



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO
POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

SAAVEDRA MEDINA, YOREIDI DEL ROCIO

ORCID:0000-0002-7464-0874

ASESOR

PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI

ORCID:0000-0002-0304-2244

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0093-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:30** horas del día **21** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.**

Presentada Por :
(0407191038) **SAAVEDRA MEDINA YOREIDI DEL ROCIO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024. Del (de la) estudiante SAAVEDRA MEDINA YOREIDI DEL ROCIO , asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 4% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 22 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico a mi Dios y a mis padres mi tesis que con tanto esfuerzo logre concluir satisfactoriamente con amanecidas que valieron la pena, sentirme orgullosa de mi esfuerzo me hace muy feliz me doy cuenta de que yo si pude y si tú que hoy estas trabajando el taller de titulación recuerda no rendirte estas a pocos pasos de lograrlo ánimos, fe y perseverancia, si yo pude tú también, Gracias a mí misma por no haberme rendido y no dejar esta gran oportunidad ir, amo ser maestra amo haber culminado mi tesis, hoy me siento más que feliz orgullosa de mí misma lo lograste Yoreidi. ¡Lo lograste!

Agradecimiento

Agradezco a mi Dios por escuchare en los momentos que ya no me sentía capaz de lograr esta meta por ser mi soporte en los momentos de adversidad a mis padres que con sus pocos recursos económico hicieron un esfuerzo enorme por hoy verme culminar mis estudios y verme hoy titulada. Agradezco incondicionalmente a cada uno de mis asesores de tesis cada uno apporto en mí nuevas ideas de ir mejorando cada día tanto profesionalmente para afrontar investigaciones en búsqueda de estrategias de mejora continua, para enriquecer el conocimiento del niño. Mi mayor agradecimiento a todos los docentes que han dejado reflejado todas sus enseñanzas, quienes fueron mis orientadores en mi tesis con paciencia y siempre impartiendo conocimientos que me está promoviendo a culminar mi tesis con esfuerzo y dedicación. Finalmente, agradezco a la Universidad Los ángeles De Chimbote, por haber hecho posible mi sueño de ser docente de educación inicial y darme la oportunidad de haber experimentado esta bonita etapa universitaria.

Índice General

Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice General	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	VIII
Resumen	IX
Abstracts	X
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II.MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes	8
2.1.1. Internacionales	8
2.1.2 Nacionales	11
2.1.3. Regional	13
2.2 Bases teóricas de la investigación	16
2.2.1 Variable juegos tradicionales	16
2.2.1.1 <i>Teorías del juego tradicional</i>	16
2.2.1.2 <i>Definición de los juegos tradicionales</i>	19
2.2.1.3 <i>Enfoque de los juegos tradicionales</i>	21
2.2.1.4 <i>Características de los juegos tradicionales</i>	21
2.2.1.5 <i>Clasificación de los juegos tradicionales</i>	23
2.2.1.6 <i>Estrategias para recuperar los juegos tradicionales</i>	23
2.2.1.7 <i>Importancia de los juegos tradicionales</i>	24
2.2.1.8 <i>Funciones de los juegos tradicionales</i>	25
2.2.1.9 <i>Dimensiones de los juegos tradicionales</i>	27
2.2.1 Variable expresión corporal	28
2.2.2.1 <i>Teorías de la expresión corporal</i>	28
2.2.2.2 <i>Definición de la variable expresión corporal</i>	29
2.2.2.3 <i>Enfoques de la expresión corporal</i>	32
2.2.2.5 <i>Clasificación de la expresión corporal</i>	33
2.2.2.6 <i>Estrategias de la expresión corporal</i>	34
2.2.2.7 <i>Importancia de la expresión corporal</i>	35
2.2.2.8 <i>Funciones de la expresión corporal</i>	36

2.2.2.9. Dimensiones de la expresión corporal.....	38
2.2.3 Relación entre la variable expresión corporal y juegos tradicionales	40
2.2.3.1 El juego en el área de la expresión corporal.....	40
2.2.3.2 Variables:.....	41
2.3 Hipótesis.....	42
Hipótesis general:.....	42
Hipótesis Estadística:.....	42
III. METODOLOGÍA.....	43
3.1 Nivel, Tipo y Diseño de Investigación.....	43
3.1.1. Nivel de investigación.....	43
3.1.2. Tipo de investigación	43
3.1.3. Diseño de Investigación	44
3.2 Población.....	44
3.2.1. Población.....	44
3.2.2. Muestra.....	45
3.2.3 Técnica de muestreo.....	46
3.3 Operacionalización de las variables	48
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	51
3.4.1. Técnicas de recolección de datos.....	51
3.4.2. Instrumentos de recolección de datos	51
3.4.3. Validez del Instrumento	52
3.4.4. <i>Confiabilidad del Instrumento</i>	53
3.5 Método de análisis de datos.....	53
3.6 Aspectos Éticos	54
IV. RESULTADOS	56
V. DISCUSIÓN.....	69
Limitaciones:	78
VI. CONCLUSIONES	79
VII. RECOMENDACIONES.....	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	88
Anexo 01. Matriz de Consistencia.....	88
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	89
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos	94
Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros	142

Lista de tablas

Tabla 1	Distribución de la población en estudio según sexo.....	53
Tabla 2	Distribución de la muestra en estudio.....	54
Tabla 3	Escala de calificación del nivel inicial establecida en el CNEB.....	43
Tabla 4	Diferencia del pre test y post test en la prueba de normalidad.....	47
Tabla 5	Diferencia del pre test y post test en la prueba de wilcoxon.....	48
Tabla 6	Contraste del Post. Test y Pre- test.....	49
Tabla 7	Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal mediante unpre test.....	50
Tabla 8	Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión expresiva.....	51
Tabla 9	Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión creativa.....	53
Tabla 10	Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión comunicativa.....	72
Tabla 11	Nivel de expresión corporal de los juegos tradicionales mediante un post test.....	74
Tabla 12	Diferencia del pre test y pos test.....	75

Lista de figuras

Figura 1 Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal mediante un pre test.....	67
Figura 2 Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión expresiva.....	68
Figura 3 Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión creativa.....	70
Figura 4 Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión comunicativa.....	71
Figura 5 Gráfico de barras sobre nivel de expresión corporal de los juegos tradicionales mediante un post test.....	74
Figura 6 Resultado del post test y pre test aplicado.....	75

Resumen

El problema que se identificó en el nivel inicial los niños presentaba dificultad para realizar movimientos corporales en las diversas actividades propuestas por la docente en el salón de clase, se propone el objetivo determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024. La metodología es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño pre- experimental, se utilizó la técnica de observación, instrumento lista de cotejo, la muestra se conformaba por 17 niños del nivel inicial, para realizar la confiabilidad se utilizó el Spss y se logró obtener la hipótesis de Wilcoxon con prueba estadística arrojando 0,002 . En los resultados se aplicó el pre tes de esta manera se obtuvo porcentajes en los niveles de cada dimensión, el 0% de los niños en logro esperado, el 0% proceso, el 100% en inicio, de los niños, después de haber desarrollado las experiencias de aprendizaje con los niños proponiendo diferentes juegos tradicionales, en el post tes se evidencio mejoras en la realización de los movimientos corporales por parte de los niños, el 90% logro esperado, el 10% proceso, el 0% en inicio. Se concluyó que los niños lograron alcanzar el logro esperado en la expresión corporal por medio de los juegos tradicionales con el desarrollo de experiencias de aprendizaje que fueron eficaces para mejorar la realización de actividades de movimiento corporal.

Palabras claves: Corporal, expresión, motor

Abstracts

The problem that was identified at the initial level was that children had difficulty performing body movements in the various activities proposed by the teacher in the classroom. The objective is to determine how traditional games improve the level of body expression in children. 5 years of the public educational institution, town center of Chocán, district of Querecotillo, Sullana, year 2024. The methodology is quantitative, descriptive level, pre-experimental design, the observation technique was used, a ready comparison instrument, The sample was made up of 15 children from the initial level, to carry out the reliability the Spss was used and the Wilcoxon hypothesis was obtained with a statistical test yielding 0.002. In the results, the pretest was applied in this way, percentages were obtained at the levels of each dimension, 0% of the children in expected achievement, 0% in process, 100% in beginning, of the children, after having developed the learning experiences with the children proposing different traditional games, in the post tes improvements were evident in the performance of body movements by the children, 90% expected achievement, 10% process, 0% at the beginning. It was concluded that the children managed to achieve the expected achievement in body expression through traditional games with the development of learning experiences that were effective in improving the performance of body movement activities.

Keywords: Body, expression, motor.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según Stokoe (1929) sustenta que la expresión corporal es importante para el niño porque lo ayudó a conocer sus habilidades motrices a través de actividades de juego libre aquellas que serán propuestas por la docente en la búsqueda de la mejora en su aprendizaje, por ello se debe saber que el movimiento corporal es esencial por lo que ayuda al niño adquirir competencias y capacidades en el desarrollo de su psicomotricidad fina y gruesa, de tal forma, Pila (2022) si el niño necesita explicar algo lo puede realizar medio de movimientos lo que prepara al niño a enfrentar retos más adelante, para que el niño disfrute y aprenda por medio del juego es necesario dejarlos explorar sin exigirles a la primera hacerlo a la perfección, porque si no se estaría alterando el ritmo de su aprendizaje y lo que se busca es mejorar su expresión corporal aplicando la estrategia de juegos tradicionales, para que ellos mismos demuestren sus emociones, sentimientos a través del lenguaje corporal que hoy en día necesita ser trabajado en las aulas con las docentes de acuerdo a la estrategia que plantearán.

Se presentó la investigación que tiene por finalidad determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024, se realizó los siguientes objetivos específicos Identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024, aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024, evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024, comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024 y también se menciona el enunciado a trabajar ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?

Se recalca a nivel internacional, en el colegio Nueva constitución de Colombia, los docentes no han tomado importancia dentro del aprendizaje de los niños en el nivel de expresión corporal, por ello, encontré estos datos estadísticos deficiente, Correa (2022) afirma que en inicio se encontró un 70% de los niños, en proceso 20% de los niños y en logro esperado el 10% de los niños, esto me da a entender que por poca ética profesional y estamos hablando de docentes de otros país, no son capaces de recibir capacitaciones de cómo influye en el aprendizaje la expresión corporal, para brindar al estudiante una calidad académica única que sea su fortaleza dentro de su vida cotidiana, esto me dio a comprender que como nuestro país Colombia es uno de los más pobres en promover la expresión corporal dentro de las aulas (p.5).

De manera nacional, en el colegio Villa Reyes de la capital de Lima la expresión corporal ha desbordado a una caída en cuanto a generar dentro de las aulas estrategias de expresión corporal, lo que ha provocado instantáneamente deficiencia dentro de una propuesta que habían generado como es la lectoescritura, para promover la coordinación de los movimientos, debido a que no se promovió debidamente se generaron cambios estadísticos repentinos de manera negativa, Pando (2023), el 60% de niños se encontró en inicio, el 20% de los niños en proceso y el 30% de los niños en inicio, lo que genero cierto desbalance dentro de las aulas al promover la lectoescritura, a través de la estrategia de la expresión corporal (p.9)

De esta forma a nivel local, en la I.E 15261 Puerta Pulache de Piura promovió las danzas folclóricas a través de la expresión corporal, pero los padres de familia estaba en desacuerdo en que sus hijos sean participes semanalmente de estas actividades, lo que ocasiono que no se logre promover la expresión corporal en los niños, el desacuerdo de los padres ocasiono que los docentes ya no busquen nuevas estrategias para trabajar la expresión corporal debido a la negatividad por parte de los padres de no tener conocimiento de la importancia de la expresión corporal, Prieto (2023), en 80% de niños se encuentra en inicio, el 20% en proceso y el 0% en logro esperado, lo que conlleva a que nuestro país a nivel local sea uno de los pocos que le da importancia a trabajar en las aulas la expresión corporal esto perjudica el desenvolvimientos artístico de los niños ya que sin duda la expresión corporal es esencial en la vida de los niños (p.42) .

En la actual investigación que se realizó, en la I.E.134 del centro poblado de Chocán a través de un pre test se evidencio que los niños no trabajaban actividades de expresión

corporal lo que perjudicaba su aprendizaje autónomo, de tal forma que los niños al momento de trabajar una actividad motriz ya sea fina o gruesa, no pueden regular y controlar las emociones o en algunos otros casos se les dificulta combinar movimientos, de esta manera los niños se encuentran en 33% en inicio porque la docente solo planifica las actividades de expresión corporal pero no las aplica en los niños, el 20 % en proceso solo algunos niños trabajan de manera autónoma actividades de expresión corporal en el recreo con los juegos que están permanentes en el patio y por último en logro esperado se encuentra un 47% niños que han trabajado actividades de expresión corporal, pero que no las ponen en práctica en su vida cotidiana.

Las causas que se presentó dieron evidencia aquellas dificultades que los niños están atravesando en las aulas ya que a partir de la observación se evidencian niños que les cuesta mucho poder realizar una actividad motriz, lo que implica deficiencia en el desempeño de actividades diarias en el aula y más apoyo por parte de la docente quien tiene la responsabilidad de mejorar esas dificultades en la expresión corporal, a través de estrategias de mejora en los movimientos corporales, no obstante, se encuentran niños que no pueden expresar sus emociones con gestos faciales. Carmona (2023) en otros casos, hay niños que se estresan por no lograr hacer la actividad de manera correcta y esto los conlleva hacer tímidos y a no permitir socializar con otros niños. (p.1)

Las consecuencias que se presentaron en los niños es la carencia de movimientos corporales para la realización de una actividad motriz ya sea fina o gruesa lo que impide que la mayor parte de ellos pueda desenvolverse sin miedo ante un escenario o durante eventos importantes escolares, de tal forma, al no trabajar una propuesta o estrategia que fomente en los niños habilidades, capacidades, desempeños, creatividad, socialización, se verán obligados los docentes a tener niños tímidos, y pocos participativos en clase, por tal razón hay niños que se les dificultara realizar una actividad provocando en ellos mismo, estrés y frustración por no poder hacerlo.

