

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de  
5 años de la I.E. “Niño Jesús N°252”, Trujillo**

**Informe de Tesis para obtener el título profesional de licenciada en  
educación inicial**

**Autora**

Limo Soto Romina Ysabel

**Asesor:**

Romero Ledesma, Adriana

(ORCID 0000-0001-5084-0938)

Nuevo Chimbote-Perú

2018

## INDICE

Indice .....	ii
1. PALABRAS CLAVE .....	iv
2. TITULO .....	v
3. RESUMEN .....	vi
4. ABSTRACT .....	vii
5. INTRODUCCIÓN.....	1
5.1 Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.2 Fundamentación científica .....	7
5.1.2.1 El juego .....	7
5.1.3. Definiciones del juego .....	7
5.1.4Características del juego .....	11
5.1.5 Importancia del juego .....	12
5.1.6 Tipos de los juegos .....	12
5.1.7 La expresion corporal .....	16
5.2 Justificación de la investigación .....	20
5.3 Problema .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3.1 Planteamiento del problema .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.4 Conceptualización y operacionalización de Variables.....	21
5.4.1 Conceptualización de variables .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.4.2Operacionalización de las variables.....	23
5.5 Hipótesis .....	25
5.5.1 Hipótesis General .....	25
5.6 Objetivos .....	25
5.6.1 Objetivo general .....	25
5.6.2 Objetivos específicos .....	25
6. METODOLOGÍA.....	25
6.1 Tipo y diseño de investigación.....	25
6.1.1 Tipo de investigación.....	25
6.1.2 Diseño de investigación .....	26
6.2 Población y Muestra .....	26
6.3 Técnica e instrumento de investigación .....	27
6.3.1 Técnicas .....	27

6.3.2 Instrumento .....	27
6.4 Procesamiento y análisis de la información .....	28
7. RESULTADOS .....	29
8. DISCUSION DE RESULTADOS.....	39
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
9.1 Conclusiones .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
9.2 Recomendaciones .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
9.3 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	44
ANEXOS .....	48

**PALABRAS CLAVE:**

Tema	Juegos Tradicionales.
Especialidad	Expresión Corporal.

Topic	Traditional games
Specialty	Bodily education.

<b>Línea de Investigación</b>	Teoría y Métodos Educativos
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Sub área</b>	Ciencia de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

## **TITULO**

**Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. “Niño Jesús N<sup>a</sup>252”, Trujillo**

**Traditional games to improve body expression in 5-year-old children I.E. “Niño Jesús N<sup>a</sup>252”, Trujillo**

## **RESUMEN**

El objetivo de la investigación fue determinar cómo influye los juegos tradicionales en la mejora de la expresión corporal en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I Niño Jesús N°252. La metodología empleada fue una investigación aplicada con un diseño pre experimental por utilizar un solo grupo, el muestreo realizado fue aleatorio simple con la población de 25 niños y niñas del aula Honradez. El instrumento aplicado para evaluar a los niños y niñas fue la guía de observación, basada en una lista de 15 ítems, los 3 criterios: siempre, a veces y nunca, las cuales evaluaron si el niño realiza siempre, a veces o nunca los indicadores; según ello tendrá una puntuación de 1-nunca, 2-a veces, 3-siempre; 6 indicadores, 2 variables y se realizó 15 juegos tradicionales; el cual fue validado por jueces expertos en el área; luego se realizó la comprobación de la hipótesis general, teniendo en cuenta los resultados y para ello se empleó la técnica estadística no paramétrica; Mann Whitney U donde se obtuvo una significancia de 0,001 que es menor a ( $\alpha = 0.05$ ), indica que se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ , es decir, se concluye que es positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E “Niño Jesús”.

## **ABSTRACT**

The objective of the research is to determine how traditional games influence the improvement of body expression in 5-year-old boys and girls of the I.E.I Niño Jesús N°252, the sampling to be carried out will be; Simple random sampling with the population of 25 boys and girls from the Honradez classroom. Likewise, the explanatory type will be used, with a pre-experimental design. The instrument to be applied to evaluate the children will be the observation guide, it is based on a list of 15 items, the 3 criteria: always, sometimes and never, which will be evaluated if the child always, sometimes or never indicators; Accordingly, it will have a score of 1-never, 2-sometimes, 3-always; 6 indicators, 2 variables and 15 traditional games; which will be validated by expert judges in the area; then the general hypothesis was verified, taking into account the results and for this the non-parametric statistical technique was used; Mann Whitney U where a significance of 0,001 which is less than ( $\alpha = 0.05$ ), indicates that the  $H_1$  and it is rejected  $H_0$ , that is, it is concluded that body expression in 5-year-old children of the I.E “Niño Jesús”.

## **5. INTRODUCCION**

### **5.1 . Antecedentes y Fundamentación científica:**

#### **5.1.1. Antecedentes**

##### **5.1.1.1. Antecedentes Internacionales**

En la investigación de Gualpa (2015) titulada “Juegos y su incidencia en el desarrollo de la expresión corporal en niñas y niños de 4-5 años de edad” trabajo para obtener el grado de título de licenciada en ciencias de la educación inicial; se trabajó con la población de 90 niños y niñas, la cual llevo a las siguientes conclusiones:

-Las causas que inciden en desarrollar la expresión corporal se están perdiendo en los centros educativos debidos al desconocimiento por parte de docentes que no asisten a talleres a prepararse para que tengan conocimientos de expresión corporal, están desmotivadas a realizar juegos con sus niños para que ellos puedan desarrollar su expresión corporal.

-La falta de conocimiento propone que obtengamos niños con dificultad al realizar movimientos y esto afecte en su desarrollo integral.

-La falta de atención por parte de la docente influyo en los resultados en lo que se evidencio en el test niños desmotivados a realizar movimientos de expresión corporal, el juego es la parte fundamental en los niños para sus nuevos conocimientos. (p, 89)

##### **5.1.1.2. Antecedentes Nacionales**

En la investigación de Tipiani (2017) titulada “La expresión corporal y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. 022 Semillitas del futuro los olivos-2016” trabajo para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial; se trabajó con la población de 100 infantes, la cual llevo a las siguientes conclusiones:

-Si hay relación entre la expresión corporal y la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Semillitas del futuro los

olivos-2016”. Por lo que tuvo una significancia de correlación 0,009 rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

-Si hay relación entre la comunicación corporal y la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa “Semillitas del futuro 002” los olivos 2016. Por lo que tuvo una significancia de correlación 0,015 rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. (p, 38)

En la investigación de Prieto (2018) titulada “Las danzas folklóricas como estrategia en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E 15261 puerta pulache –las lomas-Piura-Perú 2017” tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial; se trabajó con la población de 60 dentro de ellos niños y niñas, la cual llegó a las siguientes conclusiones:

-El nivel de expresión corporal de los niños y niñas de 4 años antes de aplicar las danzas folclóricas como estrategias existían un 15% que se ubicó en el nivel inicio, el cual se redujo a 0% después de trabajar las sesiones. Reafirmando que la estrategia es efectiva. Y resaltando lo que no dice Motos (2003) quien define que la expresión corporal: es un movimiento con intención comunicativa que implica estimular, abrirse a las sensaciones.

-Al comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de danzas folclóricas para mejorar la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. 15261, se evidencia que hay un notorio cambio pues del 25% inicial que se ubica en nivel logrado, sube a 85% al aplicar las sesiones, concluyendo así la investigación; que al aplicar las danzas folclóricas como estrategia en el desarrollo de su expresión corporal de los niños y niñas de 4 años de edad se logró desarrollar la Expresión Corporal tal y como lo dice Montavéz (2012) que la expresión corporal parten de tres dimensiones: expresividad, comunicación y creación. (p,53)

En la investigación de Valencia (2015) titulada “Taller de Ballet suite de Ballerinas para desarrollar la expresión corporal de niños y niñas de 5 años de

edad de la Institución Educativa Experimental Rafael Narváez Cadenillas de la ciudad de Trujillo en el año 2014” para obtener el título de licenciatura en educación inicial. La población estuvo conformada por 119 niños y niñas en total, se arribó a las siguientes conclusiones:

-Se demostró que la aplicación del taller de ballet “Suite de Ballerinas” incremento significativamente en el desarrollo de la expresión corporal en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. “Rafael Narváez Cadenillas” año 2014.

-Resultados que fueron confirmados con la prueba “t” de Student, que arrojó un valor estadístico de la prueba menor a 0.05 aceptándose la hipótesis alterna y rechazando la nula.

-Los niños y niñas de 4 años de edad de ambos grupos: control y experimental presentaron un nivel de la expresión corporal deficiente en su pre-test. Sin embargo, finalizada la aplicación del taller de ballet “Suite de Ballerinas”, los niños del grupo experimental que inicialmente se ubicaron en un nivel “deficiente” con un 94.4%. Logramos al finalizar el taller cambios significativos. Esta cifra se redujo a un 22.2% y avanzaron al nivel regular con 77.8% después de aplicarse el taller. Caso contrario se da en el grupo control, relativamente la totalidad de los niños y niñas de este grupo pertenecieron en el mismo nivel “deficiente”, aproximadamente con un 68.4%

-Se comprobó que la aplicación del taller de ballet “Suite de Ballerinas” desarrolla la expresión corporal; antes de la aplicación del taller, se observó que casi la totalidad de niños del grupo experimental tenían dificultad de expresión corporal; conforme se iba aplicando las sesiones del taller, los niños mostraron cambios progresivos en el desarrollo de su expresión corporal, además en su postura y mejoras en el oído y la memoria. (p, 60)

### **5.1.1.3. Antecedentes Locales**

En la investigación de Sánchez (2014) titulada “La motricidad y su relación con la expresión corporal de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial de la I.E.I N°253 “Isabel Honorio de Lazarte” Trujillo, 2014”, para obtener el grado de Maestría, la población está constituida por 27 niños de la edad de 5 años matriculados del nivel inicial; se arribó a las siguientes conclusiones:

-En cuanto a los niveles de motricidad de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N°253 “Isabel Honorio de Lazarte” Trujillo, 2014, se ha encontrado que un 77.8% se encuentra en un nivel normal, un 14.8% en un nivel regular y un 7.4% se encuentra en un nivel retardado.

-Se evidencia que existe relación significativa entre la motricidad y la expresión corporal de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N° 253 “Isabel Honorio de Lazarte” Trujillo, 2014.

-En cuanto a los niveles de expresión corporal de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N°253 “Isabel Honorio de Lazarte” Trujillo, 2014, queda registrado que un 85.2% se encuentra en un nivel normal, mientras que un 14.8% en nivel regular.

-En cuanto a las formas de coordinación motriz, fina y gruesa de los niños de 5 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N°253 “Isabel Honorio de Lazarte” Trujillo, 2014, se evidencia que un 81.5% de los niños se encuentra en un nivel normal de desarrollo. (p,94)

En la investigación de Villacorta et al. (2014) titulada “Aplicación de cuentos motores para mejorar el desarrollo de la expresión corporal de los niños y niñas de 5 años de edad, de la I.E.E N° 1564 “Radiantes Capullitos” de la ciudad de Trujillo en el año 2014, para obtener el grado de maestría. La población estuvo conformada por tres secciones de 5 años haciendo un total de 39 niñas y 51 niños, se arribó a las siguientes conclusiones:

-Los educandos del grupo experimental y del grupo control según los resultados

del pre test tienen un bajo nivel de desplazamiento corporal.

-Los resultados del grupo experimental de acuerdo a los resultados de post-test lograron mejorar su expresión corporal después de aplicar los cuentos motores.

-Los educandos del grupo control según los resultados del pos test lograron una ligera mejoría en su expresión corporal.

-Los resultados comparativos del pre y post test del grupo experimental nos demuestran que los niños y niñas lograron una mejora significativa en su expresión corporal. (p, 54)

En la investigación de Llanos, (2015) titulada “Aplicación de cuentos motores para mejorar el desarrollo de la expresión corporal de los niños y niñas de 5 años de edad, de la I.E.I. N°1564 “Radiantes Capullitos” de la ciudad de Trujillo en el año 2014, para obtener el grado de Maestría. El trabajo demostró lograr en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I 1564 “Radiantes Capullitos”, el desarrollo de su expresión corporal a través de la aplicación de los cuentos motores. Comparar los resultados obtenidos del pre y post-test para determinar si los niños y niñas han logrado mejorar su expresión corporal mediante los cuentos motores.

Demuestra que la aplicación de cuentos motores influyen en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 1564 “Radiantes Capullitos”. La población estuvo conformada por tres secciones de 5 años de edad “Pensamiento”, “Copas de oro”, “Orquídeas” haciendo un total de 39 niñas y 51 niños, se arribó a las siguientes conclusiones:

-Los educandos del grupo experimental y del grupo control según los resultados del pre test tienen un bajo nivel de desplazamiento corporal.

-Los resultados del grupo experimental de acuerdo a los resultados de post-test lograron mejorar su expresión corporal después de aplicar los cuentos motores.

-Los educandos del grupo control según los resultados del post-test lograron una ligera mejoría en su expresión corporal.

-Los resultados comparativos del pre y post test del grupo experimental nos

demuestran que los niños y niñas lograron una mejora significativa en su expresión corporal.

De la expresión corporal en niños de 5 años. Llego a las conclusiones:

-Que la aplicación de un taller con actividades para potenciar la expresión corporal en los niños y niñas de 5 años, determina que los niños y niñas desarrollan mejor la expresión corporal.(p,50)

## **5.1.2. Fundamentación Científica**

### **5.1.2.1 . El Juego**

El juego infantil está estrechamente ligado al proceso de aprendizaje, ya que los niños desde muy temprana edad experimentan y obtienen información del mundo a través de este.

Se indica, además, que existe una correlación entre el comportamiento lúdico y el nivel intelectual alcanzado por los niños, presentándose diferencias en el tipo y calidad de juego que desarrollan niños de distinto nivel socioeconómico. (Barclay 1982, citado por Kotliarenco, 1996, p.1)

Según Barclay (1982) el juego es una herramienta la cual ayuda en diferentes procesos, ya que desde muy pequeños los niños mediante los juegos es que realizan los aprendizajes. Para los niños y niñas no hay impedimento, de dejar de jugar ya que la imaginación de ellos es ilimitada, ayuda psicológicamente, emocionalmente y físicamente.

### **5.1.3. Definiciones del Juego**

Según la RAE “El juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. (RAE 2010, citado por Gutiérrez, 2010/2016, p7)

Según la Real academia Española (2010) para los niños y niñas el juego es muy recreativo, y a su vez una competencia de juegos entre ellos, en el cual uno puede perder y el otro ganar, ello ayuda mucho a los niños y niñas para que puedan socializarse entre ellos.

Nos facilita también una definición acerca del juego, esta afirma que Vygostki (1934) definió el juego como: “Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan

en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el camino” (Ortega Ruiz 1992, citado por Gutiérrez, 2017, pp.8).

Sin embargo, para Vygotsky es fundamental la actividad didáctica en esta etapa de crecimiento ya que por ende los menores descubren nuevas habilidades y destrezas.

Por lo cual conviene enfatizar que el juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varían según la cultura de los pueblos.

El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre. Donde también consideran que los niños y niñas aprenden a crecer en forma recreativa. (Lacallo et al., 1992, citado por Alvarado, 2001, pp. 113-114).

Así como nosotros tenemos años sobre la tierra, no cabe recalcar que de igual manera el juego; existen diferentes tipos de juegos ya que ha ido evolucionando como nosotros. El juego lo realizamos por inercia ya que lo hemos realizado en algún momento, ya que con la práctica ayuda a los niños y niñas psicológicamente, en su habilidad motora, ayuda a que los niños y niñas vayan madurando poco a poco.

El juego lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el lugar es espontaneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien (Díaz 1993, citado por Alvarado, 2001, pp. 113-114)

Para Díaz (1993) el juego es algo que nos nace por ende, en cualquier momento, en cualquier lugar, con cualquier material, es algo que disfrutamos generalmente lo realizamos con niños y niñas de nuestra edad en otras ocasiones solemos jugar hasta con nuestros padres, y siempre terminan contentos.

El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.

Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar u de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades por que no brinda ningún provecho económico y tangible” (Flinchum 1988, citado por Alvarado, 2001, pp. 114)

Los niños y niñas suelen estresarse y para que puedan liberar esa tensión, ayuda mucho los juegos, jugando ayuda a desesterarse y aprenden a socializar y a la vez entre ellos se apoyan si tienen algunas dificultades. Para la mayoría de adultos antiguamente veían al juego como una pérdida de tiempo, por ello no participaban en ello.

El juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social (Zapata 1990, citado por Alvarado, 2001, pp.114).

Si bien es cierto el juego implica organizarse y tiene regla, sin embargo, no es tan complicado solo es cuestión de sacar las energías que los niños y niñas tienen acumuladas y ayuda a que los niños sean más sociables.

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande” (Gross 1902, citado por Tortolero, 2008, pp. 1)

Así como las personas trotan antes de comenzar a hacer ejercicios pues de igual manera sucede con los juegos, estos son como calentamiento para realizar más actividades complejas en algunos casos las docentes solemos utilizarlo como estrategias para iniciar o terminar una sesión de clase.

El juego adopta muchas formas:

-Es divertido: cuando vemos jugar a los niños o a los adultos, a menudo observamos que sonrían o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

-Es interactivo: Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

-Es provechoso: Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

-El juego invita a la participación activa: Si observamos como juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.

-El juego es socialmente interactivo: El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas. (López/UNICEF, 2018, pp. 7)

Según la UNICEF (2018) en el artículo nos da el alcance sobre el juego:

-Entretenimiento: El juego para los niños y niñas o u adultos siempre será divertido durante, hasta culminar este. Así como en cualquier acción, hay desafíos durante y entre los jugadores; de igual forma el entretenimiento nunca se perderá durante el juego.

-Comunicativo: Los niños realizan el juego y mediante el, existen diferentes maneras de practicar diferentes posibilidades de nuevas experiencias.

-Útil: Mediante el juego los niños y niñas aprenden diferentes retos para su vida cotidiana ya sea algo nuevo o algunos saberes previos.

-Participativo: Para los niños y niñas el jugar es complementarse el uno al

otro, apoyándose o retándose y en ello combinan diferentes acciones.

-Activo: Durante los juegos los niños y niñas se mantienen activos no sin embargo solo en actividad, cabe recalcar que la interacción entre ellos será activa así entre ellos compartirán experiencias.

#### **5.1.4. Características del Juego**

Cabe resaltar que a continuación presentaremos algunas características del juego según autores:

5.1.4.1.El juego es una actividad placentera, divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza. (Vallejo, 2002, pp.2)

5.1.4.2.El juego es una actividad muy diferente al trabajo, ya que tiene finalidades y métodos distintos. El trabajo es aquella actividad que se realiza en función de un producto. No tiene sentido en sí misma, sino en el resultado. (Ruiz, 2009, pp.2)

5.1.4.3.Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas como herramienta de aprendizaje. (Murillo, 2009, pp.3)

5.1.4.4.Estimula los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación. (Murillo, 2009, pp.3)

El juego tiene como características:

-La característica más predominante del juego será lo divertido que los niños lo pueden realizar.

-Realizando trabajos los niños y niñas tienen un objetivo diferente sin embargo en el juego tiene diferentes metas.

-Los juegos que realizan los niños y niñas no solo implica que usen las habilidades cognitivas, sino también divertirse ya sea utilizando sus habilidades motoras.

-Al aplicar diferentes juegos con los niños y niñas mejora muchos aspectos de ellos u o los fortalece.

