>  10 Minutos

<p>un lado a otro (caminamos en distintas direcciones), pero nadie le hacía caso. En ese momento ella tuvo la grandiosa idea de hacer una gran fiesta para que todos participen y puedan estar felices, y decidió incluir muchos juegos en esta fiesta. El primer juego consistía en saltar en un pie (Todos saltan en un pie). el siguiente juego consistía en caminar sobre una línea recta (caminamos en una dirección recta). El otro juego era saltar (todos saltan) y, por último, gatear (todos gatean).</p> <p>Después de haber realizado los juegos los niños estaban muy felices y empezaron a bailar creando sus propios movimientos al compás de la música (todos bailan)</p> <p>Fuente: Tesis Llanos y Villacorta (2015)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración y los invitamos a realizar la expresión gráfico plástica en la cual van a dibujar lo que más les gustó de la historia de manera libre. Luego socializamos sus trabajos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>Hoja bond</b></li> <li>• <b>Crayolas</b></li> </ul>	10 minutos
<p><b>Rueda de salida:</b> Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	5 minutos

## LISTA DE COTEJO

### Sesión "A mover el cuerpo"

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2		X	X		X	
3	Estudiante 3		X		X	X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5		X		X	X	
6	Estudiante 6		X	X		X	
7	Estudiante 7		X	X			X
8	Estudiante 8		X		X		X
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12		X		X	X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14		X	X		X	
15	Estudiante 15		X	X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17		X	X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19		X		X		X
20	Estudiante 20		X	X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador



PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	2	<b>Duración:</b> 40 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Un día de playa con Toto
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar el tono muscular a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia. Reforzar el conocimiento del color rojo		<b>FECHA:</b> 28/09/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día.		<b>Tiempos</b> 5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• <b>Tapete</b>  • <b>Canción</b>
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Toto estaba caminando por la playa cuando de repente un erizo de mar le pica el pie derecho, sacudió su pie (sacuden) y empezó a saltar en un pie (saltan) hasta poder llegar a un lugar donde sentarse (se sientan). Luego vio en la arena varios cangrejos y empezó a esquivarlos (esquivan obstáculos) para no volver a lastimarse. De pronto apareció una gaviota y del susto empezó a correr de manera rápida (corremos rápido) y luego lenta (corremos lento), después de haber corrido tanto encontró un túnel y se metió en		• <b>Música instrumental</b> • <b>3 sillas juntas</b> • <b>Canción</b> • <b>Pandereta</b>  <b>10 Minutos</b>

<p>el él (pasan el túnel gateando) y Toto muy asustado empezó a llorar.</p> <p>Asomó su cabeza y observó que venía su primo Tomás, Toto se alegró y salto de alegría (saltan de alegría) porque sabía que no iba a estar solo, se acercó su primo y le dijo: ¡No tienes por qué tener miedo! Vamos a jugar y empezaron a bailar de alegría (bailan), y decidieron ir gateando por la arena (gatean) para ver quién gana en ir a su mamá.</p> <p>Luego Toto llegó a casa se bañó porque había jugado en la arena, primero se lavó la cabeza (todos hacen como si se estuvieran bañando), se lavó el cuello (se tocan el cuello), se lavó las piernas y los brazos (se tocan las piernas y brazos), también se lavó el tronco (todos hacen como si se estuvieran echando jabón al cuerpo). Al terminar se secó, se puso el pijama y se fue a dormir.</p> <p>Fuente: Tesis Llanos y Villacorta (2015)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad cognitiva: el color rojo, vemos el video juntos y luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfico plástica en la cual van a pintar con conos vacíos de papel higiénico en el papelógrafo de manera libre. Utilizarán témpera roja para hacer los sellos en forma de círculo utilizando los conos. Terminamos de pintar y vemos juntos el video del cuento: “El cumpleaños del círculo rojo”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>papelógrafo blanco</b></li> <li>• <b>conos vacíos de papel higiénico</b></li> <li>• <b>Témpera roja</b></li> <li>• <b>Plumones, crayolas.</b></li> </ul>	15 minutos
<p><b>Rueda de salida:</b> Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	5 minutos

## LISTA DE COTEJO

### Sesión "Un día de playa con Toto"

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2		X	X		X	
3	Estudiante 3		X		X		X
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5		X	X		X	
6	Estudiante 6		X	X		X	
7	Estudiante 7		X		X		X
8	Estudiante 8		X	X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12		X	X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14		X	X		X	
15	Estudiante 15		X	X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17		X	X		X	
18	Estudiante 18	X			X	X	
19	Estudiante 19		X		X	X	
20	Estudiante 20		X	X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	3	<b>Duración:</b> 40 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		La ardilla Charlie
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar el tono muscular a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia. Reforzamiento del color rojo y el círculo.		<b>FECHA:</b> 29/09/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b> <b>Tiempos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día.		• Tapete  5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• Canción  5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Érase una vez una pequeña ardilla llamada Charlie, que vivía en un inmenso bosque. Sus árboles eran muy altos (los niños miran hacia arriba) y estaban cargados de sus frutos favoritos: las bellotas. Las miraba siempre sorprendida (cara de asombro) y con ganas de crecer para, así, poder llegar a alcanzarlas algún día.  La ardilla intentó trepar por el árbol (imitar el trepar), cuando una fuerte lluvia le hizo resbalar por el tronco hasta llegar de nuevo al suelo (agacharse hasta el suelo lentamente). Al día siguiente, intentó subir de nuevo y, con gran valentía y esperanza, comenzó a subir por el largo tronco (imitar el trepar). De repente, un pájaro gigante la cogió con su pico (cara de susto y un grito) y la llevó hasta el suelo otra vez (agacharse hasta el suelo lentamente). Charlie estaba enfadado (cara de enfado) porque el esfuerzo empleado para llegar a las bellotas no se vio recompensado y se fue a casa (caminar libremente) A la semana siguiente, corrió otra vez en busca de su alimento favorito. ¡Esta vez lo conseguiré! (un brazo en alto) –dijo Charlie entusiasmado. Llamó a cuatro amigos para que le ayudaran (hacer gesto con la mano como diciendo “ven”). Su plan era coger una sábana por las cuatro esquinas y montarse en ella mientras sus amigos le lanzaban hacia arriba. La impulsaron tres,		• Música instrumental • Pandereta  15 minutos