Los juegos tradicionales según Bruner (1986) define que los hombres desde que empezó la humanidad trajeron los juegos, aquellos que se han ido desarrollando con el transcurrir del tiempo y por los diferentes estímulos que el ser humano recibe de la naturaleza, el juego formo parte del hombre, porque mediante unos hallazgos arqueológicos se evidencio distintos juegos que habían sido tallados por las diversas culturas de aquel entonces, la finalidad para ellos era el entretenimiento y la diversión, actualmente estos juegos cumplen un gran rol en la educación y es que a través de estos

se logren aprendizajes, al elegir los juegos tradicionales como mejora en la expresión corporal fue de tal manera que, era una estrategia eficaz que podía motivar a los niños a jugar no solo en el aula sino también poniéndolos en práctica en su hogar esto despertará el interés incluso de los padres quienes se iban a integrar y ser partícipes de la mejora en los movimientos corporales de sus niños.

La expresión corporal según Stokoe (1929), define la expresión no verbal es un medio muy factible que permite organizar las experiencias a través de emociones que se expresan por medio de gestos faciales, donde se realizan movimientos combinando el movimiento de la diferentes partes del cuerpo, es decir creativos, pero también están los espontáneos que nos enriquecen el desarrollo de la memoria ya que se encuentra activa en la búsqueda del bienestar del niño, por tanto, se generan distintas actividades donde se logra entender el esfuerzo que el niño pone al desempeñar una actividad, por tanto, en el rol de docente se valora mucho el esfuerzo que los niños dan por sí mismo. Para elegir la expresión corporal tuve que revisar los porcentajes deficientes que el Perú aborda en la expresión corporal lo que me condujo a trabajar este tema para buscar estrategias que pudieran ayudar a mejorar el bienestar de los niños, de esta manera se da a conocer el enunciado general de la investigación: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?, de tal manera también, los enunciados específicos, ¿Cuál es el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?. ¿De qué manera se aplicarán los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?, ¿Cuál es el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?, ¿Cuál es el nivel de comparación de la expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?.

Por lo consiguiente se da a conocer el objetivo general: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la

institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024, de tal forma acompañados de los objetivos específicos; identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024; aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024; evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024; comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

De tal manera, se presentó la investigación titulada Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024, tiene como propósito poder evidenciar ciertas dificultades y deficiencias que se encuentran en el aprendizaje a partir de cierta problemática que se ha planteado, por esta razón, se pretende que los niños de la I.E, antes mencionada logren realizar actividades beneficiosas que desarrollan sus habilidades corporales, potenciando a la vez la dimensión Afectiva – emocional, social, motora, por lo general, la finalidad es realizar sesiones o talleres que parten de juegos tradicionales que mejoren la expresión corporal.

En el aspecto teórico, la investigación surge la problemática del nivel expresión corporal en los niños que se genera únicamente, por no promover en los niños actividades de tiempo libre a través de propuestas en sesiones de aprendizaje donde se fomente la importancia por medio del juego tradicional, es por lo tanto, que se debe promover satisfactoriamente los juegos tradicionales como la base primordial para dar solución al problema de investigación, hay que hacer notar, que hoy en día los juegos tradicionales se han perdido y la mejor forma de rescatar esta riqueza ancestral que proponiéndola como solución ante el problema de expresión corporal, por lo cual, se pretende que estos juegos corporales se incorporen como un recurso para que beneficie a todos los niños de la institución educativa pública 134, Chocán- Querecotillo.

En el aspecto práctico, esta investigación parte de la necesidad de fomentar en los niños el hábito de poder jugar actividades que si les ayuden en el desarrollo de habilidades corporales de manera individual o grupal de acuerdo a la propuesta de juego tradicional que se quiere investigar, a través de esta investigación se concientizo a los docentes y padres de familia a poner más atención en el aprendizaje de sus niños ya que a diario en cualquier lugar se observan niños que a su edad temprana están con el celular en largas horas y en la misma posición que no les ayuda desarrollar su motricidad, por lo que, se esperarán resultados cien por ciento eficaces de este modo de solución al problema de la expresión corporal, ya que en la actualidad se ha generado un gran distorsión en el continuo aprendizaje del niño, en otras palabras ha puesto en riesgo muchos factores que contribuyen a la enseñanza del niño y una de estas es que a través de experiencias de aprendizaje las docentes realizaban juegos para que los niños aprendan un tema, pero los padres no los ponen en práctica en su hogar, en la cual por medio de una investigación se pretende lograr ayudar a las docentes de aula a

que puedan poner en práctica los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en su aula.

Con la investigación actual se busca aplicar experiencias de aprendizaje de juegos tradicionales que den solución al problema de expresión corporal, para mejorar por medio de actividades de juegos los movimientos corporales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024, por ello se deben rescatar los beneficios que tiene esta investigación dentro de la I.E, una de ellas, es que las docentes de aula casi nunca promueven los juegos tradicionales a los niños como una experiencia de aprendizaje lo cual proporcione más eficacia en comprobar los resultados que se obtengan a lo largo de la investigación, otro beneficio sería que los niños les va a gustar mucho dichos juegos tradicionales, ya que sin saber están favoreciendo sus movimientos corporales y desarrollando a la vez habilidades de expresión corporal.

En el aspecto metodológico los resultados que se van obtener en la investigación sirvieron como apoyo a otras futuras investigaciones conociendo así datos importantes que contribuirán con otros estudios similares que ayudaran mucho en dar soluciones al problema del nivel de expresión corporal, de tal manera está investigación colabora en la mejora de la expresión corporal en la institución educativa pública 134 Chocán, en cuanto a cómo los niños actualmente se encuentran, para realizar una actividad donde se aplica la metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y un diseño pre experimental, por tal, se verifica dichos datos en esta ocasión se ha propuesto como mejora los juegos tradicionales.

Por lo expuesto, esta investigación tiene una metodología que se basa en demostrar la confiabilidad, pertinencia y validez, esto permitió que esta investigación pueda ser fiable, para que se pueda aplicar en otros centros educativos y otros grupos de estudio pedagógicos, después de todo, se busca comprobar de alguna u otra forma que los juegos tradicionales propicien en los niños del nivel inicial el desarrollo en su expresión corporal trabajando experiencias de aprendizaje con los niños de 5 años.

II.MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Basilio (2021) en su tesis titulada: Análisis de los juegos tradicionales en la expresión corporal en los niños de 4 y 5 años, en el centro de desarrollo infantil Divino Niño, en Quito-Ecuador, de tal manera se dio a conocer el objetivo fue determinar los juegos tradicionales en la expresión corporal en los niños de 4 y 5 años en la I.E. Divino Niño, Por ello la metodología de nivel descriptivo que se relaciona con el número de muestra que se aplicó en todos los niños, tipo cuantitativo, diseño pre-experimental por parte del autor y para recoger datos se aplica un instrumento de observación. Los principales resultados reportan, el 60% de niños está en inicio ya presentan dificultades para realizar los juegos tradicionales durante las prácticas de expresión corporal y el 40%, en proceso porque están mejorando la realización de los juegos tradicionales, en conclusión, es importante que se implemente sesiones en el área psicomotriz, para mejorar la expresión corporal en las actividades motoras del niño.

Carrillo (2021) refiere en su tesis: Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la expresión corporal en niños/niñas de 4-5 años de la unidad educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua en Ecuador, el objetivo general fue determinar los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la expresión corporal el donde se presenta la siguiente metodología el nivel explicativo, tipo cuantitativo, diseño pre – experimental, instrumento de observación. La metodología nivel explicativo, instrumento cuestionario, técnica encuesta, población estudiantes, padres de familia y docentes, por lo cual los resultados que presenta son el 50% de los estudiantes se encuentra en proceso con los juegos tradicionales para la incidencia del desarrollo de la expresión corporal y el 50% de los estudiantes aún se encuentra en inicio, el 67% de los docentes considera que es importante conocer los juegos tradicionales pero el 33% de los docentes no lo considera importante, el 50% de los padres de familia considera que los juegos tradicionales son importantes pero un 50% de los padres de los padres no lo considera importante o simplemente no muy necesario para sus niños,

en la primera aplicación de su sesión de aprendizaje obtuvo un 20% en logro esperado, el 30% en proceso, 60% en inicio, al finalizar sus experiencias de aprendizaje obtuvo el 70% de los niños en logro esperado, el 20% de niños en proceso y por último el 10% en inicio, por lo cual, en conclusión es importante que los profesores y padres de familia apoyen a sus niños porque mediante estos juegos tradicionales pueden lograr no solo a desarrollar la expresión corporal, sino que va de la mano con el aprendizaje que adquiere día a día dentro del aula.

Agudo (2021) sostiene en su investigación titulada: El juego como herramienta para mejorar la expresión corporal, en el preescolar San Nicolás de la Garza, México, el objetivo determinar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de motricidad gruesa en los niños del preescolar, Por ello, la metodología, de tipo cuantitativa, nivel descriptivo que se relaciona con el diseño de la investigación que fue pre – experimental por parte del autor, además el número de muestra fue de noventa niños, y para recoger datos se aplicó un instrumento una lista de cotejo y la realización de 10 sesiones de aprendizaje en base al juego, por lo tanto, ayudó a brindar información en cuanto a la investigación realizada. Los principales resultados que se lograron obtener, el 90% se encuentra en logro esperado demostrando así eficacia en la realización del juego para mejorar la motricidad gruesa y el 10% aún se encuentra en proceso, por lo que se esperan mejoras, en el pre tes el 0% en logro esperado, el 30% de los niños en proceso y 70% de los niños se encontraba en inicio, sin embargo en el post tes luego de haber aplicado las diez sesiones obtuvo, el 100% en logro esperado, mientras que el 0% está en proceso y por último el 0% se encuentra en inicio. En conclusión, los juegos tradicionales son muy eficaces para ayudar a dar solución a los problemas en base a los aprendizajes que presentan los niños, ya sea en área psicomotriz, donde los niños se expresan su aprendizaje a través del juego.

Calderón (2022) realizará una investigación titulada: Análisis de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 y 5 años, en el centro de desarrollo infantil Divino Niño, en Quito-Ecuador, el objetivo fue determinar el análisis de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor en los niños de 4 y 5 años en la I.E. Divino Niño, Por ello, se realizó una metodología de nivel descriptivo que se relaciona con el número de muestra que se aplicó en todos los niños, docentes, directivos y padres de familia del salón, realizando un diseño experimental-transeccional por parte del autor y para recoger datos se aplicó un instrumento de observación. Los principales resultados que se obtuvieron, el 60% de los niños presentan dificultades para coordinar sus movimientos durante las prácticas de desarrollo

psicomotor y el 40 % coordina muy bien los movimientos durante la práctica de desarrollo psicomotor, en conclusión, es importante que se implemente sesiones en el área psicomotriz, para mejorar el desarrollo psicomotor implementando actividades corporales

Vélez (2020) Sostiene en su tesis: La expresión corporal para lograr la comunicación de forma no verbal en los niños de la I.E. Nueva Constitución, el objetivo fue lograr que las propuestas planteadas apoyen a la comunicación no verbal, Por ello, se realizó una metodología, de tipo cuantitativa, nivel explicativa que se relaciona con el diseño de la investigación que fue no experimental por parte del autor, además el número de muestra fue de cincuenta niños, y para recoger datos se aplicó un instrumento una encuesta los cuales ayudaron a brindar información en cuanto a la investigación realizada. Los principales resultados que se lograron obtener el 70% de los niños logra la comunicación de forma no verbal, pero el 30% aún no logra el nivel más alto, para concluir se espera que los niños por medio de la expresión corporal puedan logran comunicarse a través de gestos, emociones, sensaciones y sentimientos, para ir adquiriendo esa nueva manera de comunicarse que se realiza, por medio de la expresión corporal.

2.1.2 Nacionales

Rossini (2022) considera en el desarrollo de su tesis titulada: Expresión corporal en los niños del nivel inicial de 4 años de la I.E. convenio beneficencia villa reyes en la ciudad de Lima, la investigación tuvo como objetivo general: Determinar el nivel de expresión corporal en los niños de 4 años de la I.E. convenio beneficencia Villa Reyes, Por tal razón la metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo simple que se relaciona con el diseño de la investigación que fue pre - experimental por parte del autor, además el número de muestra fue de noventa y dos niños, y para recoger datos a través del instrumento de la observación. Los principales resultados que se presentan el 85% de los niños llego al logro esperado en el desarrollo de su esquema corporal y rítmica un 15% está en inicio en cuanto a lo que es su expresión rítmica, se concluyó que se debe de desarrollar la expresión corporal, porque es muy beneficiosa en el desarrollo de la inteligencia del niño, en particular, una es el juego que aporta mucho a dar solución al problema de desarrollo corporal y rítmico donde ponen en práctica la realización de movimientos dentro sus actividades escolares.

Onseca (2020) argumenta en su tesis: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial en la unidad educativa Federico González Suárez, cantón Alausí provincia de Chimborazo, por ello, se evidencia la metodología de nivel descriptiva, muestra niños de 5 años, diseño pre - experimental, técnica observación, por lo cual,

se dan a conocer los resultados donde se evidencia que el 60% de los niños presenta dificultades para desarrollar la motricidad gruesa a través del juego, mientras que un 40% de los niños ha logrado dichos resultados esperados mediante el juego tradicional, en la primera aplicación de su sesión de aprendizaje obtuvo un 80% en inicio, el 10% en proceso y un 10% en logro alcanzado, al finalizar sus experiencias de aprendizaje obtuvo el 5% en inicio, el 15% de niños en proceso y por último el 80 % de los niños en logro esperado, se concluyó que podemos luego de aplicar actividades se logró mejorar considerablemente el desarrollo de la habilidad motora, por lo tanto, se puede decir que con la utilización de los juegos tradicionales pueden lograr que más de la mitad de los niños logren el objetivo esperado ya que es necesario que los niños trabajen su motricidad fina y gruesa para fomentar la participación motora dentro del aula teniendo una actitud positiva.