### **5.1.5. Importancia del Juego**

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Piaget y Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle” (Arango, et al 2000, pp.4-9, citado por Paredes, et. al 2011, pp. 1)

En nuestra vida cotidiana e incluso en clases, los juegos son importantes ya que a través de ellos como nos da a entender Piaget y Montessori, en nuestros entornos iremos captando aprendizajes; ya sean nuevos aprendizajes o reforzándolos, los cuales nos ayudaran a ser independientes y a la vez, ayudaran a ponerlos en práctica ya sea en nuestra vida cotidiana.

### **5.1.6. Tipos de los Juegos**

A continuación, explicaremos tres de algunos tipos de juegos según algunos autores:

#### **A) Juegos Motores**

-En esta categoría se incluyeron juegos tales como jugar a las manchas, escondidas, juegos con pelota, rayuela, sogas, payana, bolitas, etc. Son aquellos en los que el movimiento intenso y la puesta en juego de las capacidades motoras constituyen la característica más manifiesta e implican algún grado de compromiso corporal, tanto global, como de motricidad fina y habilidad manual” (Pavía 1994, citado por Stefani/Graciela et. al, 2014, pp.44)

#### **B) Juegos de Mesa**

-Esta categoría incluye juegos de ingenio, tales como ajedrez, skrabel, domino, ta te ti, cartas, etc. Y utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas. En algunos casos se permite simbolizar el avance de los jugadores usando símbolos físicos. Algunos pueden implicar el uso de

dados o naipes. (Stefani/Graciela et. al, 2014, pp.44)

### **C) Juegos Electrónicos**

-Se consideran juegos electrónicos a todo juego digital o interactivo con independencia de su soporte. En esta categoría se incluyeron juegos tales como Playstation, Wii, X-Box, Pc, teléfonos celulares, etc. Estos juegos pueden emular reglas o características de los otros tipos de juego en un espacio virtual. (Stefani/Graciela et. al, 2014, pp.44)

#### **1.25.1. Juegos Motores**

Dentro de los Motores tomaremos a los Juegos Tradicionales.

##### **1.25.1.1. Juegos Tradicionales**

###### **a) Definición**

El juego popular- tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona popular-tradicional” (La Vega 2000, citado por Alfaro, 2016, pp. 26)

Según vega (2000) estos juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación, ya que estos tipos de juegos tienen diferente representación según los tiempos.

Amplían al decir que estos juegos se enseñan de manera oral, a partir de abuelos a padres y luego a los más pequeños, relatando sus historias cuando eran niños que ahora, nos enseñan la realidad y de la existencia de estos juegos en épocas pasadas” (Sarmiento 2008, citado por Alfaro, 2016, pp. 26)

Según Sarmiento (2008) estos juegos suelen enseñarse o transmitirse oralmente, como contarles como antiguamente se divertían sus padres ya sea de abuelos a padres o de padres a hijos, ya que son sus experiencias a los niños y niñas de ahora les deja una enseñanza de que en aquellas épocas también tenían diferentes juegos.

Se trata de juegos el entrar a la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya paso” (Sarmiento 2008, citado por Alfaro, 2016, pp. 26).

Los juegos tradicionales según Sarmiento (2008) en el colegio relaciona los juegos tradicionales con cada cultura de aquellos tiempos, así mismo haciendo que la imaginación de los niños y niñas crezca ya que al saber que e otros tiempos eran otros juegos, ello los incita a recrearlos.

Aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. (p. 350)” (Pérez 2011, citado por Alfaro, 2016, pp. 27)

Para Pérez (2011) el tiempo no pasa, sin embargo nos da entender que los juegos tradicionales tampoco ya que son transmitidos de generación en generación, para los niños y niñas seguirán perdurando estos tipos de juegos claro esta no serán iguales como hace años, teniendo en cuenta tal vez la imaginación de los niños y niñas, con su creatividad tal vez irán cambiando algunas cosas de los juegos pero claro está sin perder la esencia ni el objetivo del juego.

Los juegos populares-tradicionales han transcurrido desde muchos años atrás y tienen su historia u origen. Méndez y Fernández (2011) “Conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos puede ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones” (Alfaro, 2016, pp. 27)

A si como nosotros tenemos ante pasados pues Méndez y Fernández (2011) dejan dicho que este tipo de juegos tradicionales fueron trasmitidos de generación en generación, dando por hecho de que a los niños y niñas de la actualidad les será muy útil saber y poner en práctica los juegos de sus ante pasados ya que así no se pierda costumbres y a la vez los niños y niñas sepan de las historias de sus papas y abuelos.

**b) Capacidades de los juegos tradicionales:**

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar
  - Son los mismos niños quienes deciden cuando, donde y como jugar
  - Responden a necesidades básicas de los niños
  - Tiene reglas de fácil comprensión, memorización y de acatamiento.
- (Öfele, 1999, pp. 1)

**c) La importancia de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son necesarios y de gran importancia en la enseñanza del docente hacia sus estudiantes son juegos que no necesitan muchos recursos y nos dan razones para expresar que son muy útiles para implementarlos en la Educación Infantil.

“De esta manera, el juego tradicional encierra muchas de estas características que posee el juego en sí mismo además de otras que favorecen el proceso del desarrollo de los niños infantil. Según Yagüe (2002) Nuestros juegos, constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresiones de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás” (Alfaro, 2016, pp.27)

Para los niños y niñas en la actualidad los juegos tradicionales son muy necesarios, de tal manera que también sirve de estrategia a las docentes durante sus clases, para mí ayudar a los niños y niñas a expresar lo que sienten. Sin embargo, según Yagüe (2002), los juegos tradicionales ayudaran a los niños y niñas a comunicarse con el resto de sus amigos y a la vez les enseñara a actuar y darse cuenta que existieron diferentes maneras de jugar en los antepasados.

**d) Dimensiones de los juegos tradicionales**

**a. Dimensión Expresiva**

Està asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos

motores. Los niños pequeños disfrutaban mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. (MINEDU, 2010)

### **Dimensión Comunicativa**

“Los juegos tradicionales se deben contextualizar con la comunicación, proceso que se hace posible el contacto e interacción con el tejido social, cultural y político, otorgando un sinnúmero de posibilidades de conocimiento y experiencias, favorecer espacios para la comunicación verbal y no verbal incrementa la participación y la inclusión en el ambiente de desarrollo, que es primordial para la toma de decisión. El lenguaje usado debe ser nutrido en su gramática, de manera elaborada, que le permita al niño describir su cotidianidad de una manera más fácil, además que requiere un pensamiento más elaborado, si se limita el lenguaje a frases entrecortadas o sin conexión la comunicación se dará de manera breve, a forma de instrucción y con enunciados sin mayor complejidad gramatical. (Secretaria Distrital de Integración social y secretaria de educación distrital, 2010, pp. 129)

#### **b. Dimensión creativa**

El juego potencia la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades. La creatividad consiste en ver lo que otros no ven y de realiza cambios en el entorno de un modo perceptible para los demás.

Un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventativa (Tirado, 2018, pp. 29)

### **5.1.7. La expresión Corporal**

Es una conducta que existe desde siempre en todo ser humano. Es un lenguaje pre-verbal, extra verbal y paralingüístico por medio del cual el ser humano se expresa a través de sí mismo, reuniendo en su cuerpo el mensaje y

el canal, el contenido y la forma, pues él es cuerpo y no tiene cuerpo” (Stokoe 1968, citado por Cáceres, 2010, pp. 2)

#### **a) Definición de La expresión Corporal**

El “pensamiento a través del movimiento, con intencionalidad comunicativa. La expresión- comunicación se realiza mediante el instrumento cuerpo con vistas a ofrecer un significado” (Motos 1968, citado por Cáceres, 2010, pp. 2)

Sobre la expresión corporal es una disciplina que permite encontrar, mediante el estudio y la profundización del cuerpo, un lenguaje propio” (Schinca 1968, citado por Cáceres, 2010, pp. 2)

A través de la expresión corporal conectamos las vivencias de nuestro cuerpo estableciendo de este modo una conexión entre el mismo realizador de la acción con los demás, elaborando de esta manera una forma de expresión y comunicación con los demás. La autora afirma la idea de que la práctica de la actividad corporal permite conocer el cuerpo en movimiento y a partir de este, establecer una vía de aptitudes y toma de conciencia de los aspectos personales favoreciendo el desarrollo del niño en su totalidad psicofísica” (Morales 2010, citado por Betancort, 2015-2016, pp1)

Nos sostiene que, el movimiento en la enseñanza brinda a los niños la posibilidad de desarrollar sus aptitudes psicomotrices y personales, además de que las actividades de expresión corporal son vías que otorgan a los niños la posibilidad de evolucionar su potencial artístico, y también les enseña a sobrellevar situaciones de estrés anímico, normalmente fruto de las adversidades del entorno. Dichas situaciones permiten al docente impregnarse de las sensaciones positivas que son generadas del trabajo colectivo e individual que los niños realizan durante las actividades, por ello la importancia vital de las actividades corporales” (Bolaños 2006, citado por Betancort, 2015-2016, pp. 2-3)

Para cualquier actividad dramática, es necesario que el cuerpo

participe en su totalidad para obtener una verdadera comunicación. La actividad dramática es fundamentalmente acción y movimiento” (Cañete 2009, citado por Betancort, 2015-2016, pp. 6)

#### **b) Características de la Expresión Corporal**

-Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas, pero como medio no como fin

-Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas

-El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno

-Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones. (Cáceres, 2010, pp. 2-3)

#### **c) Elementos de la Expresión Corporal**

A lo largo de la jornada escolar podemos observar una serie de situaciones educativas que generan presencias corporales determinadas y que los docentes no debemos olvidar si no tenerlo en cuenta a la hora de trabajar en aula (Vaca, 2009, pp. 55):

-Cuerpo implicado: son momentos en los que el alumnado va desarrollando diferentes tareas en las cuales no hay restricciones a la motricidad, como por ejemplo en la llegada al aula, participación en talleres, en la cuña motriz. Ramos (2016)

-Cuerpo silenciado: Momentos en los que el ámbito corporal tiene que pasar desapercibido y en los que solicita silencio e inmovilidad para poder atender y participar en lo que la maestra les dice y les propone, por ejemplo, asamblea, tareas de lectura y escritura, etc. Ramos (2016)

-Cuerpo instrumentado: Se caracteriza por el uso del cuerpo y del movimiento para comprender algunos conceptos, por ejemplo, estirarse y agacharse para trabajar los conceptos arriba y abajo. Ramos (2016)

-Cuerpo objeto de atención: Momento en el que se responde a las necesidades de los niños y niñas como las necesidades de higiene y alimentación. Ramos (2016)

- cuerpo objeto de tratamiento educativo: La actividad motriz va a protagonizar la intervención educativa a través de juegos motores y/o canciones que reclaman gestos y movimientos acordes con su ritmo. (Ramos 2016, citado por Sanchidrian, 2013, pp. 11-12)

#### **d) Dimensión de la Expresión Corporal**

##### **a. Dimensión Expresiva**

Aun siendo dimensiones explícitas de la expresión corporal, estas “han de entender los valores humanos mínimos de convivencia a través de propuestas lúdicas saludables”. Esta dimensión responderá a la capacidad que se debe desarrollar en la persona desde la materia y que llevara a asumir unos planteamientos educativos concretos y a adoptar una posición profesional al respecto como nos recuerdan (Montavéz, 2011, pp. 41, citado por Learreta et al. 2009).

-Contenidos hacia la toma de conciencia de las diferentes tipologías de movimientos existentes en función del uso personal que se haga del espacio, el tiempo, la intensidad, la gravedad, el uso del gesto o el sonido, etc. Se busca que desde el movimiento se llegue a la emoción y del mismo modo, desde esta hacia el movimiento personal, autentico y autónomo. (Villard, 2015, pp. 13)

##### **b. Dimensión Comunicativa**

Está íntimamente ligada a la expresiva y la creativa. En la dimensión expresiva es la comunicación con uno mismo, nuestro mundo interior y la dimensión creativa hace referencia a la manera de cómo nos comunicamos con los demás y la comunicativa

La dimensión comunicativa, es un hecho de manifestación como

expresión de uno mismo, pero además debe tener otro componente según la intención de ser comprendido por los demás, así como de comprender, por lo que resulta necesario interpretar el movimiento del otro y generar un movimiento perceptible” (Learreta, 2009, pg.28)

### c. **Dimensión Creativa**

La dimensión creativa es el proceso de inventar, crear, componer, idear diferentes movimientos, sonidos, expresiones. Entre las distintas habilidades del creador, se tiene en cuenta la elasticidad, las ideas, las improvisaciones con su cuerpo”” (Gómez 2006, pg. 4)

### e) **Psicomotricidad**

Para el programa curricular de educación inicial, la psicomotricidad esta presente desde los primeros meses de vida, en los niños y niñas, ya que los movimientos que llegan a emplear pues mediante ellos expresan diferentes sensaciones, deseos y emociones.

Al mismo tiempo, es a través de estas vivencias que el niño va desarrollando un progresivo control y dominio de su cuerpo reajustándose corporalmente (acomodándose) según sus necesidades en las diversas situaciones cotidianas de exploración o de juego que experimenta. Es a partir de estas experiencias y en la constante interacción con su medio que el niño va construyendo su esquema e imagen corporal; es decir, va desarrollando una representación mental de su cuerpo y una imagen de sí mismo

## **5.2 Justificación de la Investigación**

La presente investigación se justifica en lo teórico porque se basa en un enfoque que precisa lo siguiente:

La expresión corporal favorece el crecimiento integral de los niños y de las niñas, de manera individual o colectiva en los aspectos socio-emocionales,

intelectuales y biológicos, proporcionando desarrollo de la capacidad de actuar, estímulos individuales y colectivos, estímulos biológicos, estímulos intelectuales, desarrollo socioemocional, y desarrollo de la sensibilidad y de la creatividad (Arguedas, 2004, p.124).

Es por ello que conociendo de la importancia del desarrollo de la expresión corporal y teniendo en cuenta que durante los juegos tradicionales los niños ejercitaron su expresión corporal, de ahí que sea tan importante que el niño se eduque, aprenda y se desarrolle integralmente en un ambiente lúdico.

Del mismo modo se considera que es relevante, de gran utilidad y trascendencia porque se generará conocimiento actualizado sobre el tema que ayudará a futuras investigaciones y servirá para confirmar las teorías en las que se basó.

Del mismo modo, se justifica desde el aspecto social porque representa un beneficio para los niños, niñas, y docentes al permitirles conocer sobre la mejora de la expresión corporal mediante los juegos tradicionales, ya que podrán ponerlo en práctica.

## **5.1 Problema**

### **5.1.1. Descripción de la realidad problemática:**

Basándose en investigaciones realizadas a nivel internacional, se describe que un alto porcentaje de niños y niñas (75%) en las comunas de Guayaquil, no conocen y otros no practican juegos tradicionales, asimismo, es más común observar que los adultos ya no transmiten este tipo de juegos, y que además existe un marcado desinterés por actividades consideradas ancestrales, además la escuela no incentiva desde las aulas este tipo de prácticas, porque los docentes no han concienciado completamente la necesidad e importancia de estas actividades en el aula y en cada centro educativo (Ortega & Gallegos, 2013).

A nivel nacional en una investigación realizada en la ciudad de Satipo, se logró identificar el nivel de desarrollo de expresión corporal en estudiantes del nivel inicial

donde el 60% de estudiantes se manifiestan en el nivel proceso, seguido por el nivel logro con 30%, y finalmente el 10% en el nivel logro destacado. (Cóndor Suarez, 2020). Esto evidencia la falta de un adecuado desarrollo de la expresión corporal y como consecuencia se vería afectada el desarrollo integral de los niños, por lo cual la realidad problemática de la Institucion Educativa “Niños Jesus” N° 252 de la Ciudad de Trujillo es similar y a través del trabajo de investigación se pretende mejorar una realidad concreta.

### **5.1.2. Formulacion del problema:**

¿De qué manera los Juegos Tradicionales mejoran la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús N°252”, Trujillo?

## **5.2 Conceptuación y operacionalización de las variables**

### **5.4.1. Juegos Tradicionales**

#### **5.4.1.1. Definición Conceptual:**

Aborda actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) en cuarto y quinto año de vida mediante la utilización de juegos.

#### **5.4.1.2. Definición Operacional:**

Los juegos Tradicionales se aplicarán mediante 15 sesiones, serán 15 juegos tradicionales; los juegos ayudaran a que los niños y niñas conozcan juegos antiguos pero que sin embargo para ellos será algo nuevo; ayudara a los niños y niñas a socializar y reforzar sus habilidades motoras; se evaluaran con una guía de observación así será más sencillo ya que todos los niños serán tomados en cuenta.

### **5.4.2. Expresión Corporal**

#### **5.4.2.1. Definición Conceptual:**

El concepto de expresión corporal se utiliza para hacer referencia a aquellas personas que usan su cuerpo, los movimientos y formas que pueden lograr con el para expresar diferentes tipos de ideas.

#### **5.4.2.2. Definición Operacional:**

La expresión corporal se reforzará con 15 sesiones las cuales serán con juegos, para así ayudar a su expresión corporal durante los juegos, se evaluarán con la guía de observación.

### **Dimensión de la Expresión Corporal:**

-Dimensión Expresiva

-Dimensión Comunicativa

-Dimensión Creativa

### **Indicadores**

**-Dimensión expresiva:** Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales Implicadas, Toma conciencia de las superficies de apoyo en las actitudes corporales o movimientos, Toma conciencia del grado de tensión muscular, Toma de conciencia sensaciones de gravedad, Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales, simetría, niveles espaciales, Toma conciencia del ritmo corporal (ritmo interno y ritmo externo) y toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos.

**-Dimensión comunicativa:** Crea componentes sonoros y símbolo corporal Atiende lenguaje corporal gestual, realiza un ritmo interno y externo, toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental, toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones.

**-Dimensión creativa:** Desarrolla la fluidez en el alfabeto creativo, emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales, presenta originalidad y la elaboración en el proceso creativo, toma conciencia de la utilización y vivencia de los objetos y atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad.

## 5.4.2 Operacionalización de las variables

(Tabla 1)

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	
EXPRESION CORPORAL	Dimensión expresiva	Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales implicadas	- Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales implicadas	
		Toma conciencia de las superficies de apoyo en las actitudes corporales o movimientos	- Toma conciencia de las superficies de apoyo en las actitudes corporales o movimientos	
		Toma conciencia del grado de tensión muscular	- Toma conciencia del grado de tensión muscular	
		Toma de conciencia sensaciones de gravedad	- Toma de conciencia sensaciones de gravedad	
		Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales, simetría, niveles espaciales.	- Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales, simetría, niveles espaciales.	
		Toma conciencia del ritmo corporal (ritmo interno y ritmo externo)	- Toma conciencia del ritmo corporal (ritmo interno y ritmo externo)	
		Toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos.	- Toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos.	
	EXPRESION CORPORAL		Crea componentes sonoros y símbolo corporal	- Crea componentes sonoros y símbolo corporal
			Atiende lenguaje corporal gestual	- Atiende lenguaje corporal gestual
				- Realiza un ritmo interno y externo

	Dimensión Comunicativa	Realiza un ritmo interno y externo Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental Toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones.	- Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental - Toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones.
	Dimensión Creativa	Desarrolla la fluidez en el alfabeto creativo Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales Presenta originalidad y la elaboración en el proceso creativo. Toma conciencia de la utilización y vivencia de los objetos. Atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad.	- Desarrolla la fluidez en el alfabeto creativo - Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales. - Presenta originalidad y la elaboración en el proceso creativo. - Toma conciencia de la utilización y vivencia de los objetos - Atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad

### **5.3 Hipótesis**

H1: Los juegos tradicionales mejoraran de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús” N°252, Trujillo.