<p>cuatro, cinco veces (saltamos), pero cuando había conseguido la suficiente altura, quedó cegada por el radiante sol del verano (manos en los ojos).</p> <p>Entonces, después de un tiempo sin volver a intentarlo, descubrió que en los árboles ya no había bellotas, ¡ni siquiera hojas! (cara de sorpresa). Charlie lloraba desconsolada sentada en una de las grandes piedras del bosque hasta que alguien oyó su llanto (Sentarse en el suelo y llorar). Ese alguien se acercaba con una ligera brisa, ¡Era el viento! (soplar)</p> <p>¿Qué te ha pasado, pequeña ardilla? –dijo éste.</p> <p>¡Nunca podré alcanzar mis preciadas bellotas! –dijo Charlie llorando (llorar)</p> <p>Pero, ¿por qué dices eso? –insistió el viento.</p> <p>Han desaparecido, ¿no lo ves? Ya no las volveré a probar... ¡ni siquiera a ver! (cara de tristeza) Entonces, el viento, tomando una bocanada de aire, sopló muy fuerte y (soplar fuerte) todas esas hojas secas que cubrían el suelo salieron volando (soplar)</p> <p>A Charlie se le iluminó la cara con una sonrisa y dio un gran salto de la piedra (saltamos). No podía creer lo que sus ojos estaban viendo (cara de sorpresa). ¡El viento había creado un suelo de bellotas! Corrió hacia ellas, comenzó a tocarlas, a lanzarlas por los aires.</p> <p>¡Gracias, viento! ¡Eres un gran amigo! (imitamos un abrazo)</p> <p>De nada, Charlie. Sólo tenía que tener un poco de paciencia.</p> <p>Y así, Charlie vivió feliz con sus bellotas mientras el viento se alejaba por el bosque (decir “adiós” con la mano).</p> <p>Fuente: Tesis Llanos y Villacorta (2015)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p> <p>Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad cognitiva: el color rojo, vemos el video juntos y luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfico plástica en la cual van a rasgar papel, luego unimos las hojas bond para formar una hoja A3, dibujamos un círculo y pegamos el papel rasgado</p> <p>Terminamos de decorar nuestro círculo y vemos juntos el video: “El círculo”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>Papel lustre u hoja arcoiris rojo</b></li> <li>• <b>2 hojas bond</b></li> <li>• <b>Goma</b></li> <li>• <b>Plumón negro</b></li> </ul>	<p>10 minutos</p>
<p><b>Rueda de salida:</b></p> <p>Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	<p>5 minutos</p>

## LISTA DE COTEJO

### Sesión “La ardilla Charlie”

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3		X	X		X	
4	Estudiante 4		X	X		X	
5	Estudiante 5		X	X		X	
6	Estudiante 6		X	X		X	
7	Estudiante 7		X	X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11		X		X	X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15		X		X	X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17		X	X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	
20	Estudiante 20	X		X		X	
21	Estudiante 21	X			X	X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

<b>PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021</b>		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	4	<b>Duración:</b> 40 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Un sueño
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar el tono muscular a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia. Reforzamos el color azul, celeste y texturas.		<b>FECHA:</b> 30/09/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día.		• Tapete
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• Canción
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Había una vez un pueblecito muy lejano donde vivían unos niños de cinco años. Cuando llega la noche y sale la luna todos se van sigilosamente a dormir (Caminamos despacio y nos recostamos sobre el piso).  Esa noche, cuando todos dormían sucedió algo inesperado en los dormitorios de los niños. Ellos soñaron que aparecieron nubes suaves y que podían caminar sobre ellas (los niños se levantan y empiezan a caminar). Por el camino se encontraron con un enorme y precioso prado verde donde las nubes se posan. Estaba lleno de animalitos sueltos: conejos (saltamos como conejos), pajaritos (movemos los brazos como alas), saltamontes (saltamos), gusanitos (nos arrastramos) y hasta ranas que les llevaron saltando a un riachuelo lleno de peces de colores. Cuando salieron del agua tiritaban de frío (movemos nuestro cuerpo como temblando) y los dientes castañearon fuertemente (castañear los dientes) por lo que las nubes se abrazaron a los niños para secarlos (nos envolvemos en la toalla).  Los niños continuaron su camino, pasando por un puente muy estrecho e inestable manteniendo el equilibrio para no caerse al agua lleno de cocodrilos. El puente se movía mucho y casi se caen a los cocodrilos (caminan sobre una línea recta manteniendo el equilibrio).		10 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Música instrumental</li> <li>• 1 Silla</li> <li>• 1 toalla de baño</li> <li>• 1 kekito o bizcocho</li> <li>• 1 pañito</li> </ul>

<p>Continuaron caminando cada vez más deprisa y vieron a lo lejos una gran montaña, al llegar a ella tenían que escalar por unas cuerdas larguísimas, luego subir diez escaleras (hacen como si subieran escaleras), pero cuando ya estaban arriba, se quedaron sorprendidos puesto que solo había estatuas de diferentes tamaños. (cara de asombro), las miraron detenidamente cuando una de ellas les señaló un túnel (pasan gateando por un túnel de sillas) que los llevaba directamente al Castillo Trunqueta. Se abrió la puerta y allí estaba una marioneta muy sonriente con una mesa llena de bocadillos, frutas, zumos y agua, etc. Se sentaron los niños (se sientan), empezaron a comer (comen un kekito) y al terminar recogieron rápidamente la mesa (limpian la mesa con un pañito).</p> <p>La marioneta Trunqueta les enseñó el baile “Me muevo” (bailan al ritmo de la canción) al terminar, estaban tan cansados que se durmieron (se recuestan sobre el piso) Cantó el gallo quiquiriquí, quiquiriquí, el despertador sonó tictac tictac era la hora de despertar tictac- tictac (se levantan y empiezan a estirarse).</p> <p>Fuente: Tesis Llanos y Villacorta (2015)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad cognitiva: el color azul, vemos el video juntos y luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfico plástica en la cual van a mezclar témpera azul y blanca para obtener el celeste y pintar con el dedo la ficha de la nube, utilizando la técnica de dactilopintura. Como segunda actividad tocaremos el algodón para explorar diversas características como peso, textura color, etc. Luego trabajamos su motricidad fina rasgando algodón y pegando en nuestra ficha de la nube.</p> <p>Terminamos de pintar y vemos juntos el video: El azul - Canción y Cuento Educativo para Niños</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>1 plato o bandeja</b></li> <li>• <b>Témpera azul y blanca</b></li> <li>• <b>2 hojas bond</b></li> <li>• <b>Goma</b></li> <li>• <b>1 paquetito de algodón</b></li> <li>• <b>Plumón negro</b></li> </ul>	15 minutos
<p><b>Rueda de salida:</b> Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	5 minutos