Moraima (2021) realizó una investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en niñas y niños de 3 años en la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho. Por ello la metodología que se utilizó en esta investigación es de manera descriptiva, diseño pre – experimental, se emplearon distintas técnicas como también instrumentos donde se recolectaron datos como encuestas y por lo tanto, se contó con 11 ítems, para los docentes, la muestra fueron niños de tres años de ambos sexos, posteriormente se dio a conocer los resultados, el 75% de los niños tienen problemas para poder demostrar el desarrollo de su expresión corporal a través de los juegos tradicionales mientras que un 35% de la cantidad de los niños logro alcanzar el poder realizar juegos tradicionales para mejorar su expresión corporal, finalmente se concluye que la investigación realizada nos lleva a la reflexión que aún los niños a cierta edad no están preparados a un cien, por ciento, para demostrar que son capaces de lograr destrezas para promover en ellos mismos la expresión corporal a través de los juegos tradicionales

Salvatierra (2023) propone en su investigación titulada: “Muévete y Aprende”, apoyado en el juego que se desenvuelve corporalmente en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1564, Trujillo, año 2022, objetivo general determinar mediante un taller denominado muévete y aprende para desarrollar el juego en los niños de 5 años. La metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo simple que se relaciona con el diseño de la investigación que fue no experimental por parte del autor, además el número de muestra fue noventa niños, para recoger datos se aplicó un instrumento una lista de observación, por lo tanto, ayuda a brindar información en cuanto a la investigación realizada, Los principales resultados que se lograron obtener, el 96% de los niños sí está en nivel logro esperado, pero un mínimo porcentaje del 4% en proceso mientras que su hipótesis obtuvo el resultado de 0.004 del nivel de confianza:0,05 (95%), se concluyó que es

necesario talleres donde se apoye el juego ya que permite que los niños mejoren en el área psicomotriz y a la vez los niños se desenvuelvan dentro y fuera del entorno de la escuela promoviendo su aprendizaje por medio del juego.

Garzón (2022) sostiene en su tesis: Propuestas de expresión corporal en niño de 3 y 4 años, en Ecuador, el objetivo general: Describir propuestas que permitan identificar la expresión corporal en base a sus tres dimensiones, se realizó una metodología, por ello, se realizó una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo simple que se relaciona con el diseño de la investigación que fue no experimental por parte del autor, además el número de muestra fue de sesenta niños, y para recoger datos se aplicó un instrumento una encuesta. Los principales resultados que se lograron obtener, el 80% de docentes usa la guía didáctica para evidenciar los logros en cada estudiante en cuanto a su expresión corporal y el 20% no realiza mejoras en base a la expresión corporal, para concluir, se requiere mucho que los docentes tomen la iniciativa de proponer juegos tradicionales que fomenten la participación de todos los niños.

López (2023) sostiene en su investigación titulada: El juego como estrategia para mejorar la expresión corporal en el preescolas San Nicolás de la Garza, México, el objetivo determinar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de motricidad gruesa en los niños del preescolar, Por ello, se realizó una metodología, de tipo cuantitativa, nivel descriptivo que se relaciona con el diseño de la investigación que fue descriptivo- no experimental por parte del autor, además el número de muestra fue de noventa niños, y para recoger datos se aplicó un instrumento una lista de cotejo y la realización de 10 sesiones de aprendizaje en base al juego, por lo tanto, ayudó a brindar información en cuanto a la investigación realizada, Los principales resultados que se lograron obtener, el 90% se encuentra en el nivel alto demostrando así eficacia en la realización del juego para mejorar la motricidad gruesa y el 10% aún se encuentra en el nivel bajo, por lo que se esperan mejoras, en conclusión, los juegos tradicionales son muy eficaces para ayudar a dar solución a los problemas en base a los aprendizajes que presentan los niños, ya sea en área psicomotriz, donde los niños se expresan su aprendizaje a través del juego.

2.1.3. Regional

Prieto (2021) indica en su tesis: Juegos tradicionales mediante estrategias de la expresión corporal en los niños de 4 años de la I.E. N°15261 Pulache, las Lomas, Piura, dicha investigación tiene como objetivo: Incorporar los juegos tradicionales dentro de las actividades escolares para lograr interactuar mediante movimientos de expresión no verbal, el objetivo fue realizar un evento de juegos tradicionales que los docentes habían enseñado a sus niños a través de cierta combinación de movimientos dentro del aula. La metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo que se

relaciona con el diseño de la investigación que fue pre - experimental por parte del autor, además el número de muestra fue de cincuenta y cinco niños, y para recoger datos se aplica el instrumento de observación. por lo tanto, ayuda brindar información en cuanto a la investigación realizada, Los principales resultados que se lograron obtener, el 75% de los niños se encuentra en logro esperado ya que fortalece sus movimientos mediante las danzas folclóricas y un 25% está en proceso de tener confianza, perder la timidez al realizarlas danzas folclóricas, se concluye , es necesario promover en las escuelas eventos artísticos donde se aproveche el arte expresivo, por medio de movimientos corporales proporcionando bienestar físico en los niños.

Tirado (2020) deduce en su tesis para obtener el grado de licenciatura, título nivel de expresión corporal en los niños de 3 años de la I.E.P” Escuela emprendedora Crayolitas”, Mallaritos, en la que tuvo como objetivo determinar el nivel la expresión corporal, por tal razón la metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo simple que se relaciona con el diseño de la investigación que fue pre - experimental por parte del autor, además el número de muestra fue noventa niños, para recoger datos se aplicó un instrumento una ficha observación. por lo tanto, ayudó a brindar información en cuanto a la investigación realizada, Los principales resultados que se lograron obtener, el 15% de niños se encuentre en inicio ya prefieren estar sentados sin hacer nada de movimientos y un 55% en proceso realiza el baile, pero solo lo hace caminando sin hacer movimientos de coordinación y un 30% está en logro esperado ya que realiza los movimientos en todo su cuerpo, se concluyó que se puede decir que la mayoría de los niños necesita de estrategias corporales que les ayuden a mejorar su expresión corporal.

Carrera (2020) Sostiene en su tesis: Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo cognitivo en la I.E. N° 14777 Calle” Feliz Jaramillo” de la provincia de Sullana, por ello, se utiliza una metodología de tipo descriptivo, nivel explicativo que se relaciona con el diseño de la investigación que fue pre- experimental por parte del autor, además el número de muestra fue de sesenta niños para recoger datos se aplicó un instrumento de observación. Los resultados que se lograron obtener el 50% de los niños demostraron que los juegos tradicionales mejoran su desarrollo cognitivo, por otro lado el 50% de los niños no logro alcanzar el logro esperado para mejorar la concentración a través de los juegos tradicionales , por tal razón, se concluyó que los niños necesitan mucho del apoyo de los docentes como de los padres de familia para contribuir en su desarrollo cognitivo y mejorar a través de los juegos tradicionales la concentración dentro del aprendizaje.

Salvatierra (2022), propone en su investigación titulada: Muévete y Aprende, apoyado en el juego que se desenvuelve corporalmente en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1564, Trujillo, año

2015, objetivo general determinar mediante un taller denominado muévete y aprende para desarrollar el juego en los niños de 5 años , por lo tanto, se realizará una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo simple que se relaciona con el diseño de la investigación que fue no experimental por parte del autor, además el número de muestra fue noventa niños, para recoger datos se aplicó un instrumento una lista de observación, por lo tanto, ayudó a brindar información en cuanto a la investigación realizada, Los principales resultados que se lograron obtener, el 96% de los niños sí está en nivel bueno, pero un mínimo porcentaje del 4% fue regular, para concluir, es necesario talleres donde se apoye el juego ya que permite que los niños mejoren en el área psicomotriz y a la vez los niños se desenvuelvan dentro y fuera del entorno de la escuela promoviendo su aprendizaje por medio del juego.

Salvatierra (2022), propone en su investigación titulada: Muévete y Aprende, apoyado en el juego que se desenvuelve corporalmente en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1564, Trujillo, año 2015, objetivo general determinar mediante un taller denominado muévete y aprende para desarrollar el juego en los niños de 5 años , por lo tanto, se realizará una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo simple que se relaciona con el diseño de la investigación que fue no experimental por parte del autor, además el número de muestra fue noventa niños, para recoger datos se aplicó un instrumento una lista de observación, por lo tanto, ayudó a brindar información en cuanto a la investigación realizada, Los principales resultados que se lograron obtener, el 96% de los niños sí está en nivel bueno, pero un mínimo porcentaje del 4% fue regular, para concluir, es necesario talleres donde se apoye el juego ya que permite que los niños mejoren en el área psicomotriz y a la vez los niños se desenvuelvan dentro y fuera del entorno de la escuela promoviendo su aprendizaje por medio del juego.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Variable juegos tradicionales

2.2.1.1 Teorías del juego tradicional

a) Teoría de Piaget

Piaget (1946) argumenta en su teoría que los juegos en los niños están vinculados de esta manera con expresiones lúdicas y recreativas, es así que el niño tiene diferentes maneras para manifestar el desarrollo de esta manera nos comunica que el juego favorece mucho la inteligencia en la etapa evolutiva, por lo general se deriva una estructura básica del juego que corresponde a las fases del juego, entre ellas tenemos: El juego simple, el juego simbólico y por último el juego reglado, de modo tal que la acción de trabajar juegos promoverá el aprendizaje de los niños. De esta manera nos ofrece diversos tipos de juegos, para trabajar con los niños y empezar a observar cambios radicales en cuanto a sus actividades corporales.

Tipos de juegos según Piaget

Según Piaget nos dice que existen cuatro tipos de juegos que corresponden a las diferentes etapas que son: En la etapa 0 es sensorio motor, su tipo de juego es funcional/ construcción, en la etapa de 2 años preoperacional, el tipo de juego es simbólico, en la edad de 6 años es la etapa operacional concreto, el tipo de juego es de construcción/ reglado y por último en la etapa de 12 años la etapa es operacional formal, tipo de juego construcción/reglado.

Juegos funcionales

Se desarrollan en aquella fase sensoriomotora que se basa en la repetición de diversas actividades para luego adaptarse a esas mismas, en la manipulación de distintos objetos en explorar, tamaño, formas, etc.

Juegos simbólicos

Consisten en simular situaciones, desarrollando la creatividad del niño, ayudándolo a comprender y asimilar su entorno, es común ver a los niños inventar algún personaje fantasioso o verlos vestidos de policías o de doctores mediante ello están exhibiendo su ser interior.

Juegos reglados

Este tipo de juegos se basan en reglas y normas, puesto que, los niños cumplen y aceptan todas las reglas del juego, para que estas sean más efectivas, por lo tanto, de acuerdo como vayan mejorando se obtendrá la experiencia en la propuesta de reglas que fomenten la socialización dentro del juego. Es importante recalcar que personas de nuestro entorno han jugado los juegos tradicionales y han trabajado sus propias reglas lo que hace que el juego se mantenga realizando con respeto al proponer al niño dar a conocer las reglas del juego van a disfrutar de un juego libre y también aprovechar el juego como una experiencia de aprendizaje basada en reglas que desarrollen y den cumplimiento a las capacidades, competencias y desempeños que se desean alcanzar.

Para poder lograrlo los niños deben estar dispuestos adaptarse a estos tipos de juegos que necesitan del apoyo tanto del maestro, padres de familia para incentivarlos a que los jueguen en el colegio y en casa fortalecerá la inteligencia emocional de todos los niños.

b) Teoría Karla Groos

El juego se basa en un conjunto de actividades, donde se prepara al niño para potenciar sus capacidades las que sean necesarias para que las aproveche en la vida adulta. Los juegos para Groos son preejercicios más no son una causa, por ejemplo los niños como los animales que son jóvenes muchas veces optan por realizar movimientos de forma coordinada, un juego sería la caza y la lucha, este no se basa simplemente en posejercicios, sino también en preejercicios, con el propósito de estar listos antes de la actividad y experimentar nuevas sensaciones antes de realizar el juego, por ello Groos nos hace recordar que no simplemente jugamos, porque somos niños, sino que es la etapa que se ha hecho exactamente para jugar y disfrutar principalmente nuestra niñez.

Se da a conocer algunas clasificaciones de juegos de la siguiente manera: juegos cinemáticos, juegos de locomoción, juegos de experimentación, juegos tróficos, juegos de combate, juegos de curiosidad e imitados.

Juegos de experimentación

Son juegos que radican con frecuencia para de forma sistemática explorarlos, en base a sus destrezas generalmente motrices cubriendo así la necesidad exploratoria de los niños ya que son ellos mismos quienes buscan experimentar como se trabaja el juego.

Juegos de locomoción

Su base es el cambio de lugar, señala que hay efectos como salpicar en charcoschasquidos, coger el agua, derramarla, jugar con el agua, estos juegos no requieren de mucha habilidad y a partir de ellos se obtienen productos en el aprendizaje, de esta manera el niño está trabajando su motricidad gruesa utilizando sus recursos de su entorno.

Juegos cinemáticos

Estos juegos son de reales o imaginarios, para ello, existen ejemplos; una paloma con un ovillo de lana, el gato y un pedazo de madera, de esta manera el niño propone juegos nuevos, donde este puede imaginarlos y ponerlos en práctica en la escuela, en su hogar y en su comunidad, de esta manera el niño desarrolla su autonomía, su psicomotricidad, habilidades físicas y mentales, crea, comunica y expresa por medio de movimientos su imaginación de acuerdo con su edad.

Juegos de lucha

Estos juegos comúnmente lo realizan los jóvenes, para adquirir liderazgo jerarquía del grupo, a través de juegos de lucha que en ocasiones puede terminar en guerra, debemos de saber que no se ataca para discutir, al contrario, solo es por placery diversión y a la vez sucede con los niños que les gusta divertirse con el juego de la cuerda, donde a primera vista puede ser para muchos padres un juego brusco propuesto por las docentes, pero simplemente se trata de un juego que favorece la socialización de ambos grupos de participantes que juegan con un objetivo el de divertirse.

Juegos arquitectónicos

Son juegos de construcción donde se utiliza distintas, formas, por lo cual va irgenerando distintas combinaciones, para crear diversas estructuras que ameriten el desarrollo de habilidades que se logrará.

Cabe recordar que para los niños más pequeños se realizan agrupaciones pequeñas de conteo y clasificación siendo todo aquello una herramienta útil para desarrollar las habilidades cognitivas y motrices.