### **5.4 Objetivos**

#### **a) Objetivo General**

-Determinar cómo influye los juegos tradicionales en la mejora de la expresión corporal en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I Niño Jesús N°252 Trujillo-Perú.

#### **b) Objetivo Especifico**

-Identificar los niveles de las dimensiones de desarrollo de la expresión corporal antes de la aplicación de los juegos tradicionales.

-Identificar los niveles de las dimensiones de la expresión corporal después de la aplicación de los juegos tradicionales.

-Comparar los niveles de las dimensiones de la expresión corporal antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

## **6. Metodología**

### **6.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **6.1.1.1.Tipo de investigación**

El presente trabajo de investigación, desde el propósito que persigue la investigadora, es una investigación aplicada tal como lo señala Hernández Sampieri (2011) cuando se aplica una variable independiente: El Taller de Estrategias Educativas a otra variable dependiente; comprensión lectora, estamos hablando de una investigación aplicada.

### 6.1.1.2. Diseño de investigación

Diseño pre experimental: Se utilizará este diseño porque el presente trabajo de investigación será utilizado para un solo grupo el que se aplicó el pre test y pos test. Cuyo diagrama es el siguiente:

$$O_1 \longrightarrow X \longrightarrow O_2$$

**Donde:**

O<sub>1</sub> Pre Test

O<sub>2</sub> post Test

X Variable – Expresión corporal

## 6.2. Población y Muestra

### 6.2.1. Población:

La población está conformada por 28 niños y niñas de la I.E.I. Niño Jesús N° 252.

*(Población)*

Aulas de 5 años turno tarde	Niños	Niñas	Total
Justicia	12	17	29
Honradez	13	12	25
Sinceridad	13	16	29
Libertad	10	19	29
Total	112		

*Nota: Datos extraídos de la nómina de la I.E.I. Niño Jesús N°252*

### 6.2.2. Muestra

El muestreo a realizar será; muestreo aleatorio simple y para determinarla tomaremos en cuenta a los niños y niñas del aula Honradez; que cuenta con la población de 25 niños y niñas según la nómina.

### **6.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación**

#### **6.3.1.1. Técnica**

Observación sistemática, organizado, observar sin intervenir, que permitió obtener información relevante antes, durante y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

#### **6.3.1.2. Instrumento**

El instrumento a aplicar para evaluar a los niños y niñas será la guía de observación, ya que es un instrumento que se basa en una lista de 15 ítems, lista de niños y niñas a evaluar, los 3 criterios: siempre, a veces y nunca, las cuales se evaluarán si el niño realiza siempre, a veces o nunca los indicadores; según ello tendrá una puntuación de 1-nunca, 2-a veces, 3-siempr; 6 indicadores, 2 variables y 15 juegos tradicionales respectivamente a los ítems. Cabe recalcar que este instrumento será validado por jueces expertos en el área. Este se realizará durante la aplicación de los juegos tradicionales con los niños y niñas del aula Honradez que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar.

En concreto, este tipo de guía de observación puede ser utilizada por el docente para analizarse a sí mismo y a sus estudiantes.

#### **6.4. Procesamiento y análisis de la información**

**Análisis cuantitativo:** Proceso a través del cual se analizó la información recogida en forma de datos numéricos:

El proceso de análisis fue estadístico. Se utilizó el programa de ingreso de datos SPSS. Antes de utilizar los datos se revisaron anticipadamente que estén correctamente sin un margen de error, analizamos la consistencia de ellos y nos centramos más que todo en los valores extremos. Al finalizar el uso del programa nos dio la t de Student.

##### **Estadística descriptiva**

El tratamiento estadístico de la información se realizó siguiendo el proceso siguiente:

- a) Secuencia: Para comenzar el inicio de datos, fue necesario ordenar los instrumentos aplicados en un solo sistema de secuencia para facilitar la identificación.
- b) Compilación: Siguiendo el procedimiento de datos seguimos con la compilación para ello aplicamos hojas de compilación, tomando en cuenta respuestas para compilarlas en números.
- c) Tabulación: Para la tabulación se registró la respuesta de las hojas de compilación en una matriz, la cual permitió elaborar los cuadros estadísticos correspondientes a los números de objetivos. Una vez realizado los cuadros estadísticos procedemos a analizar la hipótesis para tener una visión integral de lo que pretendemos lograr con este estudio. Todo lo que sirvió para llevar los resultados al analizar e interpretación de los mismos. Una vez obtenidos los datos, se procedió a analizar cada uno de ellos, atendiendo a los objetivos y variables de investigación; de manera tal que pudimos contrastar hipótesis con variables y objetivos, y así demostrar la validez o invalidez de estas. Al final se formularon las conclusiones y sugerencias para mejorar la problemática investigada.

## 7. RESULTADOS

### 7.3. Presentación de resultados

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada “Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. “Niño Jesús N<sup>a</sup>252” se ha tomado como población de estudio a 28 niños y niñas de 5 años con el propósito de contrastar la hipótesis central.

Los instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación sistemática a través de la lista de cotejo para evaluar el programa y de la técnica de test mediante la prueba de cuestionario.

Las técnicas de la estadística descriptiva a través del paquete estadístico SPS nos permiten dar a conocer los siguientes datos obtenidos que detallamos teniendo en cuenta las dimensiones que nos proponemos lograr.

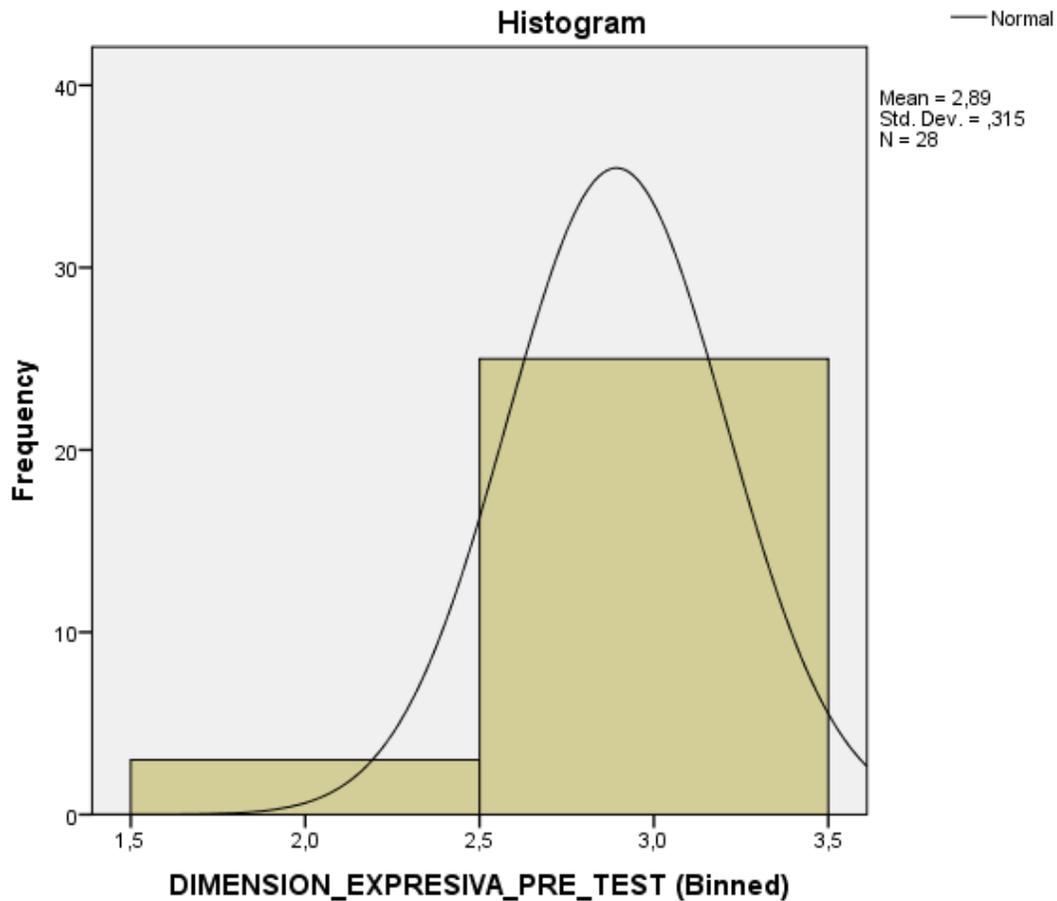
### 7.4. Descripción de los resultados

**Tabla 1**

Nivel de la dimensión expresiva del desarrollo de la expresión corporal antes (pre test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

<b>Dimensión Expresiva Pre Test</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
REGULAR	3	10,7
BUENO	25	89,3
Total		
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Fuente: Resultados** de la prueba de pre test



**Figura 1:** Dimensión expresiva de desarrollo de la expresión corporal antes (pre test)

**Fuente.** Base de datos del software SSPS

## INTERPRETACION

En la tabla 1 se observa los resultados de la aplicación del pre test a los 28 niños y niñas antes (pre test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

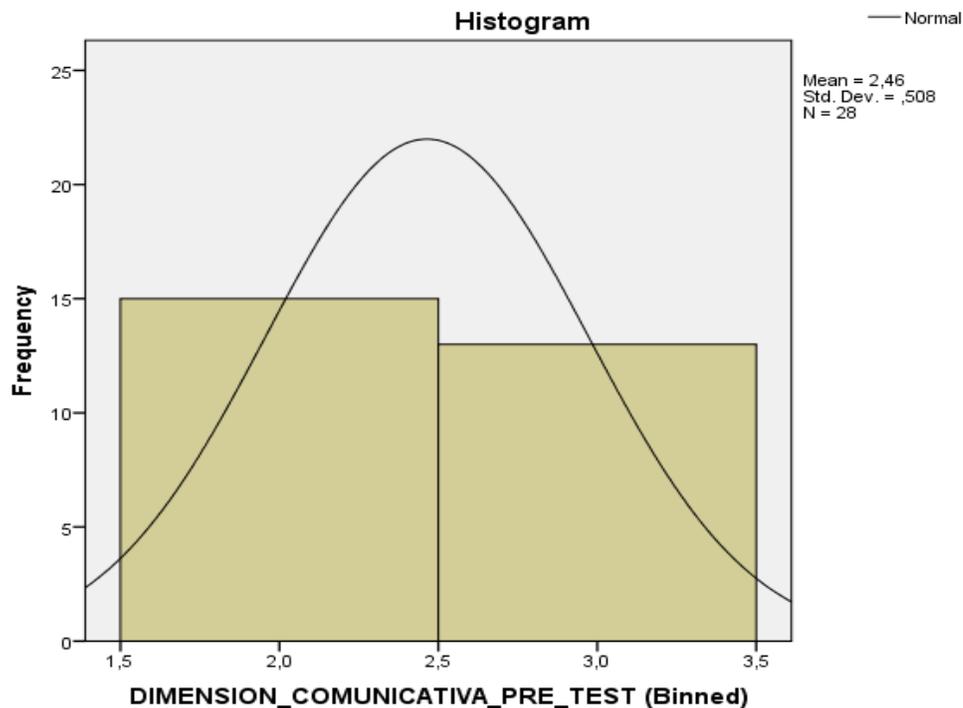
Al realizarlos las preguntas después de haber realizado los juegos tradicionales los resultados son que del 100% de niños y niñas: un 10,7% se encuentran en el nivel regular y un 89,3% en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños la mayoría tiene buena expresión corporal.

**Tabla 2**

Nivel de la dimensión comunicativa del desarrollo de la expresión corporal antes (pre test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

<b>Dimensión comunicativa Pre test</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
REGULAR	15	53,6
BUENO	13	46,4
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Resultados de la prueba de post test.



**Figura 2:** Dimensión comunicativa de desarrollo de la expresión corporal antes (pre test)

**Fuente.** Base de datos del software SSPS

## INTERPRETACION

En la tabla 2 se perciben los resultados obtenidos al aplicar la prueba de pre test donde el 53.6% de los niños se ubican en el nivel regular y el 46.4% en un nivel bueno de los niños a quienes se le suministraron la prueba de pre test. Por lo que se concluye que los niños tienen

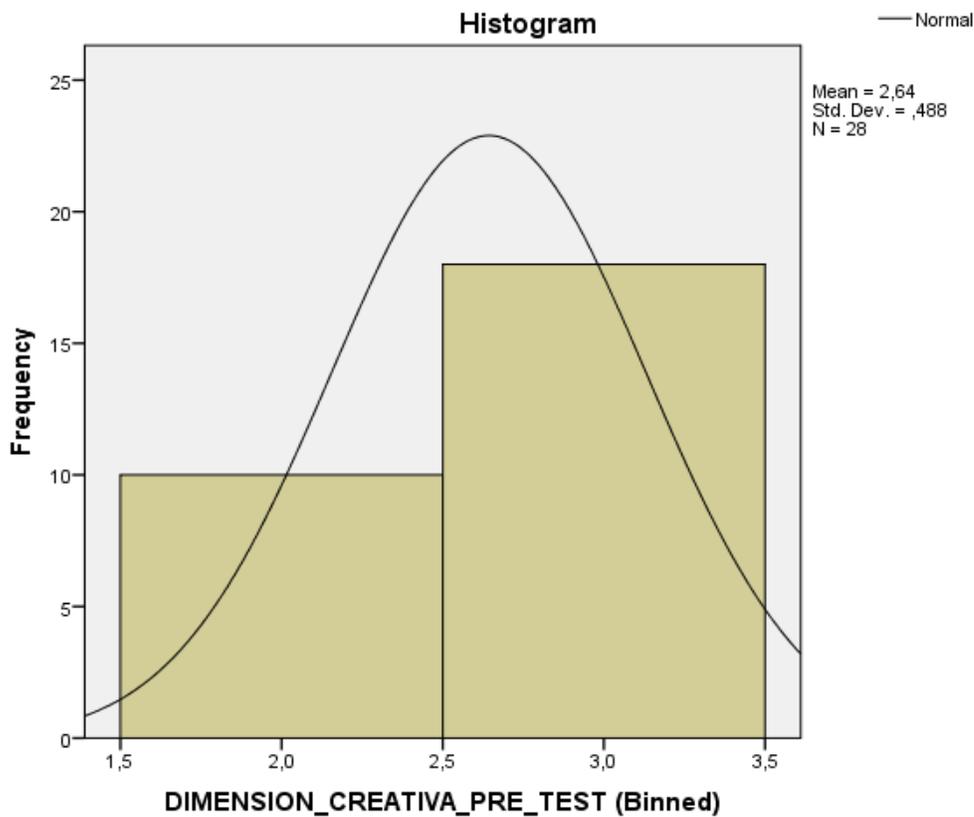
un aceptable expresión corporal.

**Tabla 3**

Nivel de la dimensión creativa del desarrollo de la expresión corporal antes (pre test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

<b>Dimensión creativa Pre Test</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
REGULAR	10	35,7
BUENO	18	64,3
Total		
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Resultados de la prueba de post test.



**Figura 3:** Dimensión creativa de desarrollo de la expresión corporal antes (pre test)

**Fuente.** Base de datos del software SSPS

## INTERPRETACION

En la tabla 3 se observa los resultados de la aplicación del pre test a los 28 niños antes (pre test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

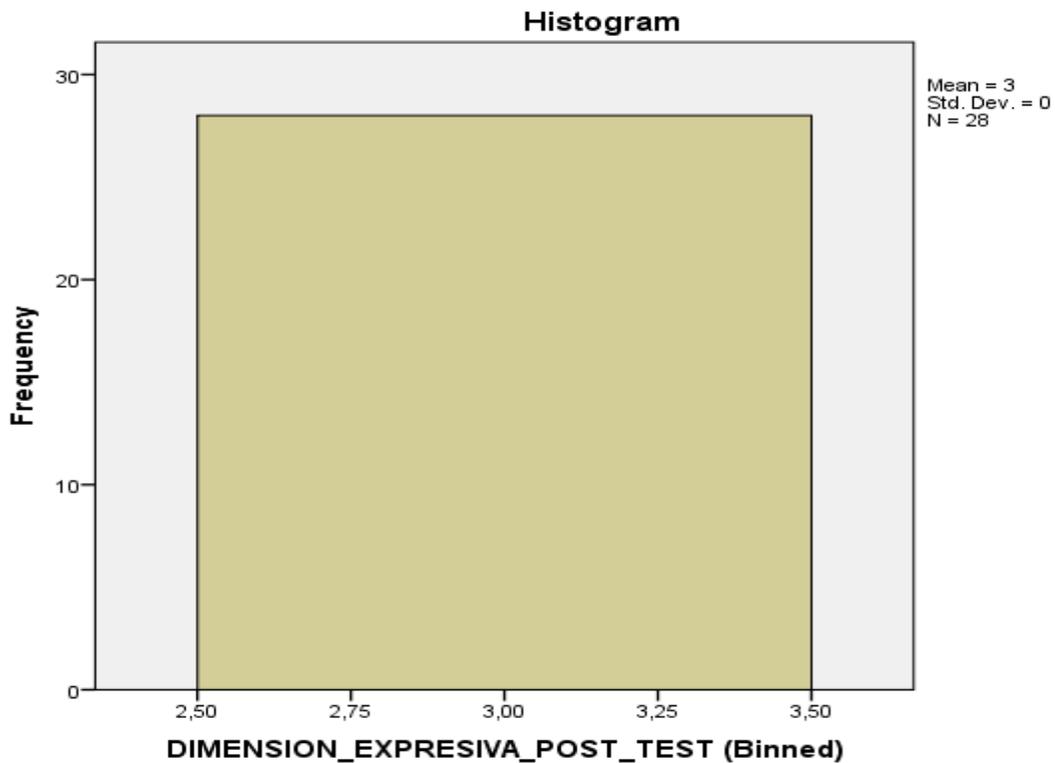
Al realizarlos las preguntas después de haber realizado los juegos tradicionales los resultados son que del 100% de niños: un 35.7% se encuentran en el nivel regular y un 64.3% en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños la mayoría tiene buena expresión corporal.

**Tabla 4**

Nivel de la dimensión expresiva de la expresión corporal después (post test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

<b>Dimensión Expresiva Post Test</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
BUENO	28	100
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Resultados de la prueba de post test.



**Figura 4:** Dimensiones expresiva de desarrollo de la expresión corporal después (post test)

**Fuente.** Base de datos del software SSPS

## INTERPRETACION

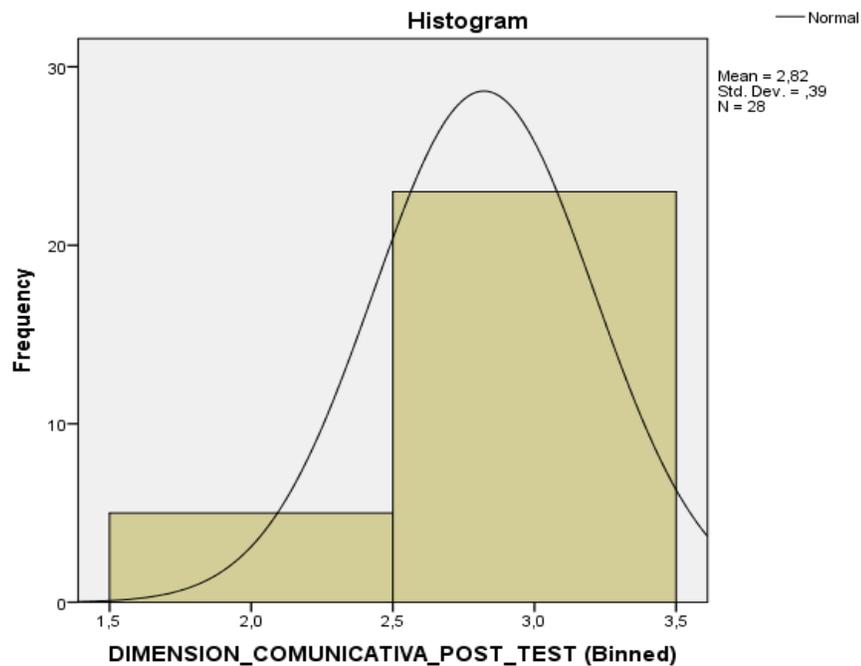
En la tabla 4 se perciben los resultados obtenidos al aplicar la prueba de post test donde el mayor porcentaje de niños en un 100% se encuentran en un nivel bueno de los niños a quienes se le suministraron la prueba de post test, por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión expresiva de la expresión corporal.