## **LISTA DE COTEJO**

### **Sesión “Un sueño”**

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X			X	X	
3	Estudiante 3		X		X	X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X			X	X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10		X		X	X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12		X	X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19		X	X		X	
20	Estudiante 20	X		X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	5	<b>Duración:</b> 45 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Papá, queremos ir al circo
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar la percepción del cuerpo a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia. Refuerzo del color azul y prendas de vestir.		<b>FECHA:</b> 01/10/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b> <b>Tiempos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapete</li> </ul> 5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> </ul> 5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Nuestros alumnos/as, están muy inquietos e impacientes porque ha llegado el día que tanto tiempo habían estado esperando, sus padres los van a llevar al circo (todos saltan de la alegría). Están muy nerviosos porque se han despertado tarde y tienen que recoger su cuarto para irse (caminan por el espacio de manera libre como impacientes).  Primero van rápidamente a la cocina y desayunan, pero eso sí, más tranquilamente, porque no es bueno desayunar rápido (hacen gestos como si comieran lento su mazamorra).  Luego vuelven a su cuarto y lo ordenan ¿cómo? Primero hacen sus camas (tienden la mantita) Una vez echas las camas, se agachan para recoger los enredos del suelo, mirando si hay algo debajo de las camas (recogemos las prendas tiradas en el piso)		15 minutos  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Música instrumental</li> <li>• Mazamorra</li> <li>• Manta pequeña</li> <li>• Prendas de vestir</li> <li>• Cepillo dental con un vaso de agua.</li> <li>• Una tina pequeña.</li> <li>• Un peine</li> <li>• Una toalla pequeña</li> </ul>

<p>Una vez recogido el cuarto van al aseo y allí: Se lavan los dientes (cogen el cepillo y se lavan), la cara (se lavan la cara), se peinan (se peinan con el peine), se secan (secarse con la toalla) luego se visten: los pantalones ¿dónde? ¡En las piernas! (se colocan el pantalón), Los zapatos, ¿dónde? ¡En los pies! (se ponen los zapatos), El polo, ¿dónde? ¡En el tronco! (se ponen el polo), ¿La chalina? ¡En el cuello! (ponérsela en el cuello) ¿Los guantes? ¡En las manos! (ponerse los guantes) Y... ¿el gorro? ¡En la cabeza! (ponerse el gorro). Ahora sí están listos para ir de paseo.</p> <p>Fuente: Iglesias (2008)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos, vemos un video juntos para reforzar la forma correcta de vestirnos y les presentamos la actividad cognitiva: el color azul, luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfico plástica en la cual van a pintar un polo de color azul con la técnica del moteado. Terminamos de pintar y vemos juntos el video: “Aprender el color azul”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>2 hojas bond</b></li> <li>• <b>Témpera azul</b></li> <li>• <b>Esponja</b></li> </ul>	15 minutos
<p><b>Rueda de salida:</b> Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	5 minutos

## **LISTA DE COTEJO**

### **Sesión “Papá, queremos ir al circo”**

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X			X	X	
3	Estudiante 3		X	X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7		X	X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X			X	X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X			X	X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19		X	X		X	
20	Estudiante 20	X		X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

<b>PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021</b>		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	6	<b>Duración:</b> 45 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Un día en la feria
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar el lenguaje a través del cuento motor, realizando ejercicios linguales y labiales dirigidos durante el relato de la historia. Refuerzo de la vocal A.		<b>FECHA:</b> 05/10/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b> <b>Tiempos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día		• Tapete  5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• Canción  5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Había una vez una niña que fue a la feria con sus padres y con su hermano. La familia iba muy contenta porque tenían muchas ganas de divertirse todos juntos (saltan y celebran). Cuando llegaron a la feria lo primero que encontraron fueron los puestos de canchita, de manzana acaramelada, helados y de algodón dulce. Los padres les preguntaron a los niños que si querían tomarse algo. Y los dos hermanos muy contentos contestaron que sí.  Yo quiero caramelos, dijo el niño. (Se los compraron y fueron comiéndoselos, mientras paseaban, chupando con la lengua y moviéndola para todos los lados) Hummm, ¡qué ricos que están!, decía. ¡Ah! pues yo quiero un algodón dulce, dijo la niña. Y sus papas se lo compraron, y también se lo fue comiendo alegre y contenta. (Abría la boca mucho para coger un buen trozo de algodón, auumm, auumm) y luego movía la boca cerrada de un lado para otro para comérselo).  Cuando acabó, se chupaba los labios para quitar lo que se le había quedado pegado en la boca (mover los labios uno encima de otro y pasar la lengua por los labios despacio y rápido). Después pasaron por un puesto donde vendían bolsas de globos, y se compraron una bolsa y se pusieron		• Música instrumental • Mazamorra • Manta pequeña • Prendas de vestir • Cepillo dental con un vaso de agua. • Una tina pequeña. • Un peine • Una toalla pequeña  15 minutos