Juegos tróficos

Estos juegos tienen la gran necesidad de tener algún animal o adoptar alguna persona, con el propósito de relacionarse o establecer algún vínculo emocional que leayudara asumir responsabilidades futuras, por lo cual, en los niños se va dando poco apoco la empatía.

• Estudios sobre los juegos en los niños

Tomás (2021) afirma que, en España, todos los niños gozan de juegos como: jugar a la cuerda, chapadas, carrera de sacos, juego del cementerio, entre otros.

Estos juegos son muy recordados actualmente ya que fueron juegos quemarcaron la vida de los castellanenses, estos juegos ya se estaban perdiendo a medida que pasaban las generaciones por lo que un grupo de jóvenes mediante una iniciativa muy interesante se llevó a cabo un torneo de juegos, donde participaron 33 escuelas, dicha jornada se realizaría en el parque, donde se les brindo a cada grupo de participantes diferentes polos de colores, muchos estudiantes desconocían de algunos juegos, por tal razón, comenzaron a compartir dicha experiencia con entusiasmo y dedicación, demostrando de alguna u otra forma sus habilidades de coordinación ya sea de piernas o manos.

De acuerdo con Mariotti (2021), aporta que el juego es importante dentro del aprendizaje ya que estos alientan a los niños a construir ideas a experimentar la creatividad y a la vez potenciar su confianza con respecto a proponer juegos tradicionales que ellos juegan con sus padres en casa, para socializar con la docente y compañeros de aula, así como, nos recalca que los beneficios obtenidos durante la participación hace que los niños resuelvan situaciones que se les presenta durante la realización del juego de tal manera el juego fomenta en el niño su vocación ya que desarrolla habilidades motrices que pueden ser provenientes a formar parte del mundo artístico.

Un estudio realizado en el Perú demuestra que los niños de los pueblos originarios a través de distintas manifestaciones mostraron el juego ancestral tinkuy, por lo cual, los niños de las diferentes regiones visitaron escuelas de la ciudad de Lima, con el propósito de difundir el juego ancestral de tinkuy año 2022 su máximo promotor fue el ministerio de educación, con esto se quiere lograr la revaloración de juegos, a la vez, se les otorgo la misión de investigar más a fondo juegos tradicionales que se realizaban en la capital de Lima, de esta manera, se invitó a los niños a conversar acerca del tema juegos o juguetes que tenían las regiones como marco de recreación, para estimular lo auditivo y visual.

2.2.1.2 Definición de los juegos tradicionales

Según Bruner (1986) define que los hombres desde que empezó la humanidad trajeron los juegos, aquellos que se han ido desarrollando con el transcurrir del tiempo y por los diferentes estímulos que el ser humano recibe de la naturaleza, el juego formo parte del hombre, porque gracias a unos hallazgos arqueológicos se evidenció distintos juegos que

habían sido tallados por las diversas culturas de aquel entonces, la finalidad de los juegos tradicionales era el entretenimiento y la diversión, actualmente estos juegos cumplen un gran rol en la educación y es que a través de estos que se están logrando aprendizajes, se dice que entre estos distintos juegos algunos pueden ser propios de la comunidad, es decir, que mediante estos juegos se pueden realizar eventos en bien a la recreación de la diversión familiar, dicho juegos pueden ser el trompo, los santos en costales, las canicas, saltar la soga, entre otros.

El juego de acuerdo con lo que nos indica Bruner se caracteriza por ser divertido y a la vez proporcionar aprendizaje en el niño en sus movimientos motores finos y gruesos, por ello, Piaget nos da entender que no es necesario que el niño siga las reglas del juego, sino que explore y pueda agregarle algo nuevo en el momento que lo está realizando.

Torres (2021) define al juego como una actividad que se basa en la finalidad lograr distraer, el juego es universal y las personas lo pueden realizar en algún momento que se les presente en sus actividades diarias, para realizar dichos juegos tradicionales no es necesario tener juguetes como ayuda, no es necesario en varios casos, porque solo utilizaremos nuestro propio cuerpo o en otros casos los recursos pueden ser obtenidos de la misma naturaleza pueden ser piedras, ramas, madera, en conclusión dichos juegos nos permiten ir conociendo parte de la cultura de juegos que se dan en diversas regiones del Perú.

El juego es de mucha importancia en el papel terapéutico, ya que por medio de este el niño durante su vida se va preparando para enfrentar casos sociales que se generan en la edad adulta, para la etapa en donde se encuentra el niño, estas actividades de juegos le procuran entretenimiento, placer, libertad, alegría, diversión, esto significa que el juego siempre será un refugio para el niño frente a las dificultades que se le presentan a diario, tanto que, el juego para el niño será un compromiso afectivo, en esencia, el niño no solo juega con objetos de su entorno sino utilizando el cuerpo como un medio que lo requiere para expresar personajes ya que muchas veces el niño tiene la necesidad de demostrar las emociones que caracterizan su personalidad.

2.2.1.3 Enfoque de los juegos tradicionales

De acuerdo a lo extraído según Román (2022) en la sociedad por lo general se ha vivido inmersa en distintos estereotipos, aquellos que han sido muchas veces causa de discriminación, por ello, por medio de este proceso investigativo se analiza de una forma objetiva ciertos beneficios de jugar y despertar por medio de diversas actividades el verdadero enfoque intercultural basado en juegos tradicionales que nos proporcionan oportunidad en cuanto al desarrollo integrado a nivel cognitivo, social y afectivo, por lo tanto, el propósito de investigar y diseñar actividades de juegos tradicionales, aquellos que han estado desde muchos años, es únicamente para promover la capacidad de socializar nuestra cultura permitiendo el crecimiento de conocimientos y de la diversión de los niños, ya que no necesariamente para que el niño se pueda divertir se necesita de dispositivos tecnológicos, sino también de trabajar juegos tradicionales que fortalezcan el área psicomotriz (p.26).

2.2.1.4 Características de los juegos tradicionales

Ramos (2022) menciona las características del juego tradicional:

- Es tradicional: Porque ha venido de nuestros antepasados y se mantiene de generación en generación.
- Es anónimo: porque se mantiene solo por la necesidad de los pueblos, por ello, los juegos no tienen un lugar específico de procedencia.
- Es colectivo comunicativo: porque aún muchas personas lo siguen manifestando y practicando en su pueblo.

- Es cambiante y plástico: porque el juego tras ir de generación engeneración sufre cambios a medida que pasa el tiempo.
- Los juegos tradicionales han sido los favoritos de muchos durante la infancia. Porque les brinda diversión segura y lo más importante muy sana.
- Los materiales que podemos utilizar para realizar los juegos pueden ser encontrados en nuestro entorno, es decir, los palos, piedras, arena, etc.
- Es multifacético: porque se relaciona con aspectos sociales en la búsqueda de nuevos aspectos sociales como el de manifestar nuestra identidad.
- Ayuda a responder a las necesidades básicas de los niños.
- Pueden realizarse en cualquier momento, hora y lugar en que los niños quieran gozar de estos juegos tradicionales.
- Favorece el aprendizaje motriz en los niños ya que realizan los juegos tradicionales para mejorar su aprendizaje.
- ´- Realizar interacción durante el juego con los niños para que asuman reglas y roles sencillas.
 - Posibilita las habilidades motrices en su desarrollo.
 - Fomentan la integración social.
 - Estimula la creatividad como a la vez la imaginación.
 - Estimula el compañerismo, respeto y la cooperación.
 - Mejoran y promueven nuevas capacidades en el aprendizaje del niño.
 - Fortalece el esquema corporal.
 - Expresa sus emociones, sentimientos a través de la realización del juego.
 - Se comunican a través de su expresividad corporal como parte de su cultura popular.
 - El juego es educativo, creativo, innovador, socializador y liberador.
 - Para realizar el juego no es necesario el uso de materiales, porque para

realizarlos solo se necesita de recursos propios de la naturaleza.

- Pone en marcha la realidad ficticia en los niños al dejar que ellos creen e imaginen su propio mundo por medio del juego.

2.2.1.5 Clasificación de los juegos tradicionales

Peralta (2022) propone juegos tradicionales para fomentar en los niños destrezas que favorecerán su aprendizaje diariamente.

a) Juegos acompañados con el uso de objetos: Se requiere de objetos que son ajenos a nuestro cuerpo, para realizar las diferentes destrezas, ya que debemos saber que algunos juegos tradicionales se necesitan materiales como trompo, sacos, canicas, sogas, entre otros.

b) Juegos que son parte del propio cuerpo: En este caso ya no se necesitan materiales, solo se van a utilizar las partes de nuestro cuerpo, una de las principales son las manos, tienen una característica única ya que se juegan en gruposo tal vez en parejas estas van a competir y de ellos resultara uno ganador de este juego, entre ellos tenemos: El famoso juego de piedra, papel o tijera; las rondas, canciones que se realizan en parejas.

c) Juegos de persecución: Estos juegos no necesitan de materiales, por lo cual, solo los niños realizaran movimientos como correr, saltar, caminar, entre ellos tenemos: El escondite, el juego del gato y del ratón, la policía y el ladrón, para finalizar el juego de encantados.

d) Juegos que son verbales: Comúnmente como su nombre lo dice se tiene que expresar palabras estos se pueden realizar en parejas o sino en grupos, algunos de ellos son: La gallinita ciega, las adivinanzas, el teléfono descompuesto.

f) Juegos que son individuales: Estos son aquellos juegos donde no se necesita compañía para realizarlos, estos son: Jugar al yoyo y al trompo.

d) Juegos colectivos: Estos juegos necesitan de un grupo de personas para ser realizados, entre ellos tenemos: El escondite y la empuñada.

2.2.1.6 Estrategias para recuperar los juegos tradicionales

Moyotones (2022) estas estrategias están propuestas para mejorar las destrezas del niño en compañía con los padres de familia.

- Los padres deben ser conscientes del acompañamiento en las actividades de sus hijos y supervisarlos en su momento, ya que es importante que los padres en casa también se interesen por enseñar a sus hijos los juegos tradicionales.

-Los niños son los que más le afecta en su aprendizaje desconocer de estos juegos tradicionales que se han realizado de generación en generación, por lo cual los padres deben de tener un tiempo de su vida laboral, para jugar con ellos y así sientan el afecto que se les brinda durante los juegos tradicionales

-Debemos saber que la mayoría de los juegos tradicionales se realizan en compañía, por ello, al niño jugar solo se sentirá aburrido y ya no tendrá interés por jugarlos.

-Una de las estrategias más eficaces para que los padres de familia compartan más tiempo con sus hijos es dejar de lado los días laborales y tomar parte de su tiempo para darle a sus niños ya que necesitan del desarrollo al igual que en el colegio de los juegos tradicionales ofreciéndoles creatividad física y emociones positivas.

2.2.1.7 Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales permiten a los docentes tener posibilidades de aplicar estrategias de movimientos corporales, donde pueden sacar provecho para beneficio de los estudiantes. Es importante saber que no todos los juegos van a hacer nuevos para los niños ya que si bien sabemos ellos ya juegan algunos de los juegos tradicionales, aun así, es interesante el desafío de fomentar y favorecer el apoyo en el que participan comunicando los niños, donde deben estimular el cuerpo frente a situaciones que generan riesgos muchas veces de salud en los niños al estar frente a una pantalla.

En tal razón, los juegos tradicionales se reactivan para seguir aportando no solo en el pasado, sino que también se puede profundizar en nuestras propias raíces y así llegar a comprender que es mejor seguir enriqueciendo el presente con estos juegos tradicionales así mejor nuestro presente. Los juegos tradicionales satisfacen las necesidades fundamentales en los niños y ofrecen un aprendizaje social en un aspecto más amplio y coordinado”, Por ello, se destaca que se debe de aprovechar los diversos juegos con el único fin de generar “El juego en sí mismo”, por lo tanto, fomenta la socialización en los niños, el diálogo y por último logra que los niños a través del juego demuestren sus emociones durante la participación de la actividad motriz, de tal manera se presentan propuestas que se adquieren durante los juegos tradicionales:

- Fomenta en el niño la autonomía ya que realiza todos los movimientos durante el juego por sí solo.
- Los juegos tradicionales también fomentan la autoestima de los niños.
- Propone juegos utilizando su propio cuerpo desarrollando de esta manera la

creatividad.

- Logra la convivencia armoniosa y pone en práctica los valores al momento de realizar los juegos tradicionales.
- Promueve la integridad del niño desde temprana edad, para afianzar su personalidad.

- **El valor de juego tradicional:**

El valor que le damos a los juegos tradicionales nos ofrece oportunidades para el desarrollo de oportunidades tanto física, social, cultural, donde implica compartir muchas experiencias, es evidente, que el niño debe relacionarse con su entorno ayudándolo a favorecer su aprendizaje ya que le servirá para su vida y se trata de los juegos tradicionales promueven la creatividad, imaginación y ayudan a desarrollar el equilibrio emocional.

Existen distintos valores para crear en el niño factores que puedan ayudar a desvanecer esas carencias de movimientos que no pueden realizar, entre ellos tenemos:

- **Valor físico:** Desarrolla y fortalece la energía del cuerpo.
- **Valor social:** Experimenta el liderazgo y la comunicación entre los niños quieren tendrán que irse relacionando como un grupo social.
- **Valor intelectual:** Interpreta la fantasía, creatividad de las cosas reales como imaginarias.
- **Valor psicológico:** La actividad del juego donde el niño se realiza y tiene oportunidades de poder crear su propio espacio.

2.2.1.8 Funciones de los juegos tradicionales

a) Función de la autorrealización del niño

El juego permite al niño poder realizarse como persona, pero también, es importante en la manera que el niño logre llevar el proceso del juego, este ayuda al niño a fomentar la práctica de esta manera permitirá superar dificultades para la vida.

b) Función de comunicación

Es una actividad el juego de comunicación que se compone por reglas, fomenta la socialización y desarrolla una estrecha relación entre todos los jugadores, de esta manera el niño empezará a tener experiencia en la interacción de tiempo real.

c) Función de diagnóstico

El juego ofrece un diagnóstico del niño al realizar las actividades donde el mismo genera la autoexpresión para aquellos métodos difíciles evidencias de lo que como docentes o padres de familia pueden observar en su comportamiento.

d) Función terapéutica

El juego también es una autopsicoterapia para el niño, de esta manera el juego vuelve hacer conocer los miedos a los niños y asimilar aquellas experiencias traumáticas, pero ahora en un ambiente más seguro, de esta manera el juego se vuelve un medio para vencer aquellas emociones negativas, por esta razón el juego se relaciona como una nueva práctica social, donde ofrece libertad, afecto y a la vez cooperación en vez de agresión

e) Función de entretenimiento

El juego brinda al niño oportunidades y entretenimiento al participar de manera organizada en el desarrollo de actividades que promueven la salud y la socialización positiva dejando de lado el estrés que no nos satisface en lo positivo como personas.