**Tabla 5**

Nivel de la dimensión comunicativa de la expresión corporal después (post test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

<b>Dimensión comunicativa Post Test</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
REGULAR	5	17,9
BUENO	23	82,1
Total		
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Resultados de la prueba de post test.



**Figura 5:** Dimensiones comunicativa de desarrollo de la expresión corporal después (post test)

**Fuente.** Base de datos del software SPSS

## INTERPRETACION

En la tabla 5 se observa los resultados de la aplicación del post test a los 28 niños después (post test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

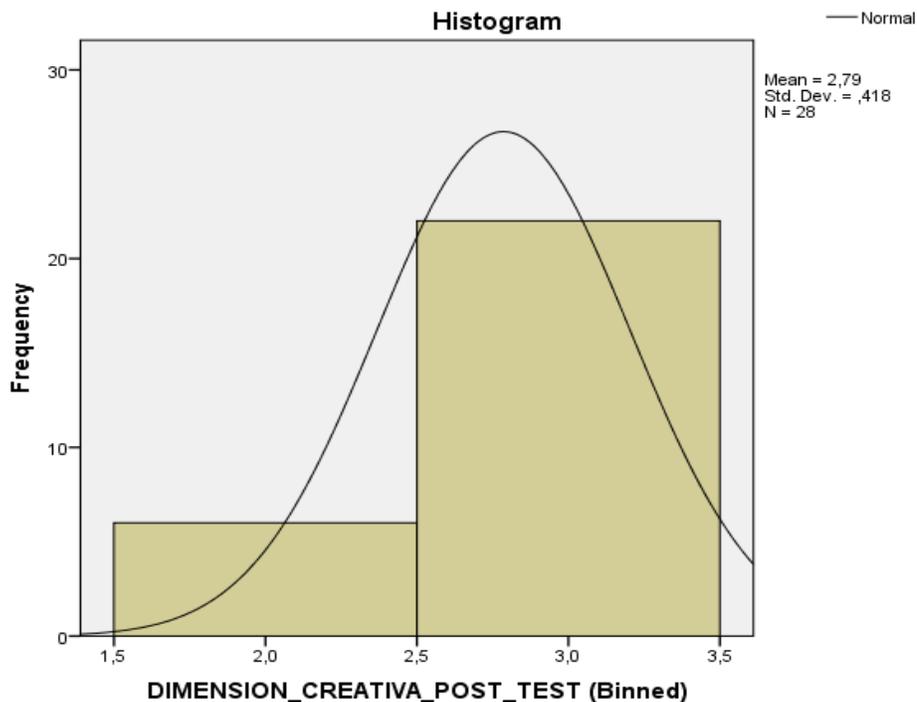
Al realizarlos las preguntas después de haber realizado los juegos tradicionales los resultados un 17,9% se encuentran en el nivel regular y un 82,1% en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión comunicativa de la expresión corporal.

**Tabla 6**

Nivel de la dimensión creativa de la expresión corporal después (post test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

<b>Dimensión creativa Post Test</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
REGULAR	6	21,4
BUENO	22	78,6
Total		
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Resultados de la prueba de post test.



**Figura 6:** Dimensión creativa de desarrollo de la expresión corporal después (post test)

Fuente. Base de datos del software SSPS

## INTERPRETACION

En la tabla 6 se observa los resultados de la aplicación del post test a los 28 niños después (post test) de la aplicación de los juegos tradicionales.

Al realizarlos las preguntas después de haber realizado los juegos tradicionales los resultados un 21,4% se encuentran en el nivel regular y un 78,6% en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión creativa de la expresión corporal.

**Tabla 7**

Comparar los niveles de las dimensiones de la expresión corporal antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

<b>Dimensión Expresiva</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>		<b>Ganancia pedagógica %</b>
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>	
REGULAR	3	10,7	0	0	-30%
BUENO	25	89,3	28	100	+70%
<b>TOTAL</b>	28	100	28	100	
<b>Dimensión Comunicativa</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>		<b>Ganancia pedagógica %</b>
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>	
REGULAR	15	53,6	5	17,9	- 66%
BUENO	13	46,4	23	82,1	+288%
<b>TOTAL</b>	28	100	28	100	
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>		<b>Ganancia pedagógica %</b>
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>	
REGULAR	10	35,7	6	21,4	-50%
BUENO	18	64,3	22	78,6	+70%

<b>TOTAL</b>	28	100	28	100
--------------	----	-----	----	-----

**Tabla 7:** Dimensiones de la expresión corporal de los niños y niñas de 5 años

**Fuente.** Base de datos del software SSPS

## INTERPRETACION

En la tabla 7, la ganancia pedagógica en la dimensión expresiva, comunicativa y de creativa es la siguiente en la primera tabla se observa que hay una pérdida de 30% en la valoración regular y una ganancia pedagógica de 70% en la valoración buena y en la segunda tabla se observa una pérdida de 66% en la valoración regular y una ganancia pedagógica de 288% en la valoración buena y en la tercer tabla se observa que hay una pérdida de 50% en una valoración regular y una ganancia de 70% en una valoración buena.

Se concluye que la aplicación de juegos tradicionales para mejorar la expresión corporal en las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa en los niños la ganancia pedagógica más significativa es en la dimensión comunicativa específicamente en la valoración buena.

### 7.5. PRUEBA DE HIPOTESIS

**7.5.1. Prueba de hipótesis, Los juegos tradicionales mejoraran de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús” N°252, Trujillo.**

**Habiendo obtenido los resultados de las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa para el desarrollo de la expresión corporal siendo estos resultados no homogéneos tal como se observan en la figura 1, 2, 3,4, 5 y 6 se utilizará pruebas no paramétricas; Mann-Whitney U.**

#### **Paso 1. Planteamiento de hipótesis**

H<sub>0</sub>: : Los juegos tradicionales no mejoraran de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús” N°252, Trujillo.

H<sub>1</sub>: : Los juegos tradicionales mejoraran de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús” N°252, Trujillo.

**Paso 2.** Nivel de confianza 95% ( $\alpha = .05$ )

**Paso 3.** Regla de decisión

Se acepta  $H_1$  si solo si Sig. < .05

Se acepta  $H_0$  si solo si Sig. > .05

**Paso 4.** Prueba de correlación Mann – Whitney U

<b>Hipótesis nula</b>	<b>Test</b>	<b>Sig.</b>	<b>Decisión</b>
La distribución de la EXPRESION_CORPOR AL_PRE_TEST_POST_T EST es de misma categoría de grupo	Variable Independiente Mann – Whitney U Test	,001	Rechazar la hipótesis nula

**Tabla 8:** Prueba de Mann – Whitney U

**Fuente.** Base de datos del software SSPS

**INTERPRETACION:**

Según la tabla 8, los resultados muestran que la prueba de hipótesis, los juegos tradicionales mejoraran de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús”; lo cual muestra significancia,  $p = 0,001$  que es menor a ( $\alpha = 0.05$ ), indica que se acepta la  $H_1$  y se rechaza la,  $H_0$ , entonces se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús”.

## 8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El propósito de este estudio es determinar cómo influye los juegos tradicionales en la mejora de la expresión corporal en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I Niño Jesús N°252 Trujillo-Perú, Además, el presente estudio estuvo conformado por una población muestral de 28 niños y niñas de 5 años de educación inicial.

Este trabajo de investigación fue estructurado teniendo en cuenta aspectos significativos de estudios de investigación previos obteniendo resultados que serán analizados a continuación:

A partir de los hallazgos encontrados, analizando la **hipótesis general**, se establece que los juegos tradicionales mejoraron de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús”; lo cual la significancia,  $p = 0,001$  que es menor a ( $\alpha = 0.05$ ), indica que se acepta la  $H_1$  y se rechaza la,  $H_0$ , entonces se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús”.

Comparando los resultados obtenidos referentes a la variable expresión corporal y la psicomotricidad gruesa (Tiapiani, 2017), el objetivo fue correlacionar la expresión corporal y la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Semillitas del futuro los olivos-2016”, el estudio arrojó que existe relación significativa entre las dos variables por lo que tuvo una significancia de correlación de 0,009 rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna

Se estableció en el nivel de la dimensión expresiva, los resultados obtenidos al aplicar la prueba de PRE TEST en los juegos tradicionales a los 28 niños y niñas del 100%: un 10,7% se encuentran en el nivel regular y un 89,3% en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños la mayoría tiene buena expresión corporal.

En el nivel de la dimensión comunicativa, los resultados obtenidos al aplicar la prueba de PRE TEST donde el 53.6% de los niños se ubican en el nivel regular y el 46.4% en un nivel bueno de los niños a quienes se le suministraron la prueba de pre test. Por lo que se concluye que los niños tienen un aceptable expresión corporal.

Para la dimensión creativa, los resultados obtenidos al aplicar la prueba de PRE TEST en los juegos tradicionales a los 28 niños y niñas, 35.7% se encuentran en el nivel regular y un 64.3% en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños la mayoría tiene buena expresión corporal.

De igual manera, en la dimensión expresiva los resultados de la aplicación del POST TEST a los 28 niños después de la aplicación de los juegos tradicionales, un 100% se encuentran en un nivel bueno de los niños a quienes se le suministraron la prueba de post test, por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión expresiva de la expresión corporal.

Además, en la dimensión comunicativa, los resultados de la aplicación del POST TEST a los 28 niños después de la aplicación de los juegos tradicionales, un 17,9% se encuentran en el nivel regular y un 82,1% en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión comunicativa de la expresión corporal.

Y, en la dimensión creativa, los resultados de la aplicación del POST TEST a los 28 niños después de la aplicación de los juegos tradicionales, un 21,4% se encuentran en el nivel regular y un 78,6% en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión creativa de la expresión corporal.

Finalmente, comparando las dimensiones de la expresión corporal antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales, la ganancia pedagógica en la dimensión expresiva, comunicativa y de creativa es la siguiente en la primera tabla se observa que hay una pérdida de 30% en la valoración regular y una ganancia pedagógica de 70% en la valoración buena y en la segunda tabla se observa una pérdida de 66% en la valoración regular y una ganancia pedagógica de 288% en la valoración buena y en la tercer tabla se observa que hay una pérdida de 50% en una valoración regular y una ganancia de 70% en una valoración buena, Se concluye que la aplicación de juegos tradicionales para mejorar la expresión corporal en las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa en los niños la ganancia pedagógica más significativa es en la dimensión comunicativa específicamente en la valoración buena.

Del mismo modo, Sánchez (2014), obtuvo resultados similares entre las variables motricidad y expresión corporal de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial de la I.E.I N°253, para los niveles de motricidad de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial,

observándose la mayor proporción en un 77.8% en un nivel normal, un 14.8% en un nivel regular y un 7.4% se encuentra en un nivel retardado y para los niveles de expresión corporal de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial mayor proporción con un 85.2% en un nivel normal y el 14.8% en un nivel regular, por lo que se evidencia que existe relación significativa entre la motricidad y la expresión corporal de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa N°253 “Isabel Honorio de Lazarte”.

## **9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **9.1. Conclusiones**

En la hipótesis general, se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús”.

Se estableció en el nivel de la dimensión expresiva de la PRE TEST, muestran un bajo porcentaje en el nivel regular y un alto porcentaje en el nivel bueno; por lo que se concluye que los niños la mayoría tiene buena expresión corporal.

En el nivel de la dimensión comunicativa de la PRE TEST, muestran un porcentaje alto en el nivel regular y un bajo porcentaje en un nivel bueno, por lo que se concluye que los niños tienen un aceptable expresión corporal.

Para el nivel de la dimensión creativa de la PRE TEST, muestran un bajo porcentaje en el nivel regular y un alto porcentaje en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños la mayoría tiene buena expresión corporal.

De igual manera, en el nivel de la dimensión expresiva del POST TEST, muestran un alto porcentaje en un nivel bueno de los niños a quienes se le suministraron la prueba de post test, por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión expresiva de la expresión corporal.

Además, en el nivel de la dimensión comunicativa, del POST TEST, muestra un bajo porcentaje en el nivel regular y un alto porcentaje en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión comunicativa de la expresión

corporal.

Y, en el nivel de la dimensión creativa, del POST TEST, muestran un bajo porcentaje en el nivel regular y un alto porcentaje en un nivel bueno; por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión creativa de la expresión corporal.

Finalmente, se determinó que la aplicación de juegos tradicionales para mejorar la expresión corporal en las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa en los niños la ganancia pedagógica más significativa es en la dimensión comunicativa específicamente en la valoración buena.

## 9.2. Recomendaciones

- La institución educativa debe propiciar capacitaciones para los docentes, aplicando estrategias basadas en los juegos tradicionales para desarrollar la expresión corporal de los niños y niñas en las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa.
- Capacitar a los docentes en base a las estrategias de los juegos tradicionales expresivos para el desarrollo de cada actividad orientados a tener una buena expresión corporal en los niños.
- Se recomienda la participación activa de los docentes en las capacitaciones, para proponer e implementar nuevas variantes en los juegos tradicionales en la dimensión comunicativa para el desarrollo de la expresión corporal de los niños y reconozca su importancia para una mejor socialización con sus compañeros.
- Se recomienda capacitación a los docentes en base a las estrategias de los juegos tradicionales de la dimensión creativa, para el desarrollo de actividades que potencian para enfrentar nuevos retos y desafíos que mejoren la expresión corporal de los niños.
- Se recomienda la incorporación de los juegos tradicionales en las actividades diarias de la educación formal de los niños debido a su influencia positiva en el desarrollo integral de los niños.
- Se recomienda la incorporación de los juegos tradicionales como la comunicación corporal, lectura de textos orales, gesto, ritmo y lenguaje expresivo para desarrollar la expresión corporal y utilizarlas en las actividades diarias de la educación formal de los niños.
- Se recomienda utilizar los siguientes juegos tradicionales: rondas, las estatuas, de la rayuela y las canicas, para desarrollar la expresión corporal, debido a su facilidad de uso y versatilidad para transmitir aprendizajes y que por medio de estos el niño se pueda expresar de mejor manera.
- Se recomienda a la Institución Educativa, proponer proyectos de intervención y aplicar el programa de Juego tradicionales en las actividades diarias para mejorar la Expresión corporal de los niños y niñas.

### 9.3. Referencias Bibliográficas

- Aguilar, M et, al. (2019). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali. (Trabajo para especialización)*. Recuperado de: <https://repository.usc.edu.co/bitstream/20.500.12421/1434/1/JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf>
- Ancash, G. R. (diciembre de 2016). *Plan de Desarrollo Regional Concertado Ancash 2016 - 2021 Aprobado por Ordenanza Regional N° 009-2016-GRA/CR*. Ancash, Perú .
- Arguedas, C. (2004). *La expresión corporal y la transversalidad como un eje etodológico construido a partir de la expresión artística*. Educación, 123-131.
- Betancort, V. (2015-2016). *La importancia de la expresión corporal en educación infantil. (Trabajo fin de gradocurso)*. Recuperado de: <https://www.studocu.com/co/document/universidad-libre-de-colombia/desarrollo-y-aprendizaje-motor/informe/importancia-de-la-expresion-corporal/5692987/view>
- Cáceres, M. (2010). *Tema para la educación. La expresión corporal, el gesto y el movimiento en la edad infantil*, 45(9), pp. 2. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7343.pdf>
- Cóndor Suarez, K. Y. (2020). *nivel de desarrollo de expresión corporal en estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 669 " San Francisco" de la Provincia se Satipo, 2020*. Satipo: Universidad católica los Ángeles Chimbote.
- Diaz, Y. (2011). *La dimensión lúdica como potenciadora de la socialización política de los niños y niñas en la primera infancia. (Trabajo para licenciatura)*. Recuperado de: [https://programainfancia.uam.mx/pdf/redes/viii\\_chw/dimension.pdf](https://programainfancia.uam.mx/pdf/redes/viii_chw/dimension.pdf)

- Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Llanos. (2015). *Aplicacion de cuentos motores para mejorar el desarrollo de la expresion corporal de los niños de 5 años de edad de la I.E. N°1564 "Radiantes Capullitos" de la Ciudad de Trujillo en el año 2014*. Trujillo: Univerisad Nacional de Trujillo.
- López, P. (2018). *Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. *Aprendizaje a través del juego*, 3(1), 7. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Montero, M. & Alvarado, M. (2001). *El Juego en los niños: Enfoque teórico* *Revista Educación*, 25(2), 113-114. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Murillo, M. (2009). *Juegos. El juego como herramienta de aprendizaje*, 45(16), 3.
- Ortega, P., & Gallegos, A. (2013). *Los juegos tradicionales se han perdido en la memoria cultural actual de los niños y niñas de la provincia de Santa Elena*. *Yachana Revista Científica*, 105-114.
- Prieto. (2018). *Las danzas folkloricas como estrategia en el desarrollo de la expresion corporal en los niños de 4 años de la I.E. 15261 Puerta Pulache - Las lomas- Piura-Peru 2017*.
- Ruiz, C. (2009). *Juego. El Juego Infantil*, 45(15), 2. Recuperado de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)

- Sanchez. (2014). *La motricidad y su relacion con la Expresion Corporal de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. N°253-Isabel Honorio de Lazarte*. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.
- Sanchidrian, R. (2013). *Expresión Corporal: Desarrollo de la desinhibición a través del juego*. (Trabajo para licenciatura). Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/expresi%C3%B3ncorporal%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/expresi%C3%B3ncorporal%20(4).pdf)
- Sorenson. (04 de febrero de 2019). *La importancia de la dimensión social de la educación*. Recuperado el 15 de agosto de 2020 de: [https://www.ehowenespanol.com/la-importancia-de-la-dimension-social-de-la-educacion\\_13128445/](https://www.ehowenespanol.com/la-importancia-de-la-dimension-social-de-la-educacion_13128445/)
- Tipiani. (2016). *La expresion corporal y la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I 022 Semillitas del Futuro Los Olivos - 2016* . Obtenido de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1071/Tipiani\\_VDY.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1071/Tipiani_VDY.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Tirado, L (2019). *Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas Cajamarca-Provincias 2018*. (Trabajo para obtener Titulo). Recuperado de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/815/LI ZBET%20YOVANA%20TIRADO%20ORTIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tortolero, E. (2008). *Uso del juego como estrategia educativa. Análisis Gramatical, 2(1), 1*. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

- Valencia. (2015). *Taller de Ballet suite de Ballerinas para desarrollar la expresion corporal de niños de 4 años de la Institucion educativa experimental Rafael Narvaez Cadenillas de la Ciudad de Trujillo en el año 2014*. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4710/VALENCIA%20VELARDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vallejo, J. (2002). *Supervisión Pedagógica del MEC. El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*, 2(1), 2. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/60652763.pdf>
- Vegustti, J et, al. (2015). *Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013*. (Tesis para título). Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3118/ANvechjs.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villacorta. (2014). *Aplicacion de cuentos motores para mejorar el desarrollo de la expresion corporal de los niños de 5 año de edad de la I.E. N°1564 "Radiantes Capullitos" de la ciudad de Trujillo, en el año 2014*. Obtenido de [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4262/TESIS%20LLANOS%20CRUZVILLACORTA%20RADAS%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&is Allowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4262/TESIS%20LLANOS%20CRUZVILLACORTA%20RADAS%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Kotliarenco
- Villard, M. (2009). *Revista digital de educación física. Los activos inexcusables de una expresión corporal educativa*. 45(33), pp. 13. Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosActivosInexcusablesDeUnaExpresionCorporalEducat-5384100%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosActivosInexcusablesDeUnaExpresionCorporalEducat-5384100%20(1).pdf)

## **ANEXOS**

**ANEXO 1: CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA EXPRESION CORPORAL (PRE TEST Y POST TEST)**

Guía de Observación

Nombres y Apellidos:.....