<p>a inflarlos (Inspirar por la nariz hinchando la barriga y soplar por la boca para inflar el globo. Se puede hacer primero suave y largo, después fuerte, o en varias veces).</p> <p>Así inflaron varios globos y los llevaban en la mano y cantaban (Lalalila, lalalala, lalalí, lalalá, qué bien me lo voy a pasar). Luego se fueron a subir al carrusel, en los caballitos, en las colchonetas, y hasta en la montaña rusa para niños (cerraban y abrían los ojos cuando bajaban muy rápido y también gritaban, aahhhh). Cuando ya estaban algo cansados, los niños les dijeron a sus papás que ya querían irse para su casa, pero que si antes podían comprar unos boletos en la tómbola. Así lo hicieron y al abrirlos ¡qué alegría!</p> <p>Me ha tocado un osito que habla, dijo el niño. Mira lo que dice (los niños repiten): polo, helado, casa, mesa, llave, tomate, gallo, caja, pizarra, lámpara, pelota, trompeta, elefante.</p> <p>¡Qué bonito!, le dijo la hermana. Pues a mí me ha tocado una radio con una cinta. Escucha, escucha, lo que se oye (los niños adivinan de qué es el sonido onomatopéyico): muuuuuu , guau guau, cua cua cua, co co co, del bebé llorando, riendo, silbando, roncando, tosiendo (hacer los sonidos).</p> <p>Los dos Hermanos se fueron supercontentos y felices a su casa, por lo bien que se lo habían pasado en la feria con sus padres.</p> <p>Fuente: Tesis Llanos y Villacorta (2015)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p> <p>Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad cognitiva: el color rojo, vemos el video juntos y luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfico plástica en la cual van a rasgar papel, pintar con conos vacíos de papel higiénico en el papelógrafo de manera libre.</p> <p>Utilizarán ténpera roja para hacer los sellos en forma de círculo utilizando los conos.</p> <p>Terminamos de pintar y vemos juntos el video del cuento: “El cumpleaños del círculo rojo”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>Ficha</b></li> <li>• <b>Crayolas</b></li> </ul>	10 minutos
<p><b>Rueda de salida:</b></p> <p>Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	5 minutos

## **LISTA DE COTEJO**

### **Sesión “Un día en la feria”**

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X			X		X
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5		X	X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X			X		X
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14		X	X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19		X		X	X	
20	Estudiante 20	X		X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

<b>PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021</b>		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	7	<b>Duración:</b> 45 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Un viaje en auto
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar la coordinación dinámica general a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia. Reforzamos la vocal E.		<b>FECHA:</b> 06/10/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b> <b>Tiempos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día.		• Tapete  5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• Canción  5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Nuestros alumnos/as, están muy inquietos e impacientes porque ha llegado el día que tanto tiempo habían estado esperando, sus padres los van a llevar al circo (todos saltan de la alegría). Están muy nerviosos porque se han despertado tarde y tienen que recoger su cuarto para irse (caminan por el espacio de manera libre como impacientes).  Primero van rápidamente a la cocina y desayunan, pero eso sí, más tranquilamente, porque no es bueno desayunar rápido (hacen gestos como si comieran lento su mazamorra). Luego vuelven a su cuarto y lo ordenan ¿cómo? Primero hacen sus camas (tienden la mantita) Una vez echas las camas, se agachan para recoger los enredos del suelo, mirando si hay algo debajo de las camas (recogemos las prendas tiradas en el piso)  Una vez recogido el cuarto van al baño y allí: Se lavan los dientes (cogen el cepillo y se lavan), la cara (se lavan la cara), se peinan (se peinan con el peine), se secan (secarse con la toalla) luego se visten: los pantalones ¿dónde? ¡En las piernas! (se colocan el pantalón), Los zapatos, ¿dónde? ¡En los pies! (se ponen los zapatos), El		• Música instrumental • Manta pequeña • Prendas de vestir • Cepillo dental con un vaso de agua. • Una tina pequeña. • Un peine • Una toalla pequeña  22 minutos



<p>polo, ¿dónde? ¡En el tronco! (se ponen el polo), ¿La chalina? ¡En el cuello! (ponérsela en el cuello) ¿Los guantes? ¡En las manos! (ponerse los guantes) Y... ¿el gorro? ¡En la cabeza! (ponerse el gorro). Ahora sí están listos para ir de paseo.</p> <p><b>*Fuente: Julia Iglesia</b></p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad cognitiva: la vocal E, vemos el video juntos y luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfico plástica en la cual van a pegar fideos, luego vamos a trabajar la pinza digital jugando con ganchos de ropa colgando medias en un cordel. Terminamos de pintar y vemos juntos el video del cuento: "La vocal E".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>Ficha</b></li> <li>• <b>Fideos</b></li> <li>• <b>Cordel</b></li> <li>• <b>Ganchos</b></li> </ul>	<p>10 minutos</p>
<p><b>Rueda de salida:</b> Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	<p>5 minutos</p>

## LISTA DE COTEJO

### Sesión "Un viaje en auto"

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X			X		X
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X			X
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19		X		X	X	
20	Estudiante 20	X		X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	8	<b>Duración:</b> 45 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Jaguares
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar el equilibrio a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia. Reforzamos la vocal I.		<b>FECHA:</b> 07/10/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día		<b>Tiempos</b>  5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• <b>Tapete</b>  • <b>Canción</b>  5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  En el Parque Nacional de Manu ubicado en la selva Peruana, viven un grupo de jaguares muy temidos. Ellos desde muy pequeños se entrenaban para ser fuertes y así poder protegerse de personas y cazadores que le querían hacer daño, ya que sus pieles eran muy hermosas y muchos cazadores la utilizaban para venderla.  Estos jaguares vivían solos, ya que los animales del bosque le tenían mucho miedo (ponemos cara de miedo), porque eran veloces y rugían mucho (rugimos). Un día mientras entrenaban (corrían, saltaban), escucharon unos fuertes gritos de unos loros que empezaban a aletear muy fuerte (aleteando los brazos), ellos asustados se asomaron y vieron que un grupo de osos anteojos habían caído en una trampa (ellos intentaban salir rampando, saltando) que los malos cazadores le habían colocado. El grupo de loros asustados les dijeron: Pueden ayudar a nuestros amigos, y los jaguares les respondieron: no teman que no les haremos daño (ya no rugiremos muy fuerte) nosotros estamos aquí para ayudarlos, de pronto el grupo de mariposas vienen volando muy deprisa (aleteando rápido) y otras venían muy lentas (aleteando despacio) y dijeron: los cazadores ya vienen están muy cerca, hay que ayudar al grupo de osos. Entonces algunos jaguares se acercaron		• <b>Música instrumental</b>  10min