Beneficios de los juegos tradicionales

Morera (2020) Sustenta los siguientes beneficios que generan los juegos tradicionales, algunas de las principales son las siguientes:

- Fomentan las habilidades sociales a través del juego, por lo que también aprenderán a respetar turnos y normas que se establezcan.
- Desarrollarán su imaginación esto se da cuando comienzan los niños a proponer normas, permitiéndoles así desarrollar juegos en los distintos entornos.
- La práctica de juegos tradicionales desarrolla habilidades motrices dependiendo tipo de juego, por ejemplo: moverse, correr, saltar, entre otros.
- Experimentar trabajos de óculo manual, por ejemplo, recoger y patearla pelota.
- Fomenta la autoestima.
- Desarrolla y afianza la personalidad.
- Favorece obtención de nuevos conocimientos de manera conceptual.
- Fortalece la comunicación y socialización entre los miembros del juego.

2.2.1.9 Dimensiones de los juegos tradicionales

a) Dimensión afectiva - emocional

Es el control de las emociones, por lo cual, satisface, motiva y genera placer al realizar las actividades, esto permite al niño lograr controlar de manera eficaz la ansiedad producida por situaciones de la vida diaria, de esta forma uno de los tantos ejemplos puede ser, cuando al niño no se permite salir de casa a jugar porque la lluvia esta intensa, esta tiene una relación con los juegos ya que estimulan la autoconfianza y la autoestima en el niño sin depender del apoyo de los docentes y padres para realizar dicho movimiento, por tal razón, somos nosotros mismos quienes hacemos sentir a los niños incapaces de poder lograrlo.

Ruíz (2021) nos argumenta que las emociones como los sentimientos forman parte de nuestra vida cotidiana como individuos, por ello, los niños son muy capaces de lograr expresar emociones invertidas, a pesar de aquello, se necesitan contribuir al desarrollo integral de las personas tanto personal que identificamos nuestras emociones de acuerdo a la situación, contexto y entorno en que se encuentren, por otra parte, en lo social que nos permite compartir emociones con otras personas a través de gestos.

b) Dimensión social

En lo social los niños van a convivir, adaptarse, integrarse y vivir en igualdad, por tal motivo, el juego permite que los niños a temprana edad, ya comiencen a relacionarse y asimilar conductas ya sean deseables o no favorables que puede ser como de pegarle a sus compañeros, por ejemplo, el niño comparte, respeta y saluda con los demás niños, incluso el juego enriquece el conocimiento y permite gozar del autoconocimiento, en concordancia el juego permite construirlo social, fortalece la comunicación y cooperación.

Marchioni (2020) sostiene que la comunidad se basa en un proceso participativo en el cual se establecen diferentes relaciones entre todas las personas, asociaciones y grupos que se expresan, a través de este contexto sin la participación existirá un proceso e incluso no habrá cambios reales, de este modo, los cambios serán el producto de las distintas decisiones de las personas y por tal razón nosotros seremos simplemente los receptores de aquellas consecuencias de estas nuestras decisiones.

c) Dimensión motora

Colmenares (2022) sustenta que la dimensión motora es el juego permite adquirir el esquema corporal, también se da únicamente en la causa y del efecto, que reconoce a las

personas de manera íntegra, porque a través de actividades pueden generar destrezas que los ayudan corporalmente en el cumplimiento de actividades que involucran mucho el juego como la base de poder lograr capacidades y desempeños que se quieren alcanza por medio de los juegos corporales, tener habilidades motoras permite más desestresa en los movimientos rápidos o lentos.

Beneficios del juego motor

- Los juegos motores favorecen la coordinación.
- El niño va construyendo su conocimiento por medio de estructuras básicas a través de la asimilación del esquema corporal.
- Desarrolla el pensamiento por medio de las actividades lúdica.
- Favorece la coordinación motora, ya sea óculo - manual.

2.2.1 Variable expresión corporal

2.2.2.1 Teorías de la expresión corporal

a) Teoría de Patricia Stokoe

La expresión corporal, desde la teoría a sensopercepción de Stokoe (1929) es una pedagoga de Argentina que sustenta a través de sus publicaciones que la expresión corporal es una disciplina, cuya conducta es motriz para expresar y comunicar sentimientos. Su tema de expresión corporal lo basa para personas que desarrollan algún personaje artístico, mimos y bailarines. La formación de los seres humanos la considera importante porque parte desde la perspectiva pedagógica del cuerpo establecen diferentes nexos en el lenguaje y diálogo, porque desarrolla distintas dimensiones del ser y se convierte en un instrumento esencial, por ello, la pedagogía se puede contemplar a través del cuerpo que expresa vivencias y experiencias en los distintos espacios y en el tiempo necesario, para lograr la comunicación realizando movimientos de esta manera menciona que el contexto comunicativo que expresa nuestro cuerpo es un medio que habla, a través de los gestos, emociones y los movimientos que realizamos cuando hablamos con alguien.

2.2.2.2 Definición de la variable expresión corporal

Según Stokoe (1929) define la expresión no verbal es un medio muy factible que permite organizar las experiencias a través de emociones que se expresan por medio de gestos faciales, donde se realizan movimientos combinando el movimiento de la diferentes partes del cuerpo, es decir creativos, pero también están los espontáneos que nos enriquecen el desarrollo de la memoria ya que se encuentra activa en la búsqueda del bienestar del niño, es más, se generan distintas actividades donde se logra entender el esfuerzo que el niño pone al desempeñar una actividad, por tanto, en el rol de docente se valora mucho el esfuerzo que los niños dan por sí mismos.

Torres (2021) argumenta que el cuerpo cumple un rol muy especial para las personas el poder expresar movimientos por medio de un mensaje, canal y un contenido, el propósito es comunicar por medio de movimientos. La finalidad es brindar apoyo al niño en las habilidades como principio de resultados en la mejora de sus movimientos en las destrezas para que el niño explore su propio entorno y experimente un nuevo ambiente, el cuerpo es un medio psicomotor tiene la intención de realizar movimientos, en otras palabras, son difíciles para el niño requiere ya que necesita apoyo estimulando y motivando a lograr ejercer los actos importante para tener en cuenta en su vida corporal, ya que representan la base esencial para forjar valores en los niños a una edad temprana manifiesta movimientos con agilidad.

Los juegos están relacionados con la expresión corporal, ya que están enfocados con las estrategias que parten de actividades de movimiento de manera libre y otras de manera organizada, que son fundamentales para las etapas del niño, ya que favorece el aprendizaje en sus habilidades motoras

Stokoe (1929) define la expresión corporal como el crecimiento autónomo del niño en la realización de movimientos corporales ya que ofrece distintos medios de inclusión en los programas de actividades pedagógicas que favorecen las diferentes etapas para descubrir el propio movimiento del cuerpo, constituyendo de esta manera una forma más rápida y eficaz de comunicarse y comprender lo que refleja con movimientos, debemos saber que el profesor debe ser orientador y motivador de oportunidades para los niños.

. La enseñanza de la comunicación no verbal

Aprender algo nuevo siempre es necesario, porque promueve en los salones de clase más inclusión, por tal razón la comunicación no verbal se genera por una lengua que solo utiliza signos para interpretar, por tal razón existen signos que comparten las personas de manera original, de tal forma que al incorporarse estos signos se darán de forma gradual.

El hombre siempre ha estado interesado por estudiar la comunicación no verbal durante muchos siglos atrás, pero la preocupación es que estos estudios desde un punto científico posee cierto carácter indisciplinario por la enseñanza de lenguas extranjeras, por lo consiguiente los intereses de la comunicación no verbal se deben a la poca importancia que se le ha venido durante el trayecto de los años, aunque si bien es cierto en el lenguaje oral influye mucho en los gestos, posturas, miradas, emociones, entre otras. (Morris, 2020, p.17-21)

. El Cuerpo habla

El cuerpo es el medio de comunicación que construye vivencias siendo el medio para manifestar expresiones corporales, donde va tomando poco a poco experiencias con su propia familia, comunidad y cultura, por lo cual, es importante crear códigos de comunicación utilizando nuestro propio lenguaje, el cuerpo representa, produce e interactúa con los demás, hay que destacar que la persona también es capaz cuando es líder de su propia sociedad y los motiva a poner en práctica como centro de expresión la comunicación no verbal, dado que estas experiencias pueden ser compartidas en la escuela, medios de comunicación y en la calle, considerando que el cuerpo, espacio y movimiento, para simular roles que ayudaran a desarrollar habilidades y destrezas vinculadas a poner en práctica los movimientos corporales.

- **La sensopercepción redescubre los sentidos**

Vega (2021) argumenta que el desarrollo sensoperceptivo es fomentado por los movimientos que invocan a los niños a explorar la creatividad, emociones, sentimientos, por medio de sus gestos o que va a permitir que para algunos niños sea el medio de comunicación más eficaz para entender cómo se están sintiendo durante la actividad de juego.

Desde el enfoque formativo la expresión corporal tiene como propósito desarrollar un lenguaje comunicativo donde emplee el cuerpo como medio de expresión, por ello, a partir de imágenes corporales y la observación se puede generar un espacio múltiple en aprendizajes, dicho de otra manera los medio, limitaciones, técnicas generadas por los sentidos, siendo consientes los individuos de conocer sus propios sentidos de percepción, a través de las destrezas, movimientos, capacidades y habilidades que dan reacción por medio de estímulos de forma consiente o en otras ocasiones inconscientes. Por lo general dicha técnica genera en los niños descubrir sus sentidos por medio de la adaptación de movimientos que involucren estas partes del cuerpo.

- **El movimiento elemento esencial**

Los elementos tienen la finalidad de formar parte de los movimientos corporales, de modo similar a dichas actividades motrices, de tal forma, se ha determinado dos componentes de manera básicos en el movimiento: uno de ellos es el contacto que tenemos con el mundo interior y el otro se refiere al nivel de las relaciones afectivas, estas se pueden expresar por gestos que nacen de la carencia de autonomía, teniendo en cuenta que el movimiento no existiera sin el área psicomotriz, donde se trabajan movimientos por sí mismo, por tal razón la psicomotricidad permite desarrollarse al niño de tres formas muy importantes y esenciales, físicamente, emocionalmente e intelectualmente. El juego representa el medio más indicado para trabajar el movimiento y también lenguaje por medio de gestos imitando y descubriendo a través de la imaginación

- **Esquema Corporal**

Permite al niño conocer su cuerpo por medio de movimientos, gestos, emociones, actividades de juegos que involucren conocer más de ellos mismos.

La intuición de su propio cuerpo se relaciona con el movimiento en distintas partes del cuerpo espacio y objetos que nos rodean, los seres humanos tienen más posibilidad de experimentar con su propio cuerpo, para tener un buen esquema corporal se deben de haber realizado experiencias motrices y sensoriales, donde se representan personajes para imitar sus movimientos, voz y a la vez el sonido, estas bases son esenciales para que el individuo dramatice y represente escenas de la vida real o de la fantasía utilizando su cuerpo como territorio escénico donde le permita descubrir y explorar nuevas formas de expresarse en las actividades artísticas y en la estética, para crear nuevas escenas que inspiren el arte dramático a través de movimientos que se vivencien y se valoren.

2.2.2.3 Enfoques de la expresión corporal

Stokoe (1990) propone el enfoque de la expresión de la totalidad del cuerpo, este se refiere a los movimientos acompañados con el sonido, donde el docente visualiza como mediador de los niños como aquellas personas que expresan con su propio cuerpo movimientos y a la vez se expresan diariamente en el aula cada día, el cuerpo es él mismo en el cual desarrolla actividades en la mente y las proyecta a la realidad en su sensibilidad, motricidad, creatividad y las necesidades que tiene para comunicarse con los demás. De esta manera transmite al niño actos de reflexión donde conoce su cuerpo lo utiliza para promover en el mismo movimiento que es capaz de realizar diferentes formas de ser y existir del propio cuerpo.

2.2.2.4 Características de la expresión corporal

- Inexistencia de la importancia de las técnicas que deben realizar los individuos.
- Implica objetivos que se quieren lograr con finalidad educativa.
- Lo más importante del proceso vivido es que desaparezca la obsesión con el fin de adquirir muy buenos resultados.
- Las actividades deben girar en torno a diferentes ejes la destreza, habilidad y objetivo esperados a la mejora del individuo.
- Las actividades deben ser estudiadas en base a formas más organizadas para realizar expresión corporal, para poder entender el cuerpo en un sentido afectivo, psicomotor y cognitivo.
- Evita tener un modelo cerrado en el uso de distintos métodos, sino que se fortalece con la creatividad e imaginación y se manifiesta, por medio de sentimientos, ideas,

comunicación, sensaciones.

- Busca el bienestar del cuerpo en la manera de descubrir y aplicar actividades que manifiesten más tecnificadas.
- Los docentes deben de trabajar las primeras horas antes de iniciar una sesión de aprendizaje, esto le permitirá al niño estar más dispuesto a que sus músculos tengan más disposición ante las acciones que realiza diariamente.

2.2.2.5 Clasificación de la expresión corporal

Cuando nos referimos a la expresión corporal nos damos cuenta que son aquellas actividades antiguas que se realizan y ahora no, un claro ejemplo son los juegos tradicionales que han llegado de generación en generación, el docente utiliza esta estrategia de aprendizaje en favor del niño para ayudarlo a mejorar académicamente de esta misma manera se dan a conocer las clases que se involucran dentro de la expresión corporal

- a) Participación:** Es involucrar al niño a desenvolverse dentro de los escenarios artísticos sin importar como lo esté realizando.
- b) Música:** Es el momento más oportuno para un momento de total relajación del cuerpo del niño ya que le permite pensar y crear nuevos movimientos según el ritmo de la música.
- C) Autoconocimiento:** Es dejar explorar las partes del cuerpo del niño como estímulo de relajación y conocimiento a descubrir la razón de sus movimientos.
- d) Palabras:** Son reemplazadas por movimientos como un medio de comunicación que refleja el aprendizaje a través de la experiencia del niño.
- b) Objetos:** Son el apoyo de los movimientos para expresar algo de manera más clara y precisa, pero a la vez son de entretenimiento, porque ayudan al niño en sus actividades motoras a temprana edad.