Edad:..... Aula: .....

Institución: .....

Fecha de aplicación: .....

Tiempo: .....

ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
<b>DIMENSION EXPRESIVA</b>			
1. Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales implicadas			
2. Toma conciencia de las superficies de apoyo en las actitudes corporales o movimientos			
3. Toma conciencia del grado de tensión muscular			
4. Toma de conciencia sensaciones de gravedad			
5. Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales, simetría, niveles espaciales.			
6. Toma conciencia del ritmo corporal(ritmo interno y ritmo externo)			
7. Toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos.			
<b>DIMENSION COMUNICATIVA</b>			
8. Crea componentes sonoros y símbolo corporal.			
9. Atiende lenguaje corporal gestual			
10. Realiza un ritmo interno y externo.			
11. Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental.			
12. Toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones			
<b>DIMENSION CREATIVA</b>			

13. Desarrolla la fluidez en el alfabeto creativo			
14. Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales			
15. Presenta originalidad y la elaboración en el proceso creativo			
16. Toma conciencia de la utilización y vivencia de los objetos			
17. Atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad.			

*Nota: Datos extraídos por la investigadora*

**ANEXO 2: GUIA DE OBSERVACIÓN**

Nº	ITEM  NOMBRES Y APELLIDOS	Se muestra autónomo durante el juego, no necesita de un adulto que lo agarre al encontrar a sus compañeros, mostrando diferentes maneras de comunicarse.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	varez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	aya Carranza Dayanna Nicolle	✓		
	arano Galvez Valeria Genevieve	✓		
	as Chilon Elquin Vladimir	✓		
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			✓
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			✓
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro		✓	
	rfan Cueva Stheicy Jhoana	✓		
	ron Enriquez Uriel Leandro	✓		
	ros Lujan Adrian Jesús	✓		
	iva Avalos Nadia Esmeralda	✓		
	zano Quiroz Jazmín Anjhalí	✓		
	antilla Caballero Mia Valentina		✓	
	antilla Leyva Naomi Yolanda		✓	
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany		✓	
	redes Avila Valeska Tamara		✓	
	che Guzman Anghelo Jesus	✓		
	che Guzman Jimena Milagritos	✓		
	ispe Agreda Sergio Rodrigo	✓		
	banal Cotrina Luciana Verónica	✓		
	iz Lopez Luis Thiago		✓	
	to Castillo Yanela Milagros		✓	
	ari Carrion Santiago Rafael	✓		
	rgas Bazan Adriano Alexandre		✓	
	rgas Villanueva Zoe Valeria	✓		
	ntura De La Cruz Ana Valeria		✓	
	llar Vilchez Zoe Aylin Melody	✓		
	vallos Campos Jeycob Müller		✓	

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E NIÑO JESÚS

N°252

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
GENERAL: ¿De qué manera los Juegos Tradicionales mejoran la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús N°252”, Trujillo?	GENERAL: Los Juegos tradicionales mejoraran de manera positiva la expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús” N°252, Trujillo.	GENERAL: Determinar cómo influye los juegos tradicionales en la mejora de la expresión corporal en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I Niño Jesús N°252 Trujillo-Perú ESPECIFICO: -Identificar las dimensiones de desarrollo de la expresión corporal antes de la aplicación de los juegos tradicionales. -Identificar las dimensiones de la expresión corporal después de la aplicación de	VARIABLE 1: Juegos Tradicionales	Dimensión emocional	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en lo que expresa sus emociones
				Dimensión socio cultural	Participa de diferentes acciones del juego, asumiendo distintos roles.
				Dimensión motora	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requieren.
			VARIABLE 2: Expresión Corporal	Dimensión expresiva	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina
				Dimensión Social	Expresa sus emociones y creaciones, utilizando palabras, gestos y movimientos corporales

	<p>los juegos tradicionales.</p> <p>-Comparar las dimensiones de la expresión corporal antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales</p>		<p>Dimensión lúdica</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera motora combinando habilidades motrices básicas</p>
--	---	--	-------------------------	---

## FLUJOGRAMA

# LA EXPRESIÓN CORPORAL

### DIMENSIÓN EXPRESIVA

- Simón dice
- El baile de la silla
- Carrera de chapas
- Rayuela
- Tira de la soga

### DIMENSIÓN COMUNICATIVA

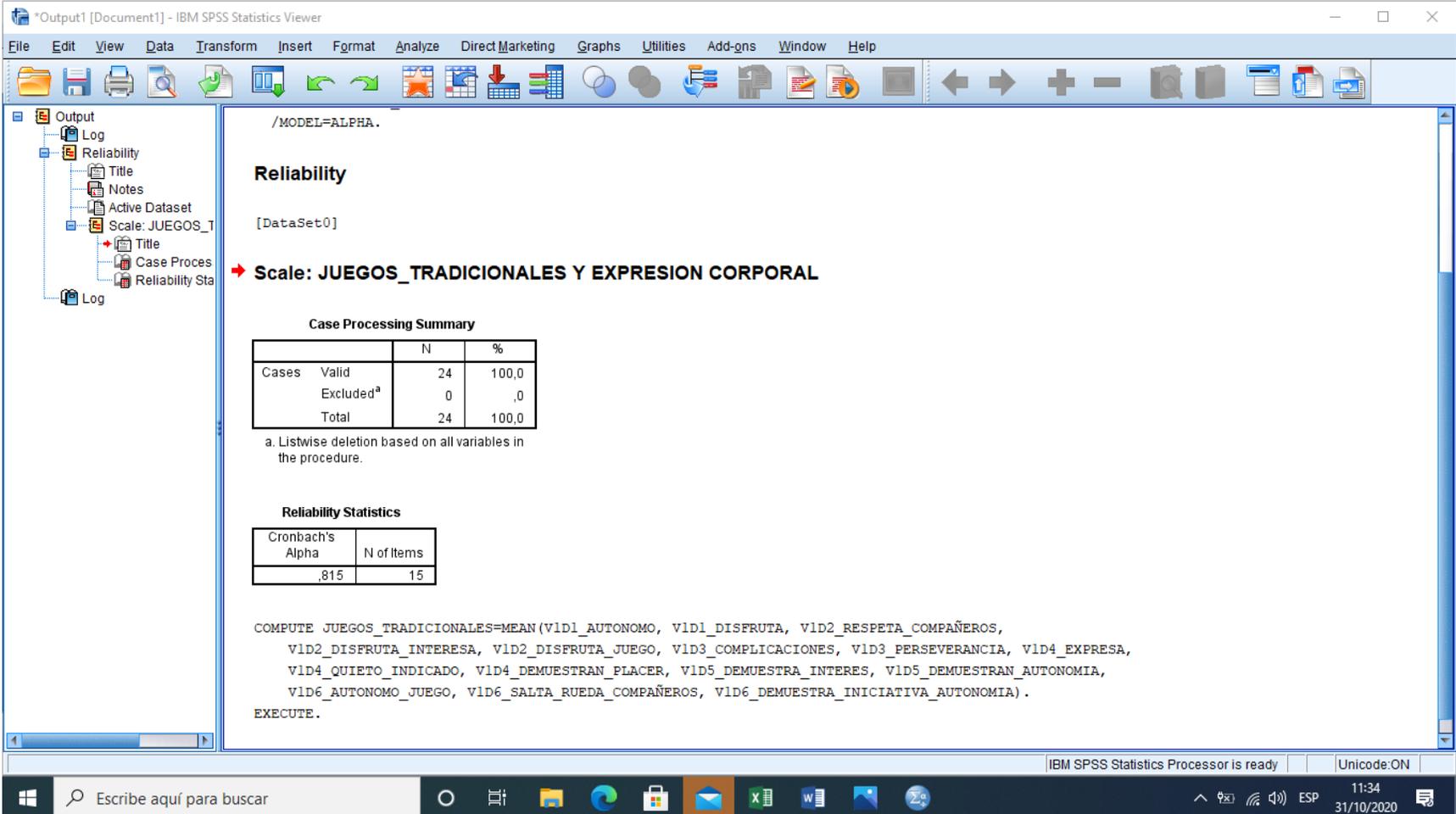
- Veo veo
- Stop y detente
- Papa caliente
- La goma
- La gallina ciega

### DIMENSIÓN CREATIVA

- La lotería
- Juego de palmas
- Los quemados
- Kiwi
- Carrera de sacos

## ANEXO 2: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR ANÁLISIS DE FIABILIDAD (ALFA DE CRONBACH)

### 2.1. Análisis de fiabilidad del cuestionario JUEGOS TRADICIONALES Y EXPRESION CORPORAL



The screenshot displays the IBM SPSS Statistics Viewer interface. The main window shows the output of a Reliability analysis. The left-hand pane shows a tree view of the output, with 'Scale: JUEGOS\_TRADICIONALES Y EXPRESION CORPORAL' selected. The main area contains the following information:

**Reliability**  
[DataSet0]  
→ **Scale: JUEGOS\_TRADICIONALES Y EXPRESION CORPORAL**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	24	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	24	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,815	15

COMPUTE JUEGOS\_TRADICIONALES=MEAN(V1D1\_AUTONOMO, V1D1\_DISFRUTA, V1D2\_RESPETA\_COMPAÑEROS, V1D2\_DISFRUTA\_INTERESA, V1D2\_DISFRUTA\_JUEGO, V1D3\_COMPLICACIONES, V1D3\_PERSEVERANCIA, V1D4\_EXPRESA, V1D4\_QUIETO\_INDICADO, V1D4\_DEMUESTRAN\_PLACER, V1D5\_DEMUESTRA\_INTERES, V1D5\_DEMUESTRAN\_AUTONOMIA, V1D6\_AUTONOMO\_JUEGO, V1D6\_SALTA\_RUEDA\_COMPAÑEROS, V1D6\_DEMUESTRA\_INICIATIVA\_AUTONOMIA).  
EXECUTE.

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode:ON | 11:34 | 31/10/2020

## ANEXO 3

### 3.1. Prueba no paramétrica. Mann – Whitney U Test (PRE\_TEST y POST\_TEST)

\*Output1 [Document1] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Insert Pivot Format Analyze Graphs Utilities Window Help

Output

- Log
- Nonparametric Tests
  - Title
  - Notes
  - Active Dataset
  - Model Viewer
- Log
- NPar Tests
  - Title
  - Notes
  - Warnings
- Log
- Nonparametric Tests
  - Title
  - Notes
  - Model Viewer
- Log
- NPar Tests
  - Title
  - Notes
  - Mann-Whitney Test
    - Title
    - Ranks
    - Test Statistics

/INDEPENDENT TEST (PRE\_TEST) GROUP (GRUPO) MANN\_WHITNEY  
/MISSING SCOPE=ANALYSIS USERMISSING=EXCLUDE  
/CRITERIA ALPHA=0.05 CILEVEL=95.

### Nonparametric Tests

	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of PRE_TEST_POST_TEST is the same across categories of GRUPO	Independent-Samples Mann-Whitney U Test	,001	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.

NPAR TESTS  
/M-W= PRE\_TEST BY GRUPO(1 2)  
/MISSING ANALYSIS.

### NPar Tests

### Mann-Whitney Test

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode:ON | H: 176, W: 244 pt.

Escribe aquí para buscar

09:30  
11/11/2020

Anexo 4

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**PROPUESTA PEDAGOGICA:**

**Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal**



**Autora:**

**Limo Soto, Romina Ysabel**

**Chimbote – Perú**

**2021**

## **1. Denominación**

Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. “Niño Jesús N°252”, Trujillo

## **2. Fundamentación**

La siguiente propuesta ha sido elaborada teniendo en cuenta las necesidades y dificultades que atraviesan los niños y niñas en la Educación inicial en torno a desarrollar la expresión corporal (comprobadas al aplicar el Pre Test y Post Test, antes y después de los juegos aplicados en el aula Honradez), las cuales pueden sintetizarse por: Gracias a estos juegos tradicionales, los niños y niñas mejoraran al socializarse y comunicarse e interactuando entre ellos, tomando en cuenta que se aplicó el andamiaje.

No obstante, con el fin de desarrollar la expresión corporal y así tomar en cuenta el contexto sociocultural en el aprendizaje y el desarrollo del mismo, nos hemos planteado la aplicación de los juegos tradicionales, dado que de esa forma los niños y niñas vivenciará cada clase expresada hecha con actividades o acciones en las que participa activamente.

Finalmente, por la relación de estos dos elementos, es que pensamos aplicar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar en los niños y niñas las capacidades, pero con la diferencia de que esta aplicación sea eficaz y adaptado de acuerdo al contexto en el cual nos encontramos.

## **3. Objetivos**

Con el fin de desarrollar la expresión corporal y mejorar el aprendizaje en base a actividades de juegos tradicionales es que nos hemos planteado desarrollar los siguientes objetivos en cada período que tengamos de Aplicación de la Propuesta, las cuales pondrían sintetizarse en:

- Identificar los niveles de las dimensiones de desarrollo de la expresión corporal antes de la aplicación de los juegos tradicionales.
- Identificar los niveles de las dimensiones de la expresión corporal después de la aplicación de los juegos tradicionales
- Comparar los niveles de las dimensiones de la expresión corporal antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

## **4. Descripción de la Propuesta**

### **a. Información de los Juegos Tradicionales.**

Una vez determinado el problema, proseguimos a buscar información en los juegos sobre: El desarrollo en expresión corporal. En el primero de los casos la información ya lo teníamos en nuestro Marco Teórico y nos sirvió como referencia para ver el desarrollo psicomotor de nuestros niños y niñas, ubicando de esa forma cuáles son los conflictos o dudas que se tiene respecto a esta Área.

Con respecto al desarrollo en juegos tradicionales. (Adecuado para los niños y niñas) obtuvimos información del DCN e inclusive en Internet.

Asimismo, obtuvimos algunos problemas del módulo que proporciona el Ministerio de Educación, que nos sirvió como referencia y enriqueció, en cierto modo el trabajo.

Finalmente se revisó otros medios como la aplicación de estrategias basadas en diferentes experiencias de diferentes docentes, videos muy educativos con el fin de contrastar y sintetizar lo más posibles los pasos y la secuencia didáctica que ello implica.

#### **b. Determinación de la Expresión Corporal**

Una vez ubicado y sintetizado la expresión corporal determinamos el número de pasos que se sigue para los juegos tradicionales.

Ahora bien, debíamos de tener el manejo de una Técnica (ya sea participativa, diálogo, representativa, expositiva, etc.) como complemento para la aplicación de la propuesta en el aula y en el patio pre experimental, pero haciendo algunos reajustes, viendo cómo nos iría en la primera, segunda...sesión con los niños.

No obstante, estos pasos no son rigurosos, lo que significa que los niños y niñas podrán aminorar o minimizar el número de procedimientos a seguir según cómo el o ella haya comprendido, desarrollando así un proceso práctico.

#### **c. Programación de las Sesiones de Aprendizaje**

La Programación de las Sesiones de Aprendizaje a desarrollar serán quince, en las cuales se buscará poco a poco familiarizar al estudiante con los juegos tradicionales, para que de esa forma pueda comprenderlo y desarrollarlo sin dificultad.

Es propicio mencionar que en cada una de las Sesiones de Aprendizaje se buscará desarrollar una cierta capacidad en el educando que le ayude a poder comprender los demás pasos que se seguirán después.

Finalmente, las Sesiones de Aprendizaje estarán como anexo para que se pueda verificar y corroborar lo que se ha desarrollado dentro y fuera del aula.

#### **d. Aplicación de la Propuesta**

La Aplicación de la Propuesta se realizará dentro del aula y en el patio de lo que se ha programado en la Tesis, tanto de las Sesiones, como de las técnicas que se van a emplear para realizar los mismos.

De forma general, en esta parte se buscará antes que cualquier otra cosa que los niños y niñas puedan desarrollarse con soltura (ser ellos mismos), lo mencionado se dará antes de que se aplique la tesis, como base para el aprendizaje.

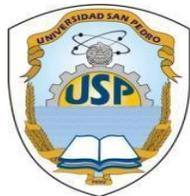
#### **e. Evaluación del Producto**

La Evaluación del Producto se dará en dos formas: *La primera* después de cada una de las Sesiones que se han desarrollado, es decir, si el niño ha logrado comprender lo que se ha explicado (en todo el proceso que abarca), si lo ha internalizado e inclusive si ha utilizado procesos prácticos empíricos para que los pueda desarrollar.

Y finalmente, la segunda será la que se evalúe al final como un Post Test, para determinar si nuestra Propuesta aplicación de juegos tradicionales como estrategia ha mejorado el desarrollo de la expresión corporal y ratificar o descartar nuestro Programa en base a ello.