<p>corriendo (todos corremos) al grupo de mariposas y ellas se asustaron mucho (asustados), y se fueron volando muy rápido a un árbol (aleteando rápido). Entonces el grupo de loros les dijeron: no teman que los jaguares están para ayudarnos, ellos serán nuestros amigos. De pronto los jaguares escucharon las voces de los cazadores que venían corriendo (corremos), otros saltando en un pie (saltamos en un pie), y otros caminando en puntitas (caminamos en puntitas), y los jaguares al escuchar corrieron rápido (corremos rápido) a la trampa y sacaron a los osos rompiendo con sus patas la trampa (hacemos como si rompiéramos algo). Y así los animales lograron salvar a los osos huyendo rápidamente (corriendo rápido). Y al llegar los cazadores hacia el lugar no encontraron nada y se fueron tristes (cara triste), con la cabeza hacia abajo y caminando lentamente al no lograr su objetivo (caminamos cabizbajos)</p> <p>Los osos muy contentos (alegres) agradecieron a los jaguares, y se volvieron muy amigos y así los jaguares dejaron de ser temidos.</p> <p><b>*Fuente:</b> Tesis Llanos y Villacorta (2015)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad cognitiva: la vocal I, vemos el video juntos y luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfico plástica en la cual van a pegar papel lustre color verde, luego vamos a rasgar tiras de papel periódico. Terminamos de pintar y vemos juntos el video del cuento: “El viaje del indio Inay”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>Ficha</b></li> <li>• <b>Papel periódico</b></li> <li>• <b>Goma</b></li> <li>• <b>Papel lustre verde</b></li> </ul>	15 minutos
<p><b>Rueda de salida:</b> Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	5 minutos

## **LISTA DE COTEJO**

### **Sesión “Jaguares”**

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X			X	X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14		X	X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	
20	Estudiante 20	X		X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	9	<b>Duración:</b> 45 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Los gemelos y la caja mágica
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar la coordinación dinámica general a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia. Reforzamos la vocal O		<b>FECHA:</b> 08/10/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día		<b>Tiempos</b>  5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• <b>Tapete</b>  5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Érase una vez dos hermanos gemelos que se llamaban Juanito y Miguelito. Tenían el mismo color de pelo, los mismos ojos y la misma sonrisa. Además su madre siempre los vestía igual. Pero había algo que los diferenciaba: uno era más travieso que otro. Juanito siempre hacía rabiar a Miguelito hasta que lo hacía llorar (todos lloran).  En vacaciones fueron a visitar a sus abuelos. Ellos vivían en una casa en mitad del bosque donde había muchos árboles y sitios para jugar (todos se ponen a saltar y jugar). Un día, mientras corrían al lado del río (corremos), Juanito hacía rabiar a su hermano continuamente así que al final Miguelito decidió esconderse en una casita de madera que encontró por el camino (nos escondemos bajo nuestros brazos).  Se quedó allí un rato esperando a que Juanito lo dejara tranquilo, cuando de repente (niños caminando de un lugar a otro), encontró una caja que brillaba mucho (cara de sorpresa). Era una caja preciosa, bastante pequeña y pintada con muchos dibujos antiguos. Miguelito se acercó corriendo a la caja (corren y agarran su caja) y la miró detenidamente hasta que la cogió y la abrió muy despacio		• <b>Música instrumental</b> • <b>Una caja de cartón</b>  10 minutos

<p>(abrimos nuestra caja). Al abrir la caja, una voz muy dulce le dijo:</p> <p>Soy la caja mágica de los deseos. Puedes pedirme todo lo que quieras, pero has de ser bueno y no ser egoísta, sino me iré apagando poco a poco hasta no poder hacer realidad los deseos de ningún otro niño nunca jamás.</p> <p>Miguelito soltó la caja porque se asustó (asustado) mucho al oír aquella voz, pero rápidamente se acercó de nuevo y volvió a abrirla. Pídeme un deseo y te lo concederé, pero piénsalo bien porque tiene que ser un deseo importante - dijo la caja (todos se ponen pensativos)</p> <p>Miguelito cerró la caja y la guardó en su mochila (cerramos y guardamos). Decidió ir a casa y se fue caminado en puntitas para que su hermano no lo escuchara (caminamos de puntitas). Cuando llegó escondió la caja debajo de la cama (escondemos la caja) sin darse cuenta de que su hermano Juanito estaba espiándole desde la ventana. Cuando Miguelito salió de la habitación, Juanito se fue saltando (nos vamos saltando) a buscar lo que su hermano había escondido y se encontró con aquella preciosa caja.</p> <p>Cuando la abrió, la caja le dijo:</p> <p>- Soy la caja mágica de los deseos. Puedes pedirme todo lo que quieras pero has de ser bueno y no ser egoísta, sino me iré apagando poco a poco hasta no poder hacer realidad los deseos de ningún otro niño nunca jamás. Juanito, rápidamente, pidió a la caja de que Miguelito empezara a saltar como conejo por todo el patio hasta que se cansara (todos saltan como conejos). Y cuando se fue a ver a Miguelito estaba saltando como conejo, y este se reía mucho de su hermano porque no dejaba de saltar y ya estaba muy cansado (se ríen). Miguelito miraba enojado a Juanito (cara de molestos) y saltando se fue en dirección de él a quitarle la caja mágica (avanzamos saltando). Tenía miedo de que la caja se enfadara así que fue corriendo a abrirla (abrimos la caja) y fue cuando vio que la cajita ya no brillaba tanto (ponen cara triste). Miguelito logró quitarle la caja mágica a su hermano abrió caja y pidió un deseo: Cajita mágica, me encantaría que me ayudases a hacer que mi hermano se portase mejor conmigo, con mis papás y con nuestros amigos y que no fuera tan egoísta. (todos cierran los ojos y piden el deseo)</p> <p>La caja le concedió el deseo y, por sorpresa, Miguelito empezó a dejar de saltar por todo el patio. En vez de enfadarse con Miguelito, se acercó a él y dándole un abrazo fuerte le pidió perdón por haberse portado mal con él.(niños abrazándose)</p> <p>Miguelito estaba muy feliz (todos felices), porque la caja mágica había cumplido su deseo. Ahora su hermano</p>		
--	--	--