2.2.2.6 Estrategias de la expresión corporal

Ruiz (2022) Propone estas estrategias para trabajar con los niños y mejorar su expresión corporal.

- Para tener mayor expresividad corporal en nuestros movimientos las personas desarrollan más sensibilidad al sentir sus sensaciones.
- Es importante conectarnos con nuestro propio cuerpo teniendo conciencia de los movimientos que estamos realizando entorno a los demás.
- Expresar nuestras emociones ideas, sentimientos por medio de nuestro cuerpo para promover la estimulación y, de hecho, enriquecer nuestra imaginación a través de la expresión corporal
- Las estrategias que dan goce al aprendizaje son la expresión corporal por medio del juego, donde se promueve en el niño la libertad para desarrollar una serie de combinación de movimientos experimentados o a la vez improvisados.
- Realizar ejercicios que se inspiran mucho en las técnicas que pueden ser la danza, yoga, mimos, entre otros, nos conllevan a la meditación para mejorar nuestra expresión corporal utilizando las partes del cuerpo.
- Es importante estar conscientes de no improvisar movimientos con nuestras manos, porque son la herramienta principal donde se forjarán todas las actividades a realizar.
- Relajarnos también es la base esencial antes de comenzar las actividades ya que muchas veces no le prestamos la suficiente atención por pensar en otras cosas.

2.2.2.7 Importancia de la expresión corporal

A lo largo de la trayectoria el ser humano se ha dado cuenta del rol que cumple nuestro cuerpo en nuestro día a día, Por lo cual, podemos tener en cuenta que hay tres elementos importantes que forman parte del movimiento como la postura, el contacto físico, los gestos todo aquello que implica los movimientos corporales.

La parte cognitiva favorece los movimientos corporales como los sentimientos y las emociones que ahora ya se pueden expresar con más facilidad y de tal forma el juego en los niños permite expresarse por medio de las mismas propuestas de creatividad que ellos propongan esto significa expresarse de manera espontánea en el desarrollo de sus habilidades lo cual es necesario que el docente que como docentes se llegue a planificar experiencias de aprendizaje donde se lleguen a trabajar los movimientos como parte de vida saludable para los niños.

Los movimientos corporales fomentan la creatividad, para ello, existen diversas actividades que demandan mucho del movimiento y resulta participativa, motivadora y divertida para los niños, nuestro cuerpo representa una caja de actividades, donde los niños exploran cada parte de su cuerpo a través de actividades y movimientos generados por su entorno, es más, fomentando la participación que brinda al niño seguridad de forma saludable a su inteligencia emocional en las actividades como correr, bailar, saltar, brincar, ya que es necesario que el niño aprenda a conocer su propio cuerpo, por lo tanto, trasmite confianza y emociones positivas . Los estudios favorecen el crecimiento del desarrollo infantil asociados a la importancia de enseñar la expresión corporal en los niños favorece la comunicación para buscar nuevas estrategias que son innovadoras.

Pila (2022) sostiene la importancia de las etapas del niño que ayuda al desarrollo corporal, el niño debe ser orientado por la docente con temas del propio conocimiento de su cuerpo, donde le generará un sin número de dudas donde tendrá la incertidumbre de descubrir y la vez aportar e ideas del descubrimiento de nuevos movimientos generados con su cuerpo, por ello, se debe propiciar al niño en la participación en actividades que fortalecen el aprendizaje, de hecho, los niños deben tener un espacio libre, imaginar y también explorar un nuevo mundo de maravillas, debemos saber que los niños de primaria se les deja de lado las oportunidades de poder favoreciendo sus habilidades motoras, entonces debemos saber que hay niños que desde muy pequeños se les pone en práctica

el descubrimiento de sus esquema corporal y empiezan sus ejercicios para favorecer sus habilidades motoras lo cual les permite tener mejor desempeño al momento de realizar actividades que sean de comunicación, confianza y seguridad para el niño.

2.2.2.8 Funciones de la expresión corporal

- a) El cuerpo:** Es el punto de partida para que el niño realice sus rutinas diarias ya que estar en movimiento le permite tener un cuerpo saludable de hecho es considerado uno de los más esenciales para poder realizar movimientos.
- b) Gesto:** Nos permite demostrar a los demás la forma en como nos expresamos gestualmente ante momentos como el dialogo que nos detecta que tan interesados nos encontramos por escuchar a la otra persona.
- c) Emociones:** Las emociones caracterizan a la persona en la manera en cómo las expresa en las distintas situaciones en pensamiento propio o en socialización con los demás.
- d) Movimiento:** Es la energía de nuestro propio cuerpo que se expresa por movimientos motores dentro de la preparación y estimulación del niño.

e) Lenguaje corporal:

Rebel (2021) sostiene que los movimientos corporales son el lenguaje del cuerpo, de tal forma, les ofrece la posibilidad a los demás de comunicarse quizás no solo con movimientos del cuerpo, sino también, con gestos dando a conocer precisamente como se están sintiendo, por ello, se debe entender que nuestro cuerpo necesita de rutinas diarias como girar, rodar, brincar, para sentir el cuerpo activo de manera más rítmico que nos hace sentir bien demostrando nuestra propia personalidad, cuando a los niños les cuesta expresa de manera verbal lo que mejor es darlo a conocer con la expresión corporal.

g) Memoria corporal:

Coates (2022) sostiene que la memoria corporal estimula y ayuda a liberar aspectos que se encuentran dentro de ella misma como la forma de sentarse o caminar. La memoria es maravillosa, pero a la vez frágil para recordar los movimientos que el cuerpo realiza, ya que nos permite almacenar información de nuestras actividades y evita aquellas que son innecesarias de volver a recordar, por tal razón si se ponen en práctica dichos juegos tradicionales el cuerpo va a recordar.

h) Esquema corporal

Arguello (2021) sostiene que las sensaciones que nos brinda el propio cuerpo se

evidencian a través de las experiencias que los niños han logrado tener a una edad temprana de hecho especialistas hablan acerca de la maduración neurológica que promueve el desarrollo de movimientos corporales por medio de la experiencia de acuerdo a las etapas donde el niño va descubriendo nuevas formas de movimiento. (p.10)

i) Desarrollo del esquema corporal

Piaget (1896) define que el desarrollo cognitivo del niño del ser capaz de poner a prueba su inteligencia y promover actividades que enriquezcan su propio aprendizaje en la búsqueda de nuevos retos corporales. De esta manera la representación mental tiene como objetivo que el niño conozca sus propios movimientos corporales y a la vez de donde se genera el movimiento desde el punto de partida de su cuerpo. La propia representación se construye por medio del cuerpo. Los niños son capaces de descubrir su propio esquema corporal llevado de las acciones de los demás que les permiten vivenciar sus logros aquellas pequeñas acciones que pueden realizar en su rutina diaria y que son importantes para demostrar sus movimientos corporales. Fundamenta que los niños pueden realizar actividades de rutina en su hogar que les ayude a trabajar todo su esquema corporal sin hacer ningún esfuerzo.

Wallon (1993) sustenta que el esquema corporal ya es una necesidad que se debe de constituir como resultado a guardar una estrecha relación entre los individuos y el entorno, ya que a partir de los movimientos corporales los niños trabajaran con materiales que se encuentran en disposición de su medio ambiente. Para tener un buen esquema corporal se debe trabajar con lo siguiente:

- En lo perceptivo se genera la poca coordinación de espacio y a la vez visomotora.
- En lo motórico existe la mala lateralización de incoordinación de los movimientos.
- En lo afectivo se da a conocer por la baja autoestima de la insociabilidad y de la inseguridad que se provoca de no lograr realizar alguna actividad propuesta. El esquema corporal implica mucho la percepción como el control del mismo cuerpo, ya sea por su equilibrio postural de lateralidad se diferencia por segmentos en relación con el tronco del cuerpo que se genera movimientos inversos y esto hace que el niño pueda experimentar nuevos movimientos sin la necesidad de utilizar un objeto como apoyo.

j) Percepción y control del propio cuerpo:

Arranz (2022) propone que el cuerpo se da en dos niveles necesarios para que el niño conozca el cuerpo, por medio del conocimiento del cuerpo y por la conciencia ya que es necesario que el niño explore cada uno de sus movimientos esta acción favorece y promueve habilidades y actitudes artísticas en su vida.

2.2.2.9. Dimensiones de la expresión corporal

a) Dimensión expresiva

Learreta (2022) Se realiza explorando la expresión dentro del ámbito corporal por medio de movimientos que no pueden ser reemplazadas por palabras, pero en este caso para el niño está en expresar sus emociones, habilidades, destrezas, donde a la vez socializan y van a compartir más tiempo con los demás de esta manera se debe reconocer que la recreo es indispensable y así mismo es necesario la motivación en el niño para sentirse capaz de desempeñarse en el juego.

Vygotsky nos fundamenta respaldando la información, dan a conocer que la dimensión expresiva promueve en el niño habilidades, concentración, la escucha activa, como también la imaginación todo aquello genera en el niño nuevas expectativas de descubrir nuevos movimientos a través de la expresividad y en la manera de trabajarla de la mano con la expresión corporal, de tal forma, que el niño pierde el miedo al expresarse favoreciendo la autoconfianza con cada uno de sus movimientos que realiza al momento de expresar, entonces este es un punto muy importante para Vygotsky, donde destaca la expresividad como soporte emocional y físico para las actividades que representan en el aula.

Expresarse de diversas formas logra evadir como sentirse al dar a conocer nuestras preocupaciones, miedos, tristezas o angustias que se viven a diario en cada persona.

b) Dimensión creativa

Mechen (2021) aporta que esta dimensión creativa es innovadora en la vida del niño, porque el niño puede crear e imaginarse juegos de su vida real e irreal, de tal forma el que el niño al momento de crearlo socializa, propone y expresa sus emociones que pueden interpretar con gestos, el saber lo que más le gusta al niño enriquezcan profundiza y enriquece el producto de lo que se puede ir transformando comprendiendo así los diferentes contenidos ya sean en este caso técnicas creativas, por lo tanto, la creatividad es un potencial que rige ser creador de nuevas oportunidades que se van descubriendo.

La creatividad potencia la capacidad del niño para imaginar nuevas combinaciones de actividades de expresión corporal durante la exploración como valor de su propio esquema corporal.

La creatividad es la acción a que los niños tengan confianza en ellos mismos, por ello es

necesario dejar que los niños imaginen creando para que puedan dar soluciones a los casos de insuficiencia motriz, ya que los niños son quienes generan juegos creando una nueva idea de cómo jugarlos.

c) Dimensión comunicativa

Benítez (2020) define como a la dimensión comunicativa como el lenguaje corporal que no comunica sino expresa su propio lenguaje a través de gestos que ayudan a desarrollar y facilitar sus habilidades comunicadas por el cuerpo.

De esta misma manera existen algunos componentes que la conforman:

- Lenguaje corporal gestual: comprende la base esencial de la actitud corporal, ya sea por contacto físico, gestual o por la distancia interpersonal.
- Componentes sonoros educativos: comprende el sonido empleado con el mismo cuerpo como apoyo a la realización de los movimientos.
- La comunicación entre los padres y los niños fomenta lazos emocionales, afectivos y sociales de esta manera los padres deben formar parte del desarrollo motriz de sus niños, sin valores como parte de su cultura de formación no se puede llevar a cabo una buena relación tanto en la familia como en el aula, de esta forma se busca que los niños comuniquen ya sea por medio de gestos y movimientos sus intereses y de esta manera cubrir la necesidad afectiva que necesitaron desde bebés con sus progenitores.
- Ritmo comunicativo: Da a conocer los gestos, emociones o sentimientos que nos cuesta muchas veces expresar oralmente. La comunicativa que se emplea en las actividades artísticas como teatro, danzas, mimos, para desarrollar habilidades de comprensión corporal que favorecen el desempeño que pone el niño para expresarlas.

2.2.3 Relación entre la variable expresión corporal y juegos tradicionales

Arriaga (2022) sostiene la relación que existe entre las variables de estudio que ambas se basan en el cuerpo, por ello, el juego permite relacionarse con el demás entorno a lo social, cuando los niños se expresan corporalmente están demostrando sus sentimientos, emociones, actitudes y comportamientos. El juego es la forma de expresión a la cual el niño da preferencia y uno de los fundamentos esenciales de su personalidad.

Por medio de la expresión corporal el niño se identifica demostrando parte de la cultura recreativa de su entorno, es decir, los juegos tradicionales que han existido de generación en generación están proporcionando mejoras en el aspecto de trabajar su cuerpo con juegos que se han preservado dentro del país para ser el centro de recreación y diversión de cualquier individuo, muchas veces los docentes de las distintas I.E, no aplican como parte de su investigación institucional los juegos tradicionales para mejorar la expresión corporal, por lo tanto, se dice que sus beneficios son favorables y ofrecen oportunidades con distintas actitudes y generando un aprendizaje cien por ciento significativo.

Aunque muchas veces a la expresión corporal no se le tome importancia, pues, es necesaria para comunicarse con su propio cuerpo y desarrollar capacidades de manera intelectual en busca del bienestar físico y mental. Los juegos tradicionales también generan aprendizaje, cuando se les establece un propósito dentro de las sesiones, por tal razón, desarrollan el lenguaje, a través, de la expresión corporal, ante todo, los juegos enriquecen el aprendizaje aportando más flexibilidad para realizar actividades que se propongan dentro del salón de clase.