#### **5. Concreción de la Propuesta**

La Concreción de la Propuesta está determinada por cada una de las Sesiones de aprendizaje que vamos a realizar en el transcurso de la Aplicación de nuestra Propuesta



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : I.E.252 “Niño Jesús”.  
1.2. Docente de aula :Janeth, Paredes Aguilar  
1.3. Edad : 5 años  
1.4. Sección : Honradez  
1.5. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**I. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “LA GALLINITA CIEGA”**

**2.1 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Comunicativa	Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental.	Se muestra autónomo durante el juego, no necesita de un adulto que lo agarre al encontrar a sus compañeros, mostrando diferentes maneras de comunicarse.	Observación.	Guía de Observación

### 2.3 SECUENCIA DIDACTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes junto con la docente se sientan en círculo y se ponen de acuerdo en las normas.</li><li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “LA GALLINA CIEGA”</li></ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La docente forma a los estudiantes en un círculo a su alrededor de ella, les ira explicando al cubrirse los ojos con el pañuelo</li><li>• Los niños y niñas irán llamando su atención de la docente para que al oír las voces pueda encontrarlos y atraparlos, al estudiante que se toque tomara el lugar de la docente y así sucesivamente, los estudiantes irán creando maneras diferentes de comunicarse con la persona que esta vendada para que logren despistarla.</li></ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas junto con la docente nos sentamos en nuestros respectivos lugares, cerrando los ojos nos imaginamos en el mar tomando aire y botándolo lentamente.</li></ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas dibujan y colorean el momento más agradable del juego realizado</li></ul>	-Cuerpo -Pañuelo (venda)	40 m

<b>SALIDA</b>	<b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes responde: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hicimos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</li> <li>¿Qué les gusto?</li> <li>¿Qué les pareció el juego?</li> </ul> </li> </ul>		5m
---------------	---	--	----

**2.4 EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:  
GUIA DE OBSERVACIÓN**

N°	INDICADOR	Se muestra autónomo durante el juego, no necesita de un adulto que lo agarre al encontrar a sus compañeros, mostrando diferentes maneras de comunicarse.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>			
	arez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	aya Carranza Dayanna Nicolle		✓	
	arano Galvez Valeria Genevieve			✓
	as Chilon Elquin Vladimir	✓		
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri		✓	
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			✓
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro		✓	
	fan Cueva Stheicy Jhoana		✓	
	on Enriquez Uriel Leandro		✓	
	ros Lujan Adrian Jesús	✓		
	va Avalos Nadia Esmeralda	✓		
	ano Quiroz Jazmín Anjhalí	✓		
	ntilla Caballero Mía Valentina		✓	
	ntilla Leyva Naomi Yolanda	✓		
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany		✓	
	redes Avila Valeska Tamara		✓	
	che Guzman Anghelo Jesus	✓		
	che Guzman Jimena Milagritos	✓		
	ispe Agreda Sergio Rodrigo		✓	
	banal Cotrina Luciana Verónica		✓	
	iz Lopez Luis Thiago	✓		
	o Castillo Yanela Milagros	✓		

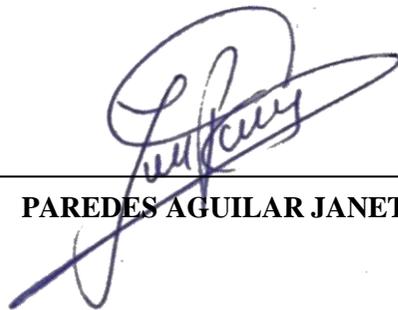
ari Carrion Santiago Rafael	✓		
rgas Bazan Adriano Alexandre		✓	
rgas VillanuevA Zoe Valeria		✓	
ntura De La Cruz Ana Valeria	✓		
lar Vilchez Zoe Aylin Melody		✓	
vallos Campos Jeycob Müller	✓		

**2.5. ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



**2.6. BIBLIOGRAFIA:**

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/la-gallinita-ciega-juegos-tradicionales-para-ninos/>



---

PAREDES AGUILAR JANETH



---

LIMO SOTO ROMINA YSABEL



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.6. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”.  
1.7. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.8. Edad : 5 años  
1.9. Sección : Honradez  
1.10. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**II. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “LA LOTERÍA”**

**2.2 SELECCIÓN DIMENSIONES, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Creativa	Desarrolla conciencia de utilización y vivencia de los objetos.	Disfruta y toma conciencia al encontrar una imagen u objeto demostrando su agrado o desagrado hacia el juego.	Observación.	Guía de Observación

**SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes junto con la docente se sientan en círculo y se ponen de acuerdo en las normas.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “LA LOTERIA”</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se sientan en una ronda, mientras la docente va mostrando las imágenes con las que jugaremos en LA LOTERIA, la docente les hace entrega de una hoja con las imágenes impresas</li> <li>• Los estudiantes colocan una chapa de color a la imagen que la docente les muestra, el estudiante que forma una fila o columna en forma vertical u horizontal grita “LOTERIA”</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación sentados.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-imágenes</li> <li>-chapas de colores</li> <li>-hoja bond</li> </ul>	40m

<b>SALIR</b>	<b>erre:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes responde: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Qué les gusto? ¿Qué les pareció el juego?</li></ul>		5m
--------------	---	--	----

**2.5 EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:  
GUIA DE OBSERVACIÓN**

Nº	INDICADOR	Se muestra autónomo durante el juego, no necesita de un adulto que lo agarre al encontrar a sus compañeros, mostrando diferentes maneras de comunicarse.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	NOMBRES Y APELLIDOS			
	arez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	aya Carranza Dayanna Nicolle	✓		
	arano Galvez Valeria Genevieve	✓		
	as Chilon Elquin Vladimir	✓		
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri		✓	
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander		✓	
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro	✓		
	fan Cueva Stheicy Jhoana		✓	
	on Enriquez Uriel Leandro	✓		
	ros Lujan Adrian Jesús		✓	
	va Avalos Nadia Esmeralda	✓		
	ano Quiroz Jazmín Anjhalf		✓	
	ntilla Caballero Mia Valentina		✓	
	ntilla Leyva Naomi Yolanda		✓	
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany	✓		
	redes Avila Valeska Tamara	✓		
	che Guzman Anghelo Jesus		✓	
	che Guzman Jimena Milagritos	✓		
	ispe Agreda Sergio Rodrigo		✓	
	banal Cotrina Luciana Verónica		✓	
	iz Lopez Luis Thiago	✓		
	o Castillo Yanela Milagos	✓		
	nari Carrion Santiago Rafael	✓		
	rgas Bazan Adriano Alexandre		✓	
	rgas VillanuevA Zoe Valeria		✓	
	ntura De La Cruz Ana Valeria			✓
	lar Vilchez Zoe Aylin Melody		✓	
	vallos Campos Jeycob Müller		✓	

## 2.5. ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



## 2.6. BIBLIOGRAFIA

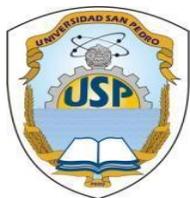
<https://www.mexicodesconocido.com.mx/historia-del-juego-de-la-loteria-y-los-54-versos-para-cantarla.html>

---

PAREDES AGUILAR JANETH

---

LIMO SOTO ROMINA YSABEL



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.11. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”.  
1.12. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.13. Edad : 5 años  
1.14. Sección : Honradez  
1.15. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**III. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “SIMÓN DICE”**

**2.3 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Expresiva	Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.	Disfruta y da ideas creativas al realizar el juego.	Observación.	Guía de Observación

## 2.6 SECUENCIA DIDACTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes junto con la docente se sientan en círculo y se ponen de acuerdo en las normas.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “SIMON DICE”</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente les demuestra a los estudiantes diciendo “Simón dice que toques la punta de tus pies” los estudiantes lo harán, luego docente dice “salten en un pie”; los estudiantes no realizan la acción.</li> <li>• El estudiante que pierda tomara el lugar de la docente, los niños darán diferentes ideas para realizar o traer objetos.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente nos sentamos en nuestros respectivos lugares, cerrando los ojos nos imaginamos en el mar tomando aire y botándolo lentamente.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan y colorean el momento más agradable del juego realizado</li> </ul>	<p>-El cuerpo -Aula</p>	40 m

<b>SALIDA</b>	<p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes responde: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hicimos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</li> <li>¿Qué les gusto?</li> <li>¿Qué les pareció el juego?</li> </ul> </li> </ul>		5m
---------------	--	--	----

**2.7 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:  
GUIA DE OBSERVACIÓN**

N°	INDICADOR	Disfruta y da ideas creativas al realizar el juego.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	NOMBRES Y APELLIDOS			
	Varez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	Maya Carranza Dayanna Nicolle	✓		
	Parano Galvez Valeria Genevieve	✓		
	Mas Chilon Elquin Vladimir		✓	
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			✓
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander		✓	
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro		✓	
	Rfan Cueva Stheicy Jhoana	✓		
	Ron Enriquez Uriel Leandro			✓
	Ros Lujan Adrian Jesús		✓	
	Riva Avalos Nadia Esmeralda	✓		
	Riano Quiroz Jazmín Anjhalí		✓	

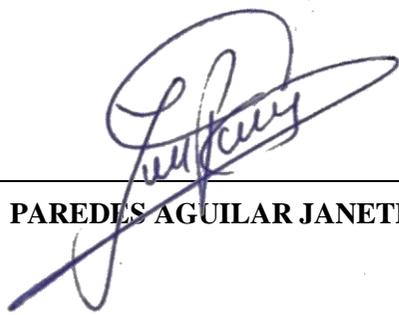
antilla Caballero Mia Valentina		✓	
antilla Leyva Naomi Yolanda	✓		
ñez Rodriguez Jazmin Stephany	✓		
redes Avila Valeska Tamara		✓	
che Guzman Anghelo Jesus		✓	
che Guzman Jimena Milagritos	✓		
ispe Agreda Sergio Rodrigo	✓		
banal Cotrina Luciana Verónica	✓		
iz Lopez Luis Thiago		✓	
to Castillo Yanela Milagros	✓		
nari Carrion Santiago Rafael		✓	
rgas Bazan Adriano Alexandre	✓		
rgas VillanuevA Zoe Valeria		✓	
ntura De La Cruz Ana Valeria	✓		
llar Vilchez Zoe Aylin Melody	✓		
vallos Campos Jeycob Müller		✓	

**2.5. ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



## 2.6 BIBLIOGRAFIA.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Sim%C3%B3n\\_dice](https://es.wikipedia.org/wiki/Sim%C3%B3n_dice)



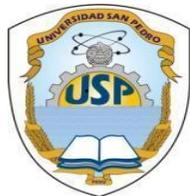
---

**PAREDES AGUILAR JANETH**



---

**LIMO SOTO ROMINA YSABEL**



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”.  
1.2. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.3. Edad : 5 años  
1.4. Sección : Honradez  
1.5. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**I. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “EL BAILE DE LA SILLA”**

**2.1 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Expresiva.	Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales implicadas.	Disfruta, maneja y le interesa el juego siendo solidario con sus amigos y tomando sus precauciones.	Observación.	Guía de Observación

**SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “EL BAILE DE LA SILLA”</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente junto con los estudiantes escuchan la canción de “DUBI DUBI” los estudiantes caminan a rededor de unas sillas, iniciando hay la misma de cantidades de sillas que de estudiantes; conforme va avanzando el juego se quitara una silla</li> <li>• Los estudiante que se queden de pie pierden.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas expresaran verbalmente lo que sintieron al realizar el juego del baile de las sillas.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan y colorean el momento más agradable del juego realizado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cuerpo</li> <li>-Sillas</li> <li>-Música</li> <li>-Usb</li> <li>-Equipo</li> </ul>	40 m
SALIDA	<p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responde: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Qué les gusto? ¿Qué les pareció el juego?</li> </ul>		5m

**2.3 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:  
GUIA DE OBSERVACIÓN**

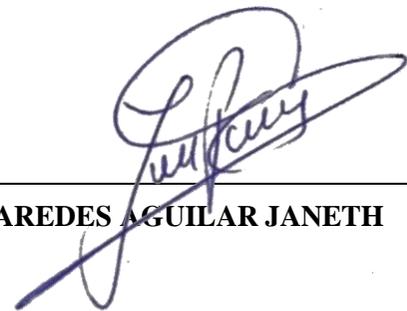
Nº	INDICADOR	Disfruta, maneja y le interesa el juego siendo solidario con sus amigos y tomando sus precauciones		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	NOMBRES Y APELLIDOS			
	Arez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	Aya Carranza Dayanna Nicolle		✓	
	Arano Galvez Valeria Genevieve		✓	
	As Chilon Elquin Vladimir		✓	
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			✓
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			✓
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro		✓	
	Cfan Cueva Stheicy Jhoana	✓		
	on Enriquez Uriel Leandro	✓		
	ros Lujan Adrian Jesús		✓	
	va Avalos Nadia Esmeralda		✓	
	ano Quiroz Jazmín Anjhali	✓		
	ntilla Caballero Mia Valentina	✓		
	ntilla Leyva Naomi Yolanda		✓	
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany		✓	
	redes Avila Valeska Tamara	✓		
	che Guzman Anghelo Jesus		✓	
	che Guzman Jimena Milagritos	✓		
	ispe Agreda Sergio Rodrigo		✓	
	banal Cotrina Luciana Verónica		✓	
	iz Lopez Luis Thiago	✓		
	o Castillo Yanela Milagros	✓		
	nari Carrion Santiago Rafael	✓		
	rgas Bazan Adriano Alexandre		✓	
	rgas Villanueva Zoe Valeria	✓		
	ntura De La Cruz Ana Valeria		✓	
	lar Vilchez Zoe Aylin Melody		✓	
	vallos Campos Jeycob Müller	✓		

#### 2.4 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



#### 2.5 BIBLIOGRAFIA:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_la\\_silla](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_silla)



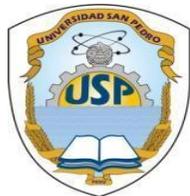
---

PAREDES AGUILAR JANETH



---

LIMO SOTO RUMINA YSABEL



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.6. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”.  
1.7. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.8. Edad : 5 años  
1.9. Sección : Honradez  
1.10. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**II. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: JUEGO DE PALMAS: “DEBAJO DEL PUENTE”**

**2.2 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO D EVALUACIÓN</b>
Dimensión Creativa	Toma conciencia del movimiento corporal vocal, no vocal e instrumental	Al participar disfruta del juego e interactúa con las manos y oralmente.	Observación.	Guía de Observación

## 2.6 ECUENCIA DIDACTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “JUEGO DE PALMAS: DEBAJO DEL PUENTE”</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes observan la demostración de la docente jugando con las palmas de las manos con un estudiante, cantando la canción “DEBAJO DEL PUENTE”</li> <li>• Los niños y niñas luego dan a comunicar a la docente que lo pueden realizar entre ellos, disfrutando los estudiantes realizan e interactúan manos y voz.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente nos sentamos en nuestros respectivos lugares, cerrando los ojos nos imaginamos en el mar tomando aire y botándolo lentamente</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado</li> </ul>	<p>-Las manos -Canciones</p>	40 m
<b>SALIDA</b>	<p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responde: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Qué les gusto? ¿Qué les pareció el juego?</li> </ul>		5m

## 2.7 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

### GUIA DE OBSERVACIÓN

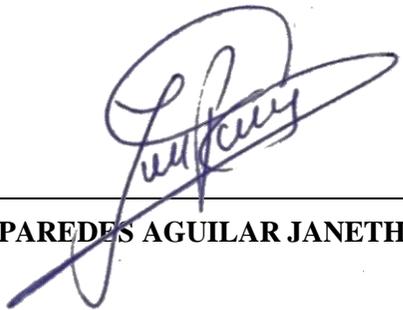
N°	INDICADOR NOMBRES Y APELLIDOS	Al participar disfruta del juego e interactúa con las manos y oralmente.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	arez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	aya Carranza Dayanna Nicolle	✓		
	rano Galvez Valeria Genevieve		✓	
	as Chilon Elquin Vladimir		✓	
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			✓
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			✓
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro		✓	
	fan Cueva Stheicy Jhoana	✓		
	on Enriquez Uriel Leandro	✓		
	os Lujan Adrian Jesús		✓	
	va Avalos Nadia Esmeralda	✓		
	ano Quiroz Jazmín Anjhalí		✓	
	ntilla Caballero Mia Valentina		✓	
	ntilla Leyva Naomi Yolanda		✓	
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany	✓		
	edes Avila Valeska Tamara	✓		
	he Guzman Anghelo Jesus		✓	
	he Guzman Jimena Milagritos		✓	
	ispe Agreda Sergio Rodrigo	✓		
	banal Cotrina Luciana Verónica	✓		
	z Lopez Luis Thiago		✓	
	o Castillo Yanela Milagros	✓		
	ari Carrion Santiago Rafael		✓	
	rgas Bazan Adriano Alexandre	✓		
	rgas VillanuevA Zoe Valeria		✓	
	ntura De La Cruz Ana Valeria	✓		
	ar Vilchez Zoe Aylin Melody		✓	
	allos Campos Jeycob Müller		✓	

## 2.8 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



## 2.9 BIBLIOGRAFIA:

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-y-canciones-de-palmas-para-ninos/>



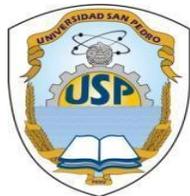
---

PAREDES AGUILAR JANETH



---

LIMO SOTO ROMANA YSABEL



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.11. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”.  
1.12. Docente de Aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.13. Edad : 5 años  
1.14. Sección : Honradez  
1.15. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**III. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “RAYUELA”**

**2.3 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Expresiva	Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales, simetría, niveles espaciales.	Demuestran perseverancia durante el juego aun que vaya perdiendo y maneja sus movimientos coordinando.	Observación.	Guía de Observación

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “RAYUELA” teniendo la rayuela dibujada en el suelo.</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes observan la demostración de la docente, lanza una pelota de trapo a la rayuela y comienza saltando dos veces en un pie manteniendo su equilibrio, luego abre los pies y así hasta llegar a recoger la pelota y terminar la rayuela.</li> <li>• Los estudiantes realizan el juego, intentando mantener el equilibrio. Algunos abren los brazos, otros coordinan bien y el resto sigue intentando hasta lograrlo.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el patio.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado.</li> </ul>	<p>-Patio de juegos -El cuerpo de los niños -Tizas</p>	40m
SALIDA	<p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responde: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Qué les gusto? ¿Qué les pareció el juego?</li> </ul>		5m

**SECUENCIA DIDACTICA:**

**2.10 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:  
GUIA DE OBSERVACIÓN**

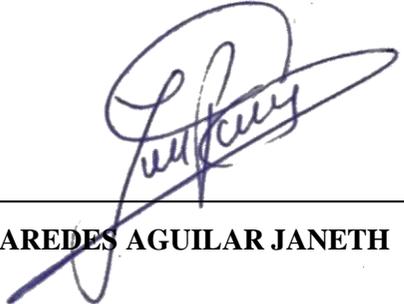
N°	INDICADOR  NOMBRES Y APELLIDOS	Demuestran perseverancia durante el juego aun que vaya perdiendo y maneja sus movimientos coordinando.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	arez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	aya Carranza Dayanna Nicolle	✓		
	irano Galvez Valeria Genevieve	✓		
	as Chilon Elquin Vladimir		✓	
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri		✓	
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander		✓	
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro			✓
	fan Cueva Stheicy Jhoana			✓
	on Enriquez Uriel Leandro		✓	
	os Lujan Adrian Jesús	✓		
	va Avalos Nadia Esmeralda		✓	
	ano Quiroz Jazmín Anjhalí		✓	
	ntilla Caballero Mia Valentina	✓		
	ntilla Leyva Naomi Yolanda	✓		
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany	✓		
	edes Avila Valeska Tamara		✓	
	he Guzman Anghelo Jesus		✓	
	he Guzman Jimena Milagritos	✓		
	ispe Agreda Sergio Rodrigo		✓	
	panal Cotrina Luciana Verónica	✓		
	z Lopez Luis Thiago		✓	
	o Castillo Yanela Milagros		✓	
	ari Carrion Santiago Rafael	✓		
	gas Bazan Adriano Alexandre	✓		
	gas VillanuevA Zoe Valeria	✓		
	ntura De La Cruz Ana Valeria		✓	
	ar Vilchez Zoe Aylin Melody		✓	
	allos Campos Jeycob Müller	✓		

**2.11 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



**2.12 BIBLIOGRAFIA:**

<https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-de-la-rayuela-como-jugar-con-los-ninos/>



---

**PAREDES AGUILAR JANETH**



---

**LIMO SOTO ROMINA YSABEL**



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.16. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”.
- 1.17. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar
- 1.18. Edad : 5 años
- 1.19. Sección : Honradez
- 1.20. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**IV. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “LOS QUEMADOS”**

**2.4 SELECCIÓN DIMENSIONES, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Creativa	Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.	Demuestran placer y disposición para realizar las actividades corporales utilizando diferentes técnicas creadas por ellos.	Observación.	Guía de Observación

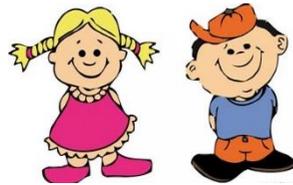
**2.13 SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los estudiantes que el día de hoy realizaran un juego nuevo llamado “LOS QUEMADOS”</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente los forma a los estudiantes en el patio en fila, les realiza la demostración con la pelota en mano les explica que deben esquivar la pelota. Los estudiantes lo intentan y algunos no logran esquivarla y se colocan a un costado.</li> <li>• Los estudiantes realizan el juego divididos en dos grupos ellos eligen niños contra niñas, creando sus reglas del juego.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el patio.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado</li> </ul>	<p>-Pelota -Cuerpo de los niños -Patio</p>	40m
SALIDA	<p><b>erre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responde: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Qué les gusto? ¿Qué les pareció el juego?</li> </ul>		5m

**2.14 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:  
GUIA DE OBSERVACIÓN**

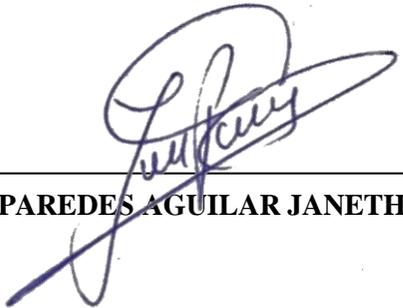
Nº	INDICADOR	Demuestran placer y disposición para realizar las actividades corporales utilizando diferentes técnicas creadas por ellos.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	NOMBRES Y APELLIDOS			
	arez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	aya Carranza Dayanna Nicolle	✓		
	arano Galvez Valeria Genevieve	✓		
	as Chilon Elquin Vladimir		✓	
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri		✓	
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander		✓	
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro	✓		
	fan Cueva Stheicy Jhoana		✓	
	on Enriquez Uriel Leandro		✓	
	ros Lujan Adrian Jesús	✓		
	va Avalos Nadia Esmeralda	✓		
	ano Quiroz Jazmín Anjhali		✓	
	ntilla Caballero Mia Valentina		✓	
	ntilla Leyva Naomi Yolanda			✓
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany		✓	
	redes Avila Valeska Tamara	✓		
	che Guzman Anghelo Jesus		✓	
	che Guzman Jimena Milagritos	✓		
	ispe Agreda Sergio Rodrigo		✓	
	banal Cotrina Luciana Verónica	✓		
	iz Lopez Luis Thiago			✓
	o Castillo Yanela Milagos		✓	
	nari Carrion Santiago Rafael		✓	
	rgas Bazan Adriano Alexandre	✓		
	rgas VillanuevA Zoe Valeria	✓		
	ntura De La Cruz Ana Valeria		✓	
	lar Vilchez Zoe Aylin Melody	✓		
	vallos Campos Jeycob Müller		✓	

**2.15 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



**2.16 BIBLIOGRAFIA:**

<https://juegos.cosasdepeques.com/quemado.html>



---

**PAREDES AGUILAR JANETH**



---

**LIMO SOTO ROMINA YSABEL**



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.21. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”  
1.22. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.23. Edad : 5 años  
1.24. Sección : Honradez  
1.25. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**V. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “STOP Y DETENTE”**

**2.5 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Comunicativa	Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.	Durante el juego el niño se queda quieto y crea ideas, disfrutando así el juego	Observación.	Lista de Cotejo.