<p>Juanito se portaba muy bien con todos y jugaba con él sin hacerle rabiar. Los dos hermanos guardaron la caja mágica y siguieron pidiéndole deseos. Siempre pedían juntos buenos deseos para su familia y sus amigos y la preciosa caja mágica nunca dejaba de brillar.</p> <p><b>*Fuente:</b> Tesis Llanos y Villacorta (2015)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad cognitiva: la vocal O, vemos el video juntos y luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfica plástica en la cual van a pintar la vocal con la técnica del moteado y témpera roja, luego jugamos con nuestras plastilinas masitas formando la vocal O y otras creaciones libres. Terminamos de pintar y vemos juntos el video del cuento: “La vocal O”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>Ficha</b></li> <li>• <b>Témpera roja</b></li> <li>• <b>Esponja</b></li> <li>• <b>Plastilina masitas</b></li> </ul>	<p>10 minutos</p>
<p><b>Rueda de salida:</b> Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	<p>5 minutos</p>



## LISTA DE COTEJO

### Sesión “Los gemelos y la caja mágica”

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	
20	Estudiante 20	X		X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

<b>PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021</b>		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	10	<b>Duración:</b> 45 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Una gran aventura
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar el espacio y los objetos a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia. Refuerzo de la vocal U		<b>FECHA:</b> 11/10/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b> <b>Tiempos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día		• <b>Tapete</b> 5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• <b>Canción</b> 5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Érase una vez, unos niños que querían vivir una gran aventura. Los niños querían ir a un sitio donde nunca nadie hubiese estado y descubrir cosas nuevas. Para ello, se prepararon sus mochilas (alistan una bolsa con cosas) y comenzaron a caminar por las marcas del arco iris (Los niños tienen que caminar por una línea recta) El arco iris los llevó hacia "Tierra Mágica". Lo primero que se encontraron fue un enorme río, en éste bebían agua caballos con cuernos y alas de los cuales salían estrellas brillantes. ¡El agua que bebían era mágica! La magia del río hacía que la gente que se bañara allí brillara mucho y podían volar (Todos se desplazan como si volaran por el espacio, con los brazos extendidos). Tras el largo baño en el río (giran los brazos como nadando) todos estaban muy cansados para seguir el camino, por lo que decidieron cruzar el río a través de unas piedras. (caminan saltando de un punto a otro como saltando piedritas) Cuando los niños lograron pasar el río, entraron en un sitio que estaba lleno de plantas y animales. Las plantas eran tan bonitas que los niños no querían pisarlas (caminan como esquivando obstáculos). Después de pasar con mucho cuidado para no pisar ninguna planta, los niños se encuentran con un enorme		• <b>Música instrumental</b> • <b>Cinta masking tape</b> • <b>Mochila o bolsa</b> • <b>Un juguete</b> 10 minutos

<p>león que intenta cazar a los animales de la selva (se asustan).</p> <p>Una vez que todos han pasado al león, siguen caminando observando a los animales de su entorno. Uno de los niños dice: ¡mira cuantos saltamontes! ¡Cómo saltan! (todos saltan como saltamontes con distintas variables: pies juntos, en un solo pie)</p> <p>Los niños siguen caminando por estas tierras mágicas y, a mitad del camino, se encuentran con una bruja malvada (se asustan). Se llamaba Úrsula y tenía encarcelados a unos conejitos muy bonitos y hambrientos porque la malvada bruja no les daba de comer (caritas de conejitos tristes), así que decidieron esperar a que la bruja se duerma (todos se echan a dormir) luego se despertaron y entraron de puntillas para darle de comer a los conejos (entrar en puntitas), luego le abrieron las jaulas para que se escapen (todos salen saltando como conejos), luego empezó a llover y corrieron para refugiarse de la lluvia (Corren y se tapan con sus brazos) Al finalizar la lluvia, los niños secaron sus ropas y sus cuerpos y, tras ello, se pusieron en marcha para continuar la aventura(se van marchando) . El bosque estaba lleno de charcos, que tuvieron que saltar para no mojarse (Saltan). Luego siguieron el camino de regreso a casa y tuvieron que pasar por un camino muy angosto (camina en una línea recta) para llegar hasta sus casas. Al llegar se bañaron (hacen como si se bañaran) y se echaron a dormir cansados de esta gran aventura (todos se echan a dormir)</p> <p>*Fuente: Tesis Llanos y Villacorta (2015)</p>		
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p> <p>Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad cognitiva: el color rojo, vemos el video juntos y luego los invitamos a realizar la actividad de expresión gráfico plástica en la cual van a rasgar papel, pintar con conos vacíos de papel higiénico en el papelógrafo de manera libre.</p> <p>Utilizarán témpera roja para hacer los sellos en forma de círculo utilizando los conos.</p> <p>Terminamos de pintar y vemos juntos el video del cuento: “El cumpleaños del círculo rojo”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>Ficha</b></li> <li>• <b>Crayolas</b></li> </ul>	10 minutos
<p><b>Rueda de salida:</b></p> <p>Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	5 minutos

## LISTA DE COTEJO

### Sesión "Una gran aventura"

Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6		X		X		X
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	
20	Estudiante 20		X	X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