2.2.3.1 El juego en el área de la expresión corporal

Salinas (2020) sostiene que el ámbito propio de la expresión corporal es el mundo simbólico, que se desarrolla a través de las actividades lúdicas. El juego enriquece la expresión corporal, por tal razón, su carácter es placentero en cuanto a la diversión que propone, pero incorporado está el aprendizaje, por ello, el juego al ser propuesto como enseñanza para lograr aprendizaje tiene beneficios en cuanto a la salud física y mental, porque permite la liberación de miedo, ansiedad, frustración, entre otros. Por lo general otro de los grandes beneficios es que el juego es un factor positivo, para resolver problemas de distintas formas por medio de la exploración, por lo general sin el juego no

se daría la expresión corporal, por ello, las propuestas o estrategias que tenga la docente en mente debe de plantearse como un juego para desarrollar capacidades. Por consiguiente, el juego trasciende en la vida escolar y se vuelve una disciplina que no debe de faltar en la parte metodológica, por lo general el juego tiene acontecimientos en la vida del niño ya que gran parte de su vida es escenificada en el hogar, escuela y comunidad.

2.2.3.2 Variables:

Variable independiente: Juegos Tradicionales

Según Piaget (1946) dice que el juego es una de las maravillas donde el niño puede aprender desde su propia experiencia de aprendizaje. El juego para muchos docentes es una estrategia educativa que se realiza dentro y fuera del aula, para poder desarrollar y promover habilidades a cada niño, por tal razón podemos decir que el juego es una experiencia para promover la expresión corporal. El niño tiene que absorber la información para adquirir conocimientos que les permita concentrarse, estar activos y súper recargados de energía para jugar, se pensaba que han experimentado movimientos corporales.

Variable dependiente: Expresión Corporal

La expresión corporal se basa específicamente en todos los movimientos de nuestro cuerpo, por lo cual, una técnica determinada en las etapas iniciales de la vida se hace sobre todo más por necesidad que tienen los niños. La imaginación, creatividad y el afecto que le da al ser humano.

Motos (2022) sostiene a la expresión corporal se define por el proceso evolutivo que pasa por varias etapas desde el nacimiento y las diferentes edades del niño, por tal razón a medida que van creciendo medida que va creciendo van desarrollando control sobre sus propios movimientos, donde irán afianzando su personalidad, emocional y sobre todo cognitiva que les permita ir desarrollándose socialmente. Es importante saber que en la expresión corporal se utilizan dos herramientas para realizar gestos y movimiento en el cuerpo.

De esta manera los autores antes mencionados nos dan a conocer la importancia y la relación que tienen ambas y la manera en cómo una puede mejorar a la otra, sin duda se puede decir que los juegos tradicionales son el medio más factible para aplicar a la expresión corporal en búsqueda de la mejora que se quiere lograr en los niños.

2.3 Hipótesis

Hipótesis general:

La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

Hipótesis Estadística:

Hipótesis Alternativa (H1): La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

Hipótesis Nula (H0): La aplicación de los juegos tradicionales no mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1 Nivel, Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Nivel de investigación

Se utilizó el nivel de investigación explicativa de acuerdo al libro confiable de Hernández (2018) se afirma que el nivel explicativo determino y aplico los fenómenos, a la vez, en el contexto cuantitativo se logró aplicar estudios relacionados al tipo predictivo, proporcionando de esta manera una relación entre variables, en general los estudios explicativos basándose en las ecuaciones de forma estructural en las cuales se fomenta y se busca la comprensión del fenómeno, por lo consiguiente, en los estudios experimentados se realizó una manipulación intencionada en la variable independiente con el fin de comprobar la hipótesis para el logro explicativo del comportamiento del fenómeno determinado.

3.1.2. Tipo de investigación

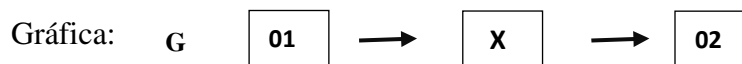
El estudio que se presentó es de tipo cuantitativo asumiendo la definición del libro confiable de Hernández (2018) sostiene que el enfoque cuantitativo es secuencial, porque representa un conjunto de procesos que se derivó por parte de los objetivos y las preguntas de la investigación construyendo el marco de la perspectiva teórica, donde da lugar a establecer la hipótesis y también se dará a conocer variables, en base aquello se debe trazar el diseño, donde a la vez se van a utilizar métodos y datos estadísticos, encunto a ello se extraerán las conclusiones, también, sus características generales son transformar varias preguntas que parten de la investigación de manera relevante, se construyó una hipótesis, se realizó un plan para lograr probarlas, por lo cual, se miden las variables donde se obtuvo resultados en base a las conclusiones que se obtuvieron de la hipótesis.

El tipo de investigación cuantitativo que he elegido para la investigación ha comprobado la teoría que se ha realizó a través de datos cuantificados que se han obtenido durante la recopilación del antes y el después del desarrollo de mis experiencias de aprendizaje y análisis de datos de manera estadística y gráfica.

3.1.3. Diseño de Investigación

Diseño pre experimental del tipo pre y post test con un solo grupo de acuerdo al libro confiable de Hernández (2018) define que el diseño pre experimental es el investigador que se aproxima a realizar una investigación experimental, dado que, no tiene los medios de control suficiente que de alguna u otra forma le ayuden a tener datos de validez interna, este diseño se produce cuando un grupo de sujetos a quienes se les aplicó el tratamiento experimental con otro grupo diferente a quienes no se les está aplicando el tratamiento, por encima de los resultados el mismo sujeto que aplicado la misma variable independiente.

El diseño pre experimental que se aplicó en la investigación se realizó a través de una prueba piloto con otro grupo diferente a la población que se había elegido por conveniencia, la importancia de haber realizado este pequeño experimento con una muestra diferente es para observar los efectos antes de realizar el experimento verdadero con la muestra de niños ya elegida.



Dónde:

G: Grupo

01 =Medición pre – experimental

X =Aplicación de la variable independiente

02 = Medición post- experimental

3.2 Población

Muestreo no probabilístico por conveniencia

3.2.1. Población

La población se eligió por conveniencia de esta manera se constituyó por los niños del nivel inicial de la institución educativa pública 134- Chocán, ubicado en el centro poblado de Chocán, en el distrito de Querecotillo, provincia Sullana, región Piura, que cuenta con 2 aulas de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 49 niños, según se muestra en el Tabla 1. De acuerdo al libro confiable de Hernández (2018) la población de estudio se define como el conjunto accesible e ilimitado que formó parte de la muestra cumpliendo de esta manera con los objetivos seleccionados en la investigación, por lo cual, cada uno de los elementos será requerido, a la vez el investigador debe especificar claramente los criterios que debe cumplir cada participante, es importante mediante esta investigación de estudio poner en práctica la homogeneidad, de este modo, se refiere

a que cada miembro tiene las mismas características de acuerdo a las variables de estudio, si en todo caso es al revés y en la población no se presentó homogeneidad esto al elaborar sus conclusiones los puede conducir a un análisis equivocado, donde no se obtendrá datos claros y coherentes en las variables de estudio.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Grupos de edad	sexo	
	varones	mujeres
3 años	7	10
4 años	10	7
5 años	7	10
Total	24	27

Nota. Nómina de niños del nivel inicial matriculados, año 2024.

Criterios de Inclusión

- . Los niños de 5 años recién cumplidos.
- . Los niños de 5 años están matriculados en el ciclo II y considerados en la nómina de matrícula.

Criterios de Exclusión

- . Los niños que tienen más de 3 a más faltas durante la recolección de datos.
- . Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

3.2.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por el aula de 5 años del nivel inicial que cuenta con 17 niños con edad de 5 años de acuerdo con el cuadro 2. Según la confiabilidad del libro de Hernández (2018) La muestra es representativa y a la vez finita, de tal forma, la muestra nos proporcionó datos confiables que relativamente no tienen muchos errores y de esta forma no pierda su validez, para poder saber que existen dos tipos de errores el sistemático y el muestreo.

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

Grupos de edad	sexo		Total
	Varones	mujeres	
5 años	7	10	17

Nota. Registro de matrícula 2024.

3.2.3 Técnica de muestreo

En la presente investigación se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Tamayo (2020) se refiere que la técnica de muestreo no probabilístico es aquel donde se seleccionan las diferentes unidades muestrales entorno a la conveniencia como también la accesibilidad del propio investigador, se puede utilizar en caso donde se desea obtener información de forma rápida como a la vez económica.

3.3. Operacionalización de las variables

Variable independiente: Juegos Tradicionales

Según Piaget (1946) dice que el juego es una de las maravillas donde el niño puede aprender desde su propia experiencia de aprendizaje. El juego para muchos docentes es una estrategia educativa que se realiza dentro y fuera del aula, para poder desarrollar y promover habilidades a cada niño, por tal razón podemos decir que el juego es una experiencia para promover la expresión corporal. El niño tiene que absorber la información para adquirir conocimientos que les permita concentrarse, estar activos y súper recargados de energía para jugar, se pensaba que han experimentado movimientos corporales.

Variable dependiente: Expresión Corporal

La expresión corporal se basa específicamente en todos los movimientos de nuestro cuerpo, por lo cual, una técnica determinada en las etapas iniciales de la vida se hace sobre todo más por necesidad que tienen los niños. La imaginación, creatividad y el afecto que le da al ser humano.

Motos (2022) sostiene a la expresión corporal se define por el proceso evolutivo que pasa por varias etapas desde el nacimiento y las diferentes edades del niño, por tal razón

a medida que van creciendo medida que va creciendo van desarrollando control sobre sus propios movimientos, donde irán afianzando su personalidad, emocional y sobre todo cognitiva que les permita ir desarrollándose socialmente. Es importante saber que en la expresión corporal se utilizan dos herramientas para realizar gestos y movimiento en el cuerpo.

Variable Dependiente

Nivel de expresión corporal

de

Es la manera en cómo el niño se expresa corporalmente y se acerca a la realización de juegos tradicionales,

Motora

Expresividad

- Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal.
- Despierta el interés de los niños utilizando material educativo para mejorar el nivel de expresión corporal.
- Precisa los desempeños en el contexto del nivel de expresión.
- Utiliza instrumentos de evaluación según el nivel de expresión.
- Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal

- Realiza movimientos con su cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta.
- Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.
- Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales.
- Expresa las acciones corporales de sus compañeros.

SI

NO

**INICIO
PROCESO
LOGRO
ESPERADO**

estableciendo una conexión entre ambas, donde se genera la participación a través del nivel de expresión corporal siguiendo las dimensiones propuestas en relación a lo que se propone dentro de la expresión corporal en mejora de las destrezas motoras de los niños (Stokoe, 1929, p.1)

Creativa

- Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.
- Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.
- Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.
- Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.

Comunicativa

- Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida.
- Promueve los juegos corporales por medio de la socialización.
- Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental.
- Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado.

Nota. Elaboración propia.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

La investigación que se utilizó fue una la técnica de observación.

De acuerdo a la confiabilidad del libro de Hernández (2018) define la técnica de observación es un registro de manera visual que se basa en recopilar información, para luego ser registrada y analizada para el estudio que se realizó, esta técnica es válida y confiable ya que se propone con el propósito de observar el comportamiento del niño al momento de una actividad, a través de categorías o escalas de valoración de acuerdo al desempeño del niño.

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Se utilizó una lista de cotejo, aquella que permitió recolectar el desempeño de los niños en las dimensiones que se propusieron.

La lista de cotejo se define como un instrumento que evalúa como si y no, un logro o una dificultad en el proceso de una actividad, donde se señala con precisión acciones, procesos, actitudes y habilidades que se deberán evaluar, su propósito es verificar y observar el desempeño de los niños, este instrumento es útil, porque evalúa a través de enunciados los logros o dificultades que se le presentan al niño en el aprendizaje, teniendo en cuenta, que al ser aplicado en la evaluación arroja información que puede ser de mucha utilidad, para verificar los logros de aprendizaje de esta forma se podrá proponer distintas estrategias que favorecerán evaluación (Barriga et al, 2022).

El instrumento que se propuso y se recolecto los datos fue a través de una lista de cotejo la cual deriva tres dimensiones: una de ellas es la dimensión expresiva, y le sigue la comunicativa y creativa, quienes están trabajando con 4 ítems cada una lo que hace un total de 12 ítems que evaluaron el desempeño de los niños y se utilizó como baremos de logro esperado, proceso e inicio, para ello, cada pregunta se evaluó de acuerdo a las categorías SI= 1 y NO= 0.

Tabla 3*Escala de calificación del nivel inicial establecida en el CNEB*

Escala	Nivel	Descripción
A	En logro esperado	<ul style="list-style-type: none">• Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
B	En proceso	<ul style="list-style-type: none">• Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
C	En inicio	<ul style="list-style-type: none">• El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

Nota. Guía de evaluación del ministerio de educación, año 2020.

3.4.3. Validez del Instrumento

Fue validado por la técnica juicio de expertos.

Según Herrera (2020) sostiene que la técnica de juicio de expertos se basó únicamente en contactar personas, para la demanda de un juicio ya sea de un instrumento, objeto, material, por ello, esta estrategia presentó una serie de ventajas con facilidad, pues una de aquellas es la no exigencia de muchos requisitos para recoger la información de utilidad y determinar de alguna u otra forma las posibilidades de que tu instrumento sea verificado por los distintos expertos, es necesario establecer mecanismos adecuados para analizar la selección de datos que le permitieron al experto observar las deficiencias en este caso el instrumento elaborado por el investigador, por lo consiguiente se presentan muchas ventajas, entre ellas tenemos el nivel de valoración que nos ofreció, utilizar distintas estrategias para recoger información.

El instrumento que se trabajó es una lista de cotejo, de tal forma, se realizó 12 ítems que darán cumplimiento a los desempeños de los niños y 3 dimensiones que evaluarán el nivel de expresión corporal y de la misma manera se tuvo en cuenta dos criterios dicotómicos que surgen del mismo instrumento que se utilizó la escala de medición SI (1) Y NO (0) y de valoración de inicio, proceso y logro esperado, por último, se contactó con el apoyo de tres expertos quienes dieron validación a la aplicación del instrumento.

Los expertos que validaron mi instrumento son la Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete, Dr. Albert Nilo Albert Velásquez Castillo, Dr. Segundo Diaz Flores, quienes cuentan con doctorado, para proceder en la evaluación del instrumento lista de cotejo de la

variable dependiente.