**2.17 SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy</li> <li>• La docente les informa a los estudiantes que el día de hoy van a realizar un juego nuevo llamado “STOP Y DETENTE”, ya teniendo el dibujo de STOP en un círculo.</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes escuchan las indicaciones de la docente, que los estudiantes colocaran uno de sus pies dentro del círculo dibujado en el suelo; el niño que tenga la pelota lanza la pelota y el resto correrá hasta que recoja la pelota el niño y grite STOP. Todos se detienen y el niño de donde esta debe calcular, quien de sus amigos está más cerca y gritara el número que cree es la cantidad de pasos para acercarse y lanza la pelota si lo topa, cambian los papeles; si no vuelve a jugar, tomando en cuenta la creatividad del estudiante como lanzar la pelota.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el patio.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado.</li> </ul>	<p>-Pelota -Patio -Los alumnos</p>	40m
SALIR	<p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responde: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Qué les gusto? ¿Qué les pareció el juego?</li> </ul>		5 m



**2.18 EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:**

**GUIA DE OBSERVACIÓN**

N°	INDICADOR	Durante el juego el niño se queda quieto y crea ideas, disfrutando así el juego		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>			
	Varez Nuñez Thiago Sebastian	✓		
	Maya Carranza Dayanna Nicolle	✓		
	Arano Galvez Valeria Genevieve	✓		
	Mas Chilon Elquin Vladimir	✓		
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri		✓	
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander		✓	
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro	✓		
	Rfan Cueva Stheicy Jhoana		✓	
	Ron Enriquez Uriel Leandro	✓		
	Ros Lujan Adrian Jesús		✓	
	Riva Avalos Nadia Esmeralda	✓		
	Rzano Quiroz Jazmín Anjhalí		✓	
	Santilla Caballero Mia Valentina		✓	
	Santilla Leyva Naomi Yolanda		✓	
	Sañez Rodriguez Jazmin Stephany	✓		
	Sedes Avila Valeska Tamara	✓		
	Sche Guzman Anghelo Jesus		✓	
	Sche Guzman Jimena Milagritos	✓		

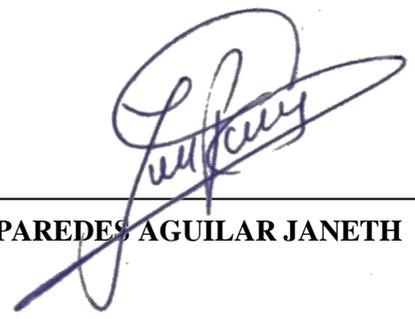
Dispe Agreda Sergio Rodrigo		✓	
banal Cotrina Luciana Verónica		✓	
iz Lopez Luis Thiago	✓		
to Castillo Yanela Milagros	✓		
nari Carrion Santiago Rafael	✓		
rgas Bazan Adriano Alexandre		✓	
rgas Villanueva Zoe Valeria		✓	
ntura De La Cruz Ana Valeria			✓
llar Vilchez Zoe Aylin Melody		✓	
vallos Campos Jeycob Müller		✓	

### **2.19 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



### **2.20 BIBLIOGRAFIA:**

<http://eljuegostop.blogspot.com/2015/09/juegos-populares-stop-general-se-juega.html>



---

**PAREDES AGUILAR JANETH**



---

**LIMO SOTO ROMINA YSABEL**



SESIONES DE APRENDIZAJE

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.26. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”  
1.27. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.28. Edad : 5 años  
1.29. Sección : Sinceridad  
1.30. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**VI. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:****NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “KIWI”****2.6 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Creativa	Atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad.	Al momento de correr expresa si está disfrutando desarrollando su creación durante el juego.	Observación.	Guía de Observación

**2.21 SECUENCIA DIDACTICA:**

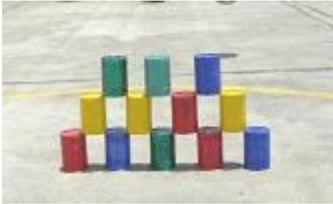
FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes junto con la docente se sientan en círculo y se ponen de acuerdo en las normas.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “KIWI”</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes observan a la docente tirar la pelota y derrumbar la torre una vez derrumbada el resto de los estudiantes debe correr por que la docente tendrá que matar con la pelota al resto e impedir que arme la torre nuevamente, el resto intentara armar la torre creando diferentes estrategias para engañar a la docente que tiene la pelota una vez que hayan armado la torre gritaran kiwi y ganara.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el patio.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado.</li> </ul>	-Latas de colores -Pelota -Hoja bond	40 m
<b>SALIDA</b>	<p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responde:              ¿Qué hicimos el día de hoy?              ¿Cómo se sintieron el día de hoy?              ¿Qué les gusto?              ¿Qué les pareció el juego?</li> </ul>		5m

## 2.22 EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

**GUIA DE OBSERVACIÓN**

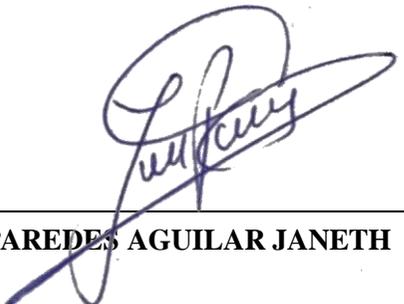
N°	INDICADOR  NOMBRES Y APELLIDOS	Al momento de correr expresa si está disfrutando desarrollando su creación durante el juego.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
1.	Alvarez Nuñez Thiago Sebastian			
2.	Amaya Carranza Dayanna Nicolle			
3.	Bejarano Galvez Valeria Genevieve			
4.	Cenas Chilon Elquin Vladimir			
5.	Chamorro Fajardo Nicole Maraauri			
6.	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			
7.	De La Cruz Vasquez Thiago Alessandro			
8.	Farfan Cueva Stheicy Jhoana			
9.	Giron Enriquez Uriel Leandro			
10.	Heros Lujan Adrian Jesús			
11.	Leiva Avalos Nadia Esmeralda			
12.	Lozano Quiroz Jazmín Anjhalí			
13.	Mantilla Caballero Mia Valentina			
14.	Mantilla Leyva Naomi Yolanda			
15.	Nuñez Rodriguez Jazmin Stephany			
16.	Paredes Avila Valeska Tamara			
17.	Peche Guzman Anghelo Jesus			
18.	Peche Guzman Jimena Milagritos			
19.	Quispe Agreda Sergio Rodrigo			
20.	Rabanal Cotrina Luciana Verónica			
21.	Ruiz Lopez Luis Thiago			
22.	Soto Castillo Yanela Milagros			
23.	Sumari Carrion Santiago Rafael			
24.	Vargas Bazan Adriano Alexandre			
25.	Vargas VillanuevA Zoe Valeria			
26.	Ventura De La Cruz Ana Valeria			
27.	Villar Vilchez Zoe Aylin Melody			
28.	Zevallos Campos Jeycob Müller			

**2.23 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



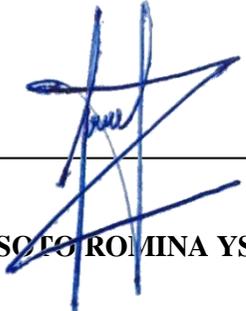
**2.24 BIBLIOGRAFIA:**

<http://juegostradicionales0.blogspot.com/2018/05/kiwi.html>



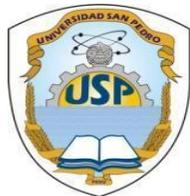
---

**PAREDES AGUILAR JANETH**



---

**LIMO SOTO ROMINA YSABEL**



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.31. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”  
1.32. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.33. Edad : 5 años  
1.34. Sección : Sinceridad  
1.35. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**VII. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “PAPA CALIENTE”**

**2.7 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Comunicativa	Toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones.	Al realizar la actividad los niños y niñas demuestran cómo se sienten al tocar la papa.	Observación.	Guía de Observación.

**2.25 SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “PAPA CALIENTE”</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes escuchan a la docente realizamos una ronda, nos pasamos el globo de mano en mano imaginando que el globo es una papa caliente escuchando una canción de fondo, cuando para donde se queda el globo el estudiante tendrá que realizar el reto que diga la docente.</li> <li>• La docente guía a los estudiantes para que ellos mismos realicen el juego, tomando en cuenta que demostraran como se sienten.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el patio.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado</li> </ul>	<p>-Globo inflado. -Cuerpo de los niños y niñas.</p>	40m

<b>SALIDA</b>	<b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responde: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hicimos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</li> <li>¿Qué les gusto?</li> <li>¿Qué les pareció el juego?</li> </ul> </li> </ul>		5m
---------------	---	--	----

## 2.26 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

### GUIA DE OBSERVACIÓN

Nº	INDICADOR			
	NOMBRES Y APELLIDOS	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	Varez Nuñez Thiago Sebastian			
	Maya Carranza Dayanna Nicolle			
	Arano Galvez Valeria Genevieve			
	Mas Chilon Elquin Vladimir			
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro			
	Rfan Cueva Stheicy Jhoana			
	Ron Enriquez Uriel Leandro			
	Ros Lujan Adrian Jesús			
	Riva Avalos Nadia Esmeralda			
	Rzano Quiroz Jazmín Anjhalí			
	Santilla Caballero Mia Valentina			
	Santilla Leyva Naomi Yolanda			

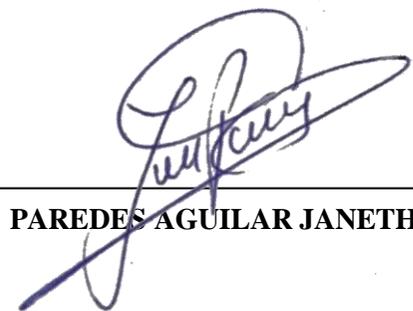
ñez Rodriguez Jazmin Stephany			
redes Avila Valeska Tamara			
che Guzman Anghelo Jesus			
che Guzman Jimena Milagritos			
ispe Agreda Sergio Rodrigo			
banal Cotrina Luciana Verónica			
iz Lopez Luis Thiago			
to Castillo Yanela Milagros			
nari Carrion Santiago Rafael			
rgas Bazan Adriano Alexandre			
rgas VillanuevA Zoe Valeria			
ntura De La Cruz Ana Valeria			
llar Vilchez Zoe Aylin Melody			
vallos Campos Jeycob Müller			

**2.27 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



**2.28 BIBLIOGRAFIA:**

<https://dinamicasempresariales.blogspot.com/2015/12/1a-papa-caliente.html>



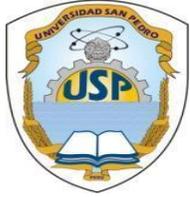
---

**PAREDES AGUILAR JANETH**



---

**LIMO SOTO ROMINA YSABEL**



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.36. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”  
1.37. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.38. Edad : 5 años  
1.39. Sección : Sinceridad  
1.40. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**VIII. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “VEO VEO”**

**2.8 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Comunicativa	Toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos.	Demuestra interés, tomando en cuenta los objetos observados y da opiniones sobre el juego	Observación.	Guía de Observación.

**2.29 SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “VEO VEO”</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes escuchan atentamente a la docente descifran lo que les describiré mientras canto “veo veo ustedes dicen que ves? Una cosita! Que cosa es? Pregunta el resto”, los estudiantes escucharan a la docente describir diferentes objetos y tendrán que descifrar que es el objeto, el estudiante que descubra el objeto ganara y será el que describirá el siguiente objeto.</li> <li>• La docente guía a los estudiantes para que realicen el juego entre ellos y describan cada objeto del aula tomando diferentes opciones..</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y sopro mi vela utilizando la imaginación echados en el aula.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado</li> </ul>	<p>-Materiales del aula -La vista</p>	40m

<b>SALIDA</b>	<b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes responde: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hicimos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</li> <li>¿Qué les gusto?</li> <li>¿Qué les pareció el juego?</li> </ul> </li> </ul>		5m
---------------	---	--	----

### 2.30 EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

#### GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	INDICADOR	Demuestra interés, tomando en cuenta los objetos observados y da opiniones sobre el juego		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	NOMBRES Y APELLIDOS			
	varez Nuñez Thiago Sebastian			
	haya Carranza Dayanna Nicolle			
	arano Galvez Valeria Genevieve			
	has Chilon Elquin Vladimir			
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro			
	rfan Cueva Stheicy Jhoana			
	ron Enriquez Uriel Leandro			
	ros Lujan Adrian Jesús			
	iva Avalos Nadia Esmeralda			
	zano Quiroz Jazmín Anjhalí			
	antilla Caballero Mia Valentina			
	antilla Leyva Naomi Yolanda			
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany			
	redes Avila Valeska Tamara			

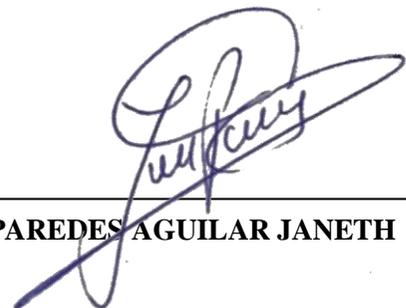
che Guzman Anghelo Jesus			
che Guzman Jimena Milagritos			
ispe Agreda Sergio Rodrigo			
banal Cotrina Luciana Verónica			
iz Lopez Luis Thiago			
to Castillo Yanela Milagros			
nari Carrion Santiago Rafael			
rgas Bazan Adriano Alexandre			
rgas VillanuevA Zoe Valeria			
ntura De La Cruz Ana Valeria			
llar Vilchez Zoe Aylin Melody			
vallos Campos Jeycob Müller			

**2.31 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



**2.32 BIBLIOGRAFIA:**

<https://www.elbebe.com/ocio-infantil/como-se-juega-veo-veo>



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Janeth Paredes', is written over a horizontal line.

**PAREDES AGUILAR JANETH**



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ysabel Rumina Soto Limo', is written over a horizontal line.

**LIMO SOTO RUMINA YSABEL**



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.41. Institución Educativa : I.E.I. 252 “Niño Jesús”  
1.42. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.43. Edad : 5 años  
1.44. Sección : Sinceridad  
1.45. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**IX. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “CARRERAS DE CHAPAS”**

**2.9 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Expresiva	Toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos.	Demuestran autonomía, utilizando los objetos y comienzan a crear nuevas alternativas.	Observación.	Lista de Cotejo.

**2.33 SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “CARRERA DE CHAPAS”.</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes escuchan las indicaciones de la docente realizamos una pequeña carrera de chapas, lo único que utilizaremos son dos dedos de nuestras manitos; el pulgar y el índice con ellos dos iremos moviendo la chapa desde el inicio hasta llegar a la meta, tomando en cuenta el impulso que deben darle a la chapa, si salen de la pista tienen que volver de donde lanzaron y vuelven a tirar.</li> <li>• La docente guía a los estudiantes para que puedan realizar la carrera de dos a mas jugadores, cada estudiante creara técnicas para poder superar los retos durante la carrera.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el aula</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado</li> </ul>	<p>-Las manos -Chapas -Tizas</p>	40m

<b>SALIDA</b>	<b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes responde: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hicimos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</li> <li>¿Qué les gusto?</li> <li>¿Qué les pareció el juego?</li> </ul> </li> </ul>		5m
---------------	---	--	----

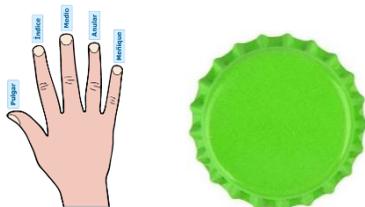
### 2.34 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

#### GUIA DE OBSERVACIÓN

Nº	INDICADOR	Demuestran autonomía, utilizando los objetos y comienzan a crear nuevas alternativas		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	NOMBRES Y APELLIDOS			
	varez Nuñez Thiago Sebastian			
	aya Carranza Dayanna Nicolle			
	arano Galvez Valeria Genevieve			
	as Chilon Elquin Vladimir			
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro			
	rfan Cueva Stheicy Jhoana			
	ron Enriquez Uriel Leandro			
	ros Lujan Adrian Jesús			
	iva Avalos Nadia Esmeralda			
	zano Quiroz Jazmín Anjhalí			
	antilla Caballero Mia Valentina			
	antilla Leyva Naomi Yolanda			
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany			

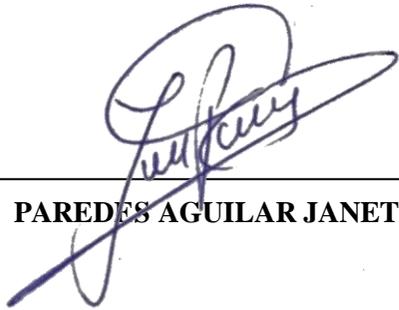
redes Avila Valeska Tamara			
che Guzman Anghelo Jesus			
che Guzman Jimena Milagritos			
ispe Agreda Sergio Rodrigo			
banal Cotrina Luciana Verónica			
iz Lopez Luis Thiago			
to Castillo Yanela Milagros			
nari Carrion Santiago Rafael			
rgas Bazan Adriano Alexandre			
rgas VillanuevA Zoe Valeria			
ntura De La Cruz Ana Valeria			
llar Vilchez Zoe Aylin Melody			
vallos Campos Jeycob Müller			

**2.35 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



**2.36 BIBLIOGRAFIA:**

<http://www.cervantalia.com/juegos/carrera-de-hapas/#:~:text=La%20carrera%20de%20chapas%20es,consiste%20en%20recorrer%20el%20circuito.&text=Situamos%20en%20el%20lugar%20de,las%20chapas%20pasan%20la%20Meta.>



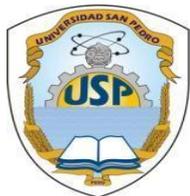
---

**PAREDES AGUILAR JANETH**



---

**LIMO SOTO ROMINA YSABEL**



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.46. Institución Educativa : I.E.I 252 “Niño Jesús”  
1.47. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.48. Edad : 5 años  
1.49. Sección : Sinceridad  
1.50. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**X. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “CARRERA DE SACOS”**

**2.10 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Creativa	Toma conciencia sensaciones de gravedad.	Disfruta y se muestra autónomo durante el momento del juego tomando en cuenta su equilibrio.	Observación.	Guía de Observación.