PROGRAMA KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER - 2021		
<b>DESARROLLADO POR:</b>		Priscilla Carhuatocto Olivera
N°	11	<b>Duración:</b> 45 Min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b>		Los conejos hambrientos
<b>GRADO Y SECCIÓN:</b>		3 años - Triunfadores C
<b>OBJETIVO:</b> Trabajar la coordinación visomotriz a través del cuento motor, realizando movimientos guiados y dirigidos durante el relato de la historia.		<b>FECHA:</b> 12/10/2021
<b>Ejecución de la actividad</b>		<b>Recursos</b> <b>Tiempos</b>
<b>Rueda de entrada:</b> Se les da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción (Hola Hola) para despertar el interés en cada uno de ellos y se les presenta el propósito de la clase y el cuento del día		• <b>Tapete</b> 5 minutos
<b>Preparación:</b> Conversamos acerca del contenido visto de manera previa en la plataforma ClassDojo y enlazamos lo aprendido con lo que vamos a realizar en la sesión.		• <b>Canción</b> 5 minutos
<b>Contenido principal:</b> Empezamos a relatar el cuento:  Un día en el bosque vivían muchos conejos, y como tenían mucha hambre decidieron ir al prado a buscar comida (saltan como conejos) pero se dieron con la sorpresa que no había ni una zanahoria (cara de asombro). Decidieron ir en busca de las zanahorias cruzando un río para no caerse (pasan saltando de un punto a otro) .Luego pasaron por un bosque y esquivaban los árboles.(esquivan los obstáculos)  Luego encontraron a un conejo viejo y grande y le preguntaron: ¿tienes zanahorias? (ponen cara triste), entonces el conejo grande les invito a pasar a que vieran su cultivo, y se fueron saltando despacio (se van saltando como conejos)  Una vez que llegaron se dieron con la sorpresa (cara sorprendidos) que había muchas zanahorias. Fue tanta su sorpresa que empezaron a excavar y excavar (se arrodillan y hacen como si estuvieran excavando) hasta que al fin encontraron sus ricas zanahorias y saltaron (saltan) de alegría y empezaron a comerlas  *Fuente: Tesis Llanos y Villacorta (2015)		• <b>Música instrumental</b> 10 minutos

<p><b>Vuelta a la calma:</b> Se les invita a los niños a sentarse, hacemos unos ejercicios de respiración para relajarnos y les presentamos la actividad de expresión gráfico plástica en la cual vamos a estampar nuestras manos con tempera en un papelógrafo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Música instrumental</b></li> <li>• <b>papelógrafo</b></li> <li>• <b>témpera</b></li> </ul>	<p>10 minutos</p>
<p><b>Rueda de salida:</b> Invitamos a los niños a sentarse y conversamos acerca de las experiencias durante la sesión, recordando lo desarrollado y aprendido en la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tapete</b></li> </ul>	<p>5 minutos</p>

## LISTA DE COTEJO

### Sesión “Los conejos hambrientos”

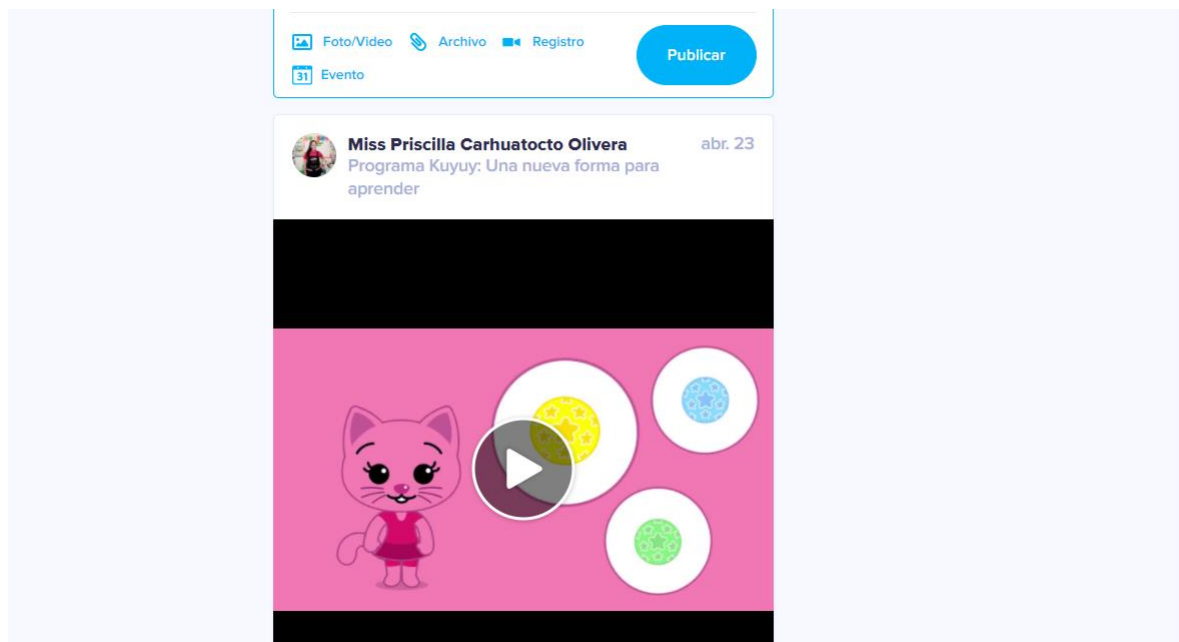
Nº		INDICADORES					
		Participa de manera activa en la sesión (Dimensión socioafectiva-comunicativa)		Realiza las acciones motrices asignadas (Dimensión Motriz)		Realiza las actividades gráfico plásticas asignadas (Dimensión cognitiva)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X			X		X
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X			X		X
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	
20	Estudiante 20	X		X		X	
21	Estudiante 21	X		X		X	

**LEYENDA:**

Si: Logró el indicador    No: No logró el indicador

## Anexo 10.

Imágenes de la plataforma ClassDojo utilizada para trabajar el Flipped Classroom





## Anexo 11.

Imágenes de la página web elaborada para el programa

The screenshot shows the 'Programación semanal' (Weekly Program) page. At the top, there is a navigation menu with links for 'Inicio', 'Acercas de', 'Programa Kuyuy', 'Test Kururay', 'Recursos Educativos', and 'Inscripción'. The KUYUY logo is on the left, and a 'Log In' button is on the right. The main heading is 'Programación semanal'. Below it, a text block states: 'El programa Kuyuy tendrá un total de 40 sesiones que se desarrollarán de lunes a viernes en distintos horarios a través de una sala en Zoom con un número no mayor a 10 niños por sesión'. The page is divided into five colored columns representing the days of the week, each with a title and a brief description of the activities:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<b>Me muevo y me divierto</b>	<b>Juego y me expreso</b>	<b>Hago música y me muevo</b>	<b>Reutilizo y juego</b>	<b>Refuerzo mis aprendizajes</b>
Actividades divertidas a través de cuentos que	Cuentos novedosos que permitan la expresión	Uniremos la música y los cuentos para hacer	Elaboramos materiales con los cuales vamos a	Reforzaremos diversos temas a través de