**2.37 SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “CARRERA DE SACOS” teniendo el inicio y la meta hecha en el suelo.</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes observan a la docente realizamos saltos y una pequeña carrera, cada uno llevara puesto un saco en las piernas; la docente sostiene el saco con ambas manos para impulsarse y así poder avanzar será de ida y vuelta el que llegue primero a la meta será ganador.</li> <li>• La docente realiza una competencia de parejas, así los estudiantes demostraran autonomía</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el aula.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado.</li> </ul>	<p>-Bolsas o sacos -Cuerpos</p>	40m

<b>SALIDA</b>	<b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes responde: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hicimos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</li> <li>¿Qué les gusto?</li> <li>¿Qué les pareció el juego?</li> </ul> </li> </ul>		5m
---------------	---	--	----

### 2.38 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

#### GUIA DE OBSERVACIÓN

Nº	INDICADOR	Disfruta y se muestra autónomo durante el momento del juego tomando en cuenta su equilibrio.		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	NOMBRES Y APELLIDOS			
	Varez Nuñez Thiago Sebastian			
	Maya Carranza Dayanna Nicolle			
	Arano Galvez Valeria Genevieve			
	Mas Chilon Elquin Vladimir			
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro			
	Rfan Cueva Stheicy Jhoana			
	Ron Enriquez Uriel Leandro			
	Ros Lujan Adrian Jesús			
	Riva Avalos Nadia Esmeralda			
	Rzano Quiroz Jazmín Anjhalí			
	Santilla Caballero Mia Valentina			
	Santilla Leyva Naomi Yolanda			
	Sañez Rodriguez Jazmin Stephany			

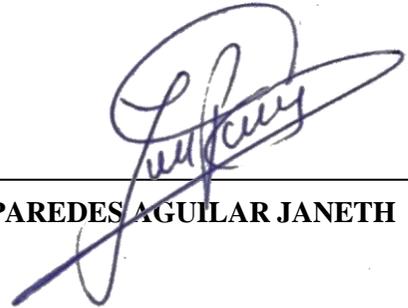
redes Avila Valeska Tamara			
che Guzman Anghelo Jesus			
che Guzman Jimena Milagritos			
ispe Agreda Sergio Rodrigo			
banal Cotrina Luciana Verónica			
iz Lopez Luis Thiago			
to Castillo Yanela Milagros			
nari Carrion Santiago Rafael			
rgas Bazan Adriano Alexandre			
rgas VillanuevA Zoe Valeria			
ntura De La Cruz Ana Valeria			
llar Vilchez Zoe Aylin Melody			
vallos Campos Jeycob Müller			

**2.39 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



#### 2.40 BIBLIOGRAFIAS:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Carrera\\_de\\_sacos#:~:text=Los%20participantes%20deben%20desplazarse%20saltando,Modalidades%20de%20carreras%20de%20sacos%3A&text=Metidos%20los%20ni%C3%B1os%20en%20los,la%20otra%20sirve%20de%20meta.](https://es.wikipedia.org/wiki/Carrera_de_sacos#:~:text=Los%20participantes%20deben%20desplazarse%20saltando,Modalidades%20de%20carreras%20de%20sacos%3A&text=Metidos%20los%20ni%C3%B1os%20en%20los,la%20otra%20sirve%20de%20meta.)



---

PAREDES AGUILAR JANETH



---

LIMO SOTO LOMINA YSABEL



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.51. Institución Educativa : I.E.I. 252 “Niño Jesús”  
1.52. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.53. Edad : 5 años  
1.54. Sección : Sinceridad  
1.55. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**XI. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “LA GOMA”**

**2.11 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Comunicativa	Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental	Salta, y realiza diferentes movimientos corporales juntamente con sus compañeros durante el juego	Observación.	Guía de Observación.

**2.41 SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
DESARROLLO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “LA GOMA”.</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes prestan atención a la docente realizamos saltos, pies juntos o pies separados, en la liga se la coloca dos integrantes de la familia, y el niño o niña deberá saltar la soga, empezara desde el tobillo hasta llegar a donde el niño pueda realizarlo; primero saltara con los pies, luego cuando la liga este más alta lo hará con los brazos y si pierde al saltar tomara la posición de uno de los de la liga.</li> <li>• La docente instruye a los estudiantes para que realicen el juego independientemente, saltando y realizando diferentes movimientos corporales.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el patio</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dibujan en una hoja bond lo que más les gusto del juego realizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Liga</li> <li>-Cuerpo</li> <li>-Hojas bond</li> </ul>	40m

<b>SALIDA</b>	<b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes responde: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hicimos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</li> <li>¿Qué les gusto?</li> <li>¿Qué les pareció el juego?</li> </ul> </li> </ul>		5m
---------------	---	--	----

## 2.42 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

### GUIA DE OBSERVACIÓN

Nº	INDICADOR	alta, y realiza diferentes movimientos corporales juntamente con sus compañeros durante el juego		
	NOMBRES Y APELLIDOS	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	varez Nuñez Thiago Sebastian			
	naya Carranza Dayanna Nicolle			
	arano Galvez Valeria Genevieve			
	nas Chilon Elquin Vladimir			
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro			
	rfan Cueva Stheicy Jhoana			
	ron Enriquez Uriel Leandro			
	ros Lujan Adrian Jesús			
	iva Avalos Nadia Esmeralda			
	zano Quiroz Jazmín Anjhalí			
	antilla Caballero Mia Valentina			
	antilla Leyva Naomi Yolanda			
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany			
	redes Avila Valeska Tamara			
	che Guzman Anghelo Jesus			
	che Guzman Jimena Milagritos			

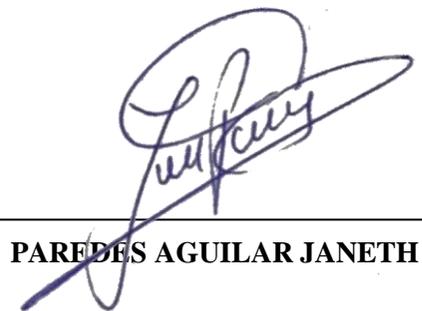
Dispe Agreda Sergio Rodrigo			
banal Cotrina Luciana Verónica			
iz Lopez Luis Thiago			
to Castillo Yanela Milagros			
nari Carrion Santiago Rafael			
rgas Bazan Adriano Alexandre			
rgas Villanueva Zoe Valeria			
ntura De La Cruz Ana Valeria			
llar Vilchez Zoe Aylin Melody			
vallos Campos Jeycob Müller			

**2.43 ANEXOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**



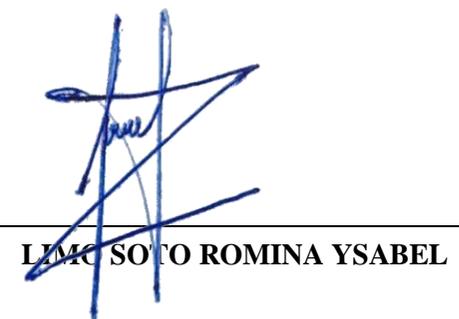
**2.44 BIBLIOGRAFIA:**

[https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html#La\\_Goma](https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html#La_Goma)



---

**PAREDES AGUILAR JANETH**



---

**LIMC SOTO ROMINA YSABEL**



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.56. Institución Educativa : I.E.I. 252 “Niño Jesús”  
1.57. Docente de aula : Janeth, Paredes Aguilar  
1.58. Edad : 5 años  
1.59. Sección : Sinceridad  
1.60. Estudiante : Limo Soto Romina Ysabel

**XII. ASPECTO TÉCNICO PEDAGÓGICO:**

**NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: “TIRA DE LA SOGA”**

**2.12 SELECCIÓN DIMENSIÓN, INDICADOR, ITEM, TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICA DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Dimensión Expresiva	Toma conciencia del grado de tensión muscular	Muestra autonomía e iniciativa durante el juego de la sogá, midiendo su fuerza.	Observación.	Guía de Observación.

**2.45 SECUENCIA DIDACTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS (Medios y Materiales)	TIEMPO
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>ASAMBLEA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas junto con la docente se ponen de acuerdo en las normas de la actividad que acordaremos para el juego que realizaremos el día de hoy.</li> <li>• La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego nuevo llamado “TIRA DE LA SOGA” teniendo la raya de limitación.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes observan a la docente tirar de la sogá, antes de ello la sogá se dividirá en dos partes iguales; a un lado se colocan una cantidad de estudiantes al otro la docente y ambos tiran por su lado; en medio de ambos habrá una raya de limitación si algún integrante pasa de la línea pierde.</li> <li>• Los estudiantes realizan el juego, intentando mantener el equilibrio; tomando en cuenta sus fuerzas.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiante junto con la docente realizan la estrategia del huelo mi flor y soplo mi vela utilizando la imaginación echados en el patio.</li> </ul> <p><b>Expresión Grafico Plástico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas expresaran verbalmente lo que sintieron al realizar el juego del baile de las sillas.</li> </ul>	-soga	40m
<b>SALIDA</b>	<p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responde: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Qué les gusto? ¿Qué les pareció el juego?</li> </ul>		5m

**2.46 EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:  
GUIA DE OBSERVACIÓN**

Nº	INDICADOR	Muestra autonomía e iniciativa durante el juego de la sogá, midiendo su fuerza.		
	NOMBRES Y APELLIDOS	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	varez Nuñez Thiago Sebastian			
	naya Carranza Dayanna Nicolle			
	arano Galvez Valeria Genevieve			
	nas Chilon Elquin Vladimir			
	Chamorro Fajardo Nicole Marauri			
	Chavez Gaitan Fabrizio Alexander			
	La Cruz Vasquez Thiago Alessandro			
	rfan Cueva Stheicy Jhoana			
	ron Enriquez Uriel Leandro			
	ros Lujan Adrian Jesús			
	iva Avalos Nadia Esmeralda			
	zano Quiroz Jazmín Anjhalí			
	antilla Caballero Mia Valentina			
	antilla Leyva Naomi Yolanda			
	ñez Rodriguez Jazmin Stephany			
	redes Avila Valeska Tamara			
	che Guzman Anghelo Jesus			
	che Guzman Jimena Milagritos			
	ispe Agreda Sergio Rodrigo			
	banal Cotrina Luciana Verónica			
	iz Lopez Luis Thiago			
	to Castillo Yanela Milagros			

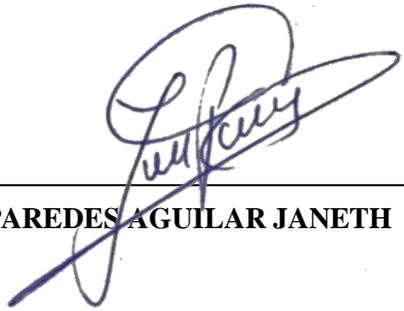
ari Carrion Santiago Rafael			
rgas Bazan Adriano Alexandre			
rgas Villanueva Zoe Valeria			
ntura De La Cruz Ana Valeria			
llar Vilchez Zoe Aylin Melody			
vallos Campos Jeycob Müller			

**2.47 ANEXOS DE LA ACITVIDAD DE APRENDIZAJE:**



**2.48 BIBLIOGRAFIA:**

[https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_la\\_soga#:~:text=El%20juego%20de%20la%20cuerda,ol%C3%ADmpico%20entre%201900%20y%201920.](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_soga#:~:text=El%20juego%20de%20la%20cuerda,ol%C3%ADmpico%20entre%201900%20y%201920.)

  
 PAREDES AGUILAR JANETH

  
 LIMO SOTO ROMINA YSABEL

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 26 de marzo del 2021

**Mg. Violeta Leonila Sifuentes Inostroza**

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo egresado del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, es requisito validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.

El título de la Tesis es: **“Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. “Niño Jesús N°252”, Trujillo”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de jueces expertos para aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en los temas relacionadas a la línea de investigación.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de Validación por Jueces Expertos
  
- Instrumento

Expresándole los sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



---

LIMO SOTO, ROMINA YSABEL  
D.N.I: 72217568

**FICHA DE VALIDEZ POR JUECES EXPERTOS  
ESCALA DE CALIFICACIÓN**

Estimado (a): **Violeta Leonila Sifuentes Inostroza**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, se le solicita dar su opinión sobre el instrumento de recolección de datos que se adjunta:

Marque con una (X) en SI o NO, en cada criterio según su opinión.

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	x		
2. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	x		
3. La estructura del instrumento es adecuado.	x		
4. Los ítems del instrumento responden a la operacionalización de la variable.	x		
5. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	x		
6. Los ítems son claros y entendibles.	x		
7. El número de ítems es adecuado para su aplicación.	x		

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [ x ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

**SUGERENCIAS:**.....  
.....

**Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Violeta Leonila Sifuentes Inostroza**

**DNI:** 17877398

Trujillo, 26 de marzo del 2021

-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 26 de marzo del 2021

**Mg. José Manolo Mendoza Estrada**

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo egresado del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, es requisito validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.

El título de la Tesis es: **“Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. “Niño Jesús N°252”, Trujillo”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de jueces expertos para aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en los temas relacionadas a la línea de investigación.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de Validación por Jueces Expertos
  
- Instrumento

Expresándole los sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



---

LIMO SOTO, ROMINA YSABEL  
D.N.I: 72217568

**FICHA DE VALIDEZ POR JUECES EXPERTOS  
ESCALA DE CALIFICACIÓN**

Estimado (a): **José Manolo Mendoza Estrada**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, se le solicita dar su opinión sobre el instrumento de recolección de datos que se adjunta:

Marque con una (X) en SI o NO, en cada criterio según su opinión.

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	X		
3. La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4. Los ítems del instrumento responden a la operacionalización de la variable.	X		
5. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	X		
6. Los ítems son claros y entendibles.	X		
7. El número de ítems es adecuado para su aplicación.	X		

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [  ]    Aplicable después de corregir [  ]    No aplicable [  ]

SUGERENCIAS:.....  
.....

Apellidos y nombres del juez validador. **Mg. José Manolo Mendoza Estrada**

DNI: 32818922

Trujillo, 26 de marzo del 2021



**Firma del Experto Informante.**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 26 de marzo del 2021

**Mg. María Del Pilar Zavaleta Reyna De Ascoy**

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo egresado del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, es requisito validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.

El título de la Tesis es: **“Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. “Niño Jesús N°252”, Trujillo”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de jueces expertos para aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en los temas relacionadas a la línea de investigación.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de Validación por Jueces Expertos
- Instrumento

Expresándole los sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



---

LIMO SOTO, ROMINA YSABEL  
D.N.I: 72217568

**FICHA DE VALIDEZ POR JUECES EXPERTOS  
ESCALA DE CALIFICACIÓN**

Estimado (a): **Maria Del Pilar Zavaleta Reyna De Ascoy**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, se le solicita dar su opinión sobre el instrumento de recolección de datos que se adjunta:

Marque con una (X) en SI o NO, en cada criterio según su opinión.

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIÓN
8. El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	x		
9. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	x		
10. La estructura del instrumento es adecuado.	x		
11. Los ítems del instrumento responden a la operacionalización de la variable.	x		
12. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	x		
13. Los ítems son claros y entendibles.	x		
14. El número de ítems es adecuado para su aplicación.	x		

**Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ x ] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]**

**SUGERENCIAS:**.....  
.....

**Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Maria Del Pilar Zavaleta Reyna De Ascoy**

**DNI:** 17868363

Trujillo, 26 de marzo del 2021

  
-----  
Maria del Pilar Zavaleta Reyna de Ascoy  
DOCTORA EN EDUCACIÓN

-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 26 de marzo del 2021

**Mg. Diaz Guerra Laura**

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo egresado del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, es requisito validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.

El título de la Tesis es: **“Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. “Niño Jesús N°252”, Trujillo”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de jueces expertos para aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en los temas relacionadas a la línea de investigación.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de Validación por Jueces Expertos
  
- Instrumento

Expresándole los sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



---

LIMO SOTO, ROMINA YSABEL  
D.N.I: 72217568

**FICHA DE VALIDEZ POR JUECES EXPERTOS  
ESCALA DE CALIFICACIÓN**

Estimado (a): **Diaz Guerra Laura**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, se le solicita dar su opinión sobre el instrumento de recolección de datos que se adjunta:

Marque con una (X) en SI o NO, en cada criterio según su opinión.

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIÓN
15. El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	x		
16. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	x		
17. La estructura del instrumento es adecuado.	x		
18. Los ítems del instrumento responden a la operacionalización de la variable.	x		
19. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	x		
20. Los ítems son claros y entendibles.	x		
21. El número de ítems es adecuado para su aplicación.	x		

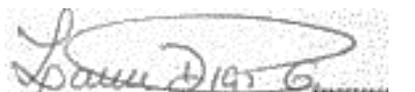
**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [ x ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

**SUGERENCIAS:**.....  
.....

**Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Diaz Guerra Laura**

**DNI:** 18114601

Trujillo, 26 de marzo del 2021



**Firma del Experto Informante.**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 26 de marzo del 2021

**Dr. Roberto Carlos Torres Carrillo**

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo egresado del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, es requisito validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.

El título de la Tesis es: **“Juegos Tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la I.E. “Niño Jesús N°252”, Trujillo”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de jueces expertos para aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en los temas relacionadas a la línea de investigación.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de Validación por Jueces Expertos
  
- Instrumento

Expresándole los sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



---

LIMO SOTO, ROMINA YSABEL  
D.N.I: 72217568

**FICHA DE VALIDEZ POR JUECES EXPERTOS**  
**ESCALA DE CALIFICACIÓN**

Estimado (a): **Roberto Carlos Torres Carrillo**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, se le solicita dar su opinión sobre el instrumento de recolección de datos que se adjunta:

Marque con una (X) en SI o NO, en cada criterio según su opinión.

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIÓN
22. El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
23. El instrumento propuesto responde a los objetivos del estudio.	X		
24. La estructura del instrumento es adecuado.	X		
25. Los ítems del instrumento responden a la operacionalización de la variable.	X		
26. La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	X		
27. Los ítems son claros y entendibles.	X		
28. El número de ítems es adecuado para su aplicación.	X		

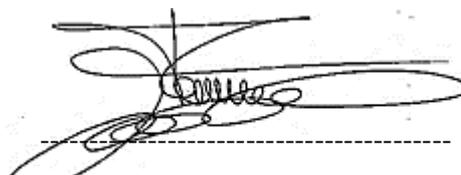
**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [ X ] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

**SUGERENCIAS:**.....  
.....

**Apellidos y nombres del juez validador - estadístico:** **Dr. Roberto Carlos Torres Carrillo**

**DNI:** 36244378

Trujillo, 26 de marzo del 2021

  
-----  
**Firma del Experto Informante.**