The screenshot shows the home page of the KUYUY website. It features the same navigation menu and logo as the previous page. The main content area has a background image of hands holding a paper doll. The text reads: 'El programa **KUYUY: UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER** tiene como objetivo mejorar el Desarrollo Psicomotor en los niños y niñas de 3 años haciendo uso de dos estrategias novedosas...'. Below this text is a yellow button that says 'Ver más >'. At the bottom of the page, there is a horizontal strip with three small images: a child stretching, a shelf with toys, and a smiling girl.

**KUYUY:**  
UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER

[Inicio](#) [Acerca de](#) [Programa Kuyuy](#) [Test Kururay](#) [Recursos Educativos](#) [Inscripción](#) [Log In](#)

## Recursos Educativos

En este espacio compartiremos con ustedes diversos materiales educativos como canciones, cuentos, imágenes, fichas de trabajo y cualquier material adicional que utilizaremos en nuestras sesiones o que serán compartidos a manera de apoyo para que repasen en casa.

Archivos  [+ Archivo](#)

Nombre	Última actu...	Vistas	Favoritos	Colaboradores
Fichas de Personal Social 0 elementos	21 sept 2021	0	0	pcarhuatocto

**KUYUY:**  
UNA NUEVA FORMA PARA APRENDER

[Inicio](#) [Acerca de](#) [Programa Kuyuy](#) [Test Kururay](#) [Recursos Educativos](#) [Inscripción](#) [Log In](#)

## Inscripción

Si deseas que tu hijo(a) participe en el programa completa los datos y separa su vacante. Recuerda que su participación no tiene costo alguno.

**No dejes pasar esta oportunidad**

Nombre del padre, madre o apoderado

Nombre del menor participante

mail \*       Teléfono

Teléfono

**¿Tienes alguna pregunta?**

Nombre       Email

Teléfono

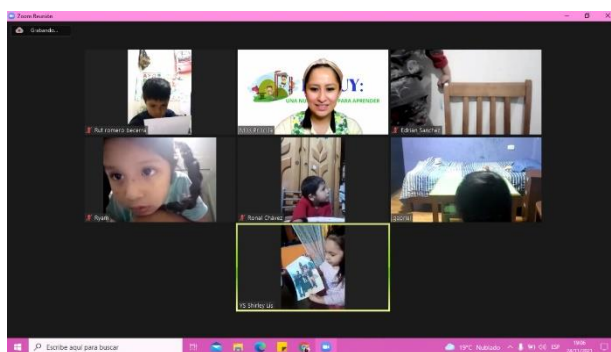
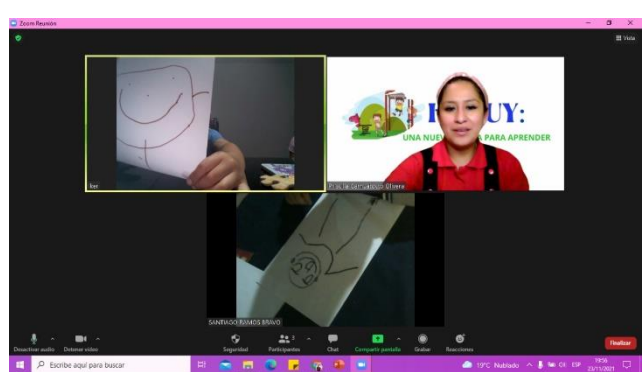
Asunto

Escribe tu mensaje aquí...

[Enviar](#)

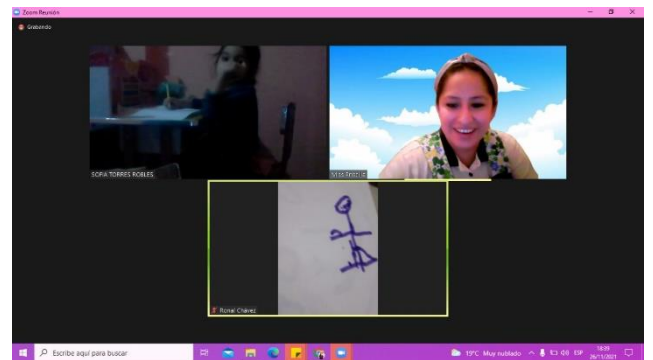
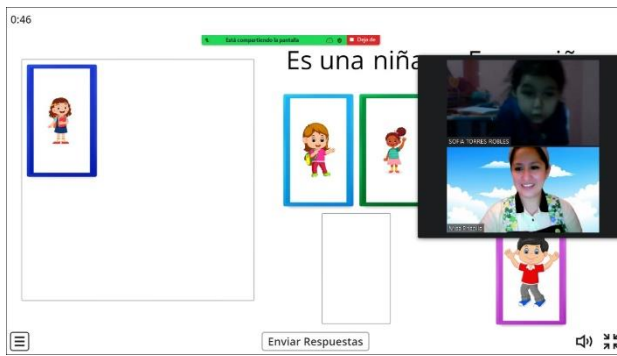
## Anexo 12.

Algunas imágenes del desarrollo del programa



## Anexo 13.

Algunas imágenes de la aplicación del pretest y postest





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, VILLA CORDOVA GLORIA MARIA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "CUENTO MOTOR Y FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 AÑOS DESDE LA VIRTUALIDAD, COMAS, 20211", cuyo autor es CARHUATOCTO OLIVERA PRISCILLA ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 23 de Febrero del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
VILLA CORDOVA GLORIA MARIA <b>DNI:</b> 10293887 <b>ORCID:</b> 0000-0003-3038-9443	Firmado electrónicamente por: GVILLACO el 28-02- 2022 11:58:41

Código documento Trilce: TRI - 0290092