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad del instrumento. Según Herrera (2022) define que la confiabilidad es un principio preciso en el estudio de los procesos de investigación, ante la gran cantidad potencial de errores, por ello, es necesario que la investigación se relacione con las variables de estudio, donde se espera que se proporcione confianza en los resultados como en las conclusiones de estudio, del mismo modo es confiable y preciso, los resultados son generados en diferentes escenarios y condiciones hasta que proporcionen validez y a la vez la confiabilidad que se espera tener con el estudio realizado.

De tal forma, la confiabilidad del instrumento se realizó a través del coeficiente de Kuder Richardson KR- 20, donde a la vez se aplicó la fórmula, que arrojó la confiabilidad del instrumento y el rango es de 0,8559 se encuentra en la escala de bueno que se trabajó con criterios dicotómicos SI (1) Y NO (0), por otro lado, se verificó el coeficiente con los baremos que indica Kuder Richardson KR- 20, aquellos que dieron paso a la verificación de la escala en que se encuentra el instrumento ya sea excelente, bueno, regular, débil, pobre o no aceptable, asumiendo la definición del libro confiable de Hernández (2018).

$$r_{20} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

K = Número de ítems del instrumento

p= Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem.

q= Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem.

σ^2 = Varianza total del instrumento

3.5 Método de análisis de datos

Procedimiento contextualizando la organización y sistematización de los datos.

- Primero se aplicó la confiabilidad con el uso del instrumento por medio de una prueba piloto a 17 niños que no pertenecían a la muestra, utilizando la fórmula kr20, se realizó la confiabilidad, para verificar algún inconveniente antes de realizar la aplicación del pre test.
- Segundo se aplicó el pre test, para toda la muestra seleccionada, se realizó las tablas y los respectivos gráficos.

-Tercero se realizó las 15 experiencias de aprendizaje con los niños, luego se hicieron las tablas y gráficos de acuerdo con cada resultado que se iba generando en cada juego tradicional.

-Cuarto se obtuvo el resultado de las post tes, luego de la aplicación de las experiencias de aprendizaje se generó la tabla y gráfica respectiva.

- Quinto se comparó el pre tes y el post tes en los resultados obtenidos y de esta manera se evidencio las mejoras de los niños luego de la aplicación de los juegos tradicionales.

- Sexto se generó la prueba de Wilcoxon mediante el SPSS, además, se llevó a cabo el análisis de resultados de esta manera llego a las conclusiones y recomendaciones de la investigación que se realizó

3.6 Aspectos Éticos

Para la presente investigación se ha tomado en cuenta el reglamento integridad científica V 001, aprobado por el consejo universitario el día 31 de marzo del 2023 y actualizado el 14 de marzo del 2024, donde se da a conocer los principios éticos en el capítulo III-artículo 5.

• **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes.-** Se realizó la investigación que tuvo en cuenta la privacidad de los datos que me ofrecen los padres de los niños, por ello, se va respetar y a proteger sus datos privados dentro de la universidad ya que fueron solo confidenciales, por tal razón, se les indico a los padres de familia que la participación es voluntaria y no por oposición obligatoria, pero de esta misma manera se les recuerda que los datos que brinden serán exclusivamente para la investigación y no fueron compartidos con ninguna persona que no forme parte de la universidad, ya que como estudiantes no forma parte de nuestra ética profesional, pues aquí es donde se va respetar sus derechos al encontrarse en una situación vulnerable en sus datos personales.

• **Cuidado del medio ambiente.** -Se cuidó las áreas verdes que la docente había asignado para la realización de los juegos tradicionales, para mantener la infraestructura tal cual había sido entregada se propuso acuerdos para el cuidado del ambiente con los niños para mantener sobre todo limpio y ordenado el patio.

• **Libre participación por su propia voluntad.-** En la investigación se logró darles la plena seguridad a los padres de familia que ninguna información fue compartida, primero se les informo sobre el tema, propósito de la investigación y el objetivo de obtener datos muy confidenciales, para que no sesientan obligados se les informara

que pueden participar voluntariamente sin sentirse presionados ni por la mínima investigadora y a la vez se les comunicará que esta investigación se basa únicamente en el beneficio de sus niños.

- **Beneficencia y no maleficencia.** - En la investigación surgió riesgo y beneficio, pero la investigadora buscó siempre el bienestar de sus participantes, ahora bien, será quien siga reglas para evitar causar algún daño en los participantes en lo que concierne a sus datos personales asegurando el cuidado de su vida.

- **Integridad y honestidad.** - La investigadora debe de ser leal a los datos que se generó después de la investigación, por ello, se debe evitar proporcionar datos falsos que alteren la investigación como también afecte psicológicamente a los participantes quienes a pesar de sus dudas han proporcionado toda su confianza a la investigadora, de esta manera, la investigadora debe actuar científicamente en la validez de sus datos, para obtener buenos resultados sin perjudicar a ningún participante.

- **Justicia.** - La investigadora logró generar el bien común en sus participantes, ya que no solo debe buscar el beneficio propio sino también comprender a los participantes cuando le pidan algún dato de la investigación, para estar seguros de que su información fue protegida y no compartida con nadie más, por lo cual, se ejerce este juicio razonable se está poniendo en lugar de los participantes.

IV. RESULTADOS

Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo – Sullana, año 2024.

La prueba de wilcoxon se define como una prueba no paramétrica, está sirve para comparar los rangos de dos muestras diferentes, para determinar diferencias entre las dos variables (Wilcoxon, 1945).

Prueba de Hipótesis

Se formulo la hipótesis con el objetivo de lograr comprobar que la aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo – Sullana, año 2024, de tal forma, se realizó la prueba de normalidad, de esta manera para lograr comprobar se utilizó la estadística no paramétrica, de acuerdo a dicha muestra de estudio y a la vez las características de la prueba de wilcoxon, utilizando el programa SPSS.

a) Planteamiento de la Hipótesis

H1: La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo – Sullana, año 2024.

H0: La aplicación de los juegos tradicionales no mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo – Sullana, año 2024.

B) Nivel de confianza: 0,05(95%)

c) P-Valor= 0,002 < 0,05

d) Estadístico de prueba: *Prueba de wilcoxon*

Tabla 4

Diferencia del pre test y post test en la prueba de normalidad aplicada a los niños de la institución educativa pública 134 Chocán, año 2024.

Prueba de la hipótesis

Prueba de normalidad de Wilcoxon

Prueba de Normalidad

Resumen del procesamiento de los casos						
	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PRE_TEST	17	100,0%	0	0,0%	17	100,0%
POST_TES T	17	100,0%	0	0,0%	17	100,0%

Nota. Aplicación de la prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gol	Sig.	Estadístico	gol	Sig.
PRE_TEST	,207	17	,085	,874	17	,039
POST_TES T	,287	17	,002	,783	17	,002

Nota. Aplicación de prueba de normalidad

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Pruebas no paramétricas

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 5

Diferencia del pre test y post test en la prueba de wilcoxon aplicada a los niños de la Institución educativa pública 134 Chocán, 2024.

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST_TEST - PRE_TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	5 ^c		
	Total	17		

Nota. Aplicación de la prueba de normalidad

- a. POST_TEST < PRE_TEST
- b. POST_TEST > PRE_TEST
- c. POST_TEST = PRE_TES

Tabla 6

Contraste del Post. Test y Pre- test

Estadísticos de contraste	
	POST_TEST - PRE_TEST
Z	-3,108 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,002

Nota. Aplicación de la prueba de normalidad post tes y pre test.

- a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon
- b. Basado en los rangos negativos.

Decisión: Los presentes datos se sometieron a la prueba de wilcoxon, la cual se desarrolló con un nivel de significancia experimental (P= 0,05) y con un nivel de confianza de un 95%. Estos resultados de la prueba estadística de W arrojado 0,002, mientras que en la prueba de rangos negativos y positivos 78,00, por lo tanto, el primer valor menor que el segundo, por lo cual se rechaza la hipótesis nula H0 y se acepta la hipótesis del investigador que es H1. Se puede decir que con este resultado se llega a concluir que los juegos tradicionales lograron significativamente mejorar el nivel de expresión corporal de los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública 134, Centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo – Sullana, año 2024.

OE1: Identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

Tabla 7

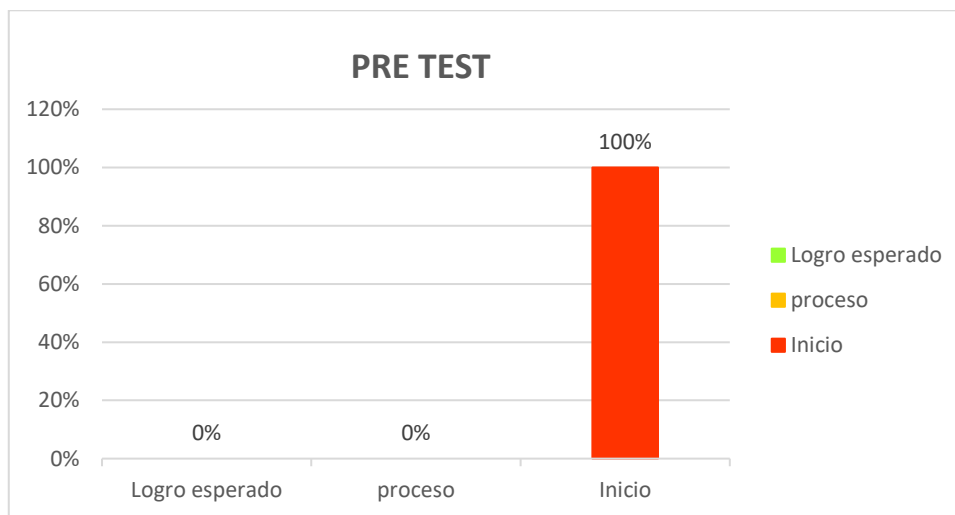
Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal mediante un pretest en niños de 5 años

Nivel	fi	%
Logro esperado	0	0%
Proceso	0	0%
Inicio	17	100%
Total	17	100%

Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

Figura 1

Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal mediante un pre test en niños de 5 años



Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

En la tabla 7, Figura 1 podemos observar el resultado obtenido del pre test aplicado a los niños de 5 años, en el cual tenemos que un 0% se encuentra en el logro esperado, un 0% se encontraba en proceso y un 100% en nivel inicio, por lo tanto, podemos decir que los niños de 5 años tienen en su totalidad dificultad para realizar movimientos corporales de esta manera necesitan de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar en su nivel de expresión corporal.

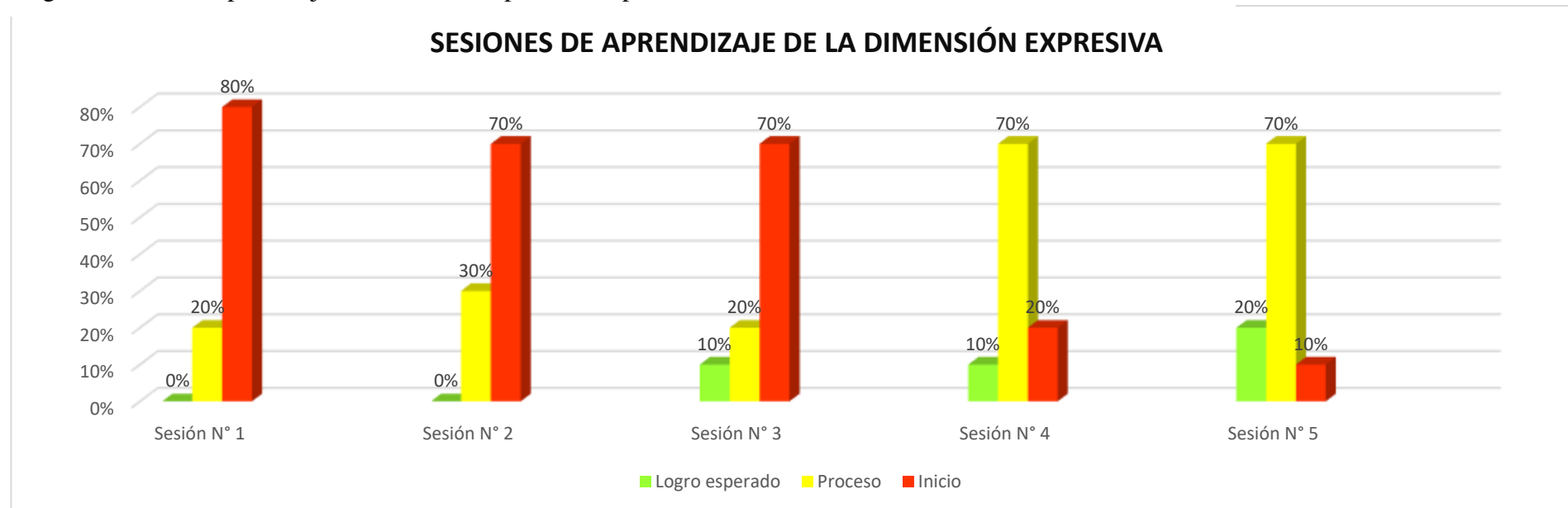
Tabla 8

Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión expresiva en los niños de 5 años.

Niveles de logro de aprendizaje	Sesión N° 01		Sesión N° 02		Sesión N° 0 3		Sesión N° 04		Sesión N°05	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro esperado	0	0%	0	0%	3	10%	3	10%	4	20%
Proceso	6	20%	7	30%	4	20%	10	70%	10	70%
Inicio	11	80%	10	70%	10	70%	4	20%	3	10%
Total	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%

Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión creativa en los niños de 5 años



Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

En la tabla 8 y Figura 2, se observa los resultados obtenidos en la dimensión expresiva de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, donde, en la primera sesión el 0% de los niños estaban en logro esperado, el 20% en proceso y por último el 80 % en inicio, en la segunda sesión el 0% en logro esperado, el 30% en proceso y el 70% en inicio, en la tercera sesión 10% en logro esperado, el 20% en proceso y por último el 70% en inicio, en la cuarta sesión los resultados fueron, el 10% en logro esperado, 70% en proceso y el 20% en inicio y al terminar la quinta aplicación de la sesión los resultados fueron que el 20% en logro esperado, el 70% en proceso y el 10% de niños se encuentra en inicio.

Tabla 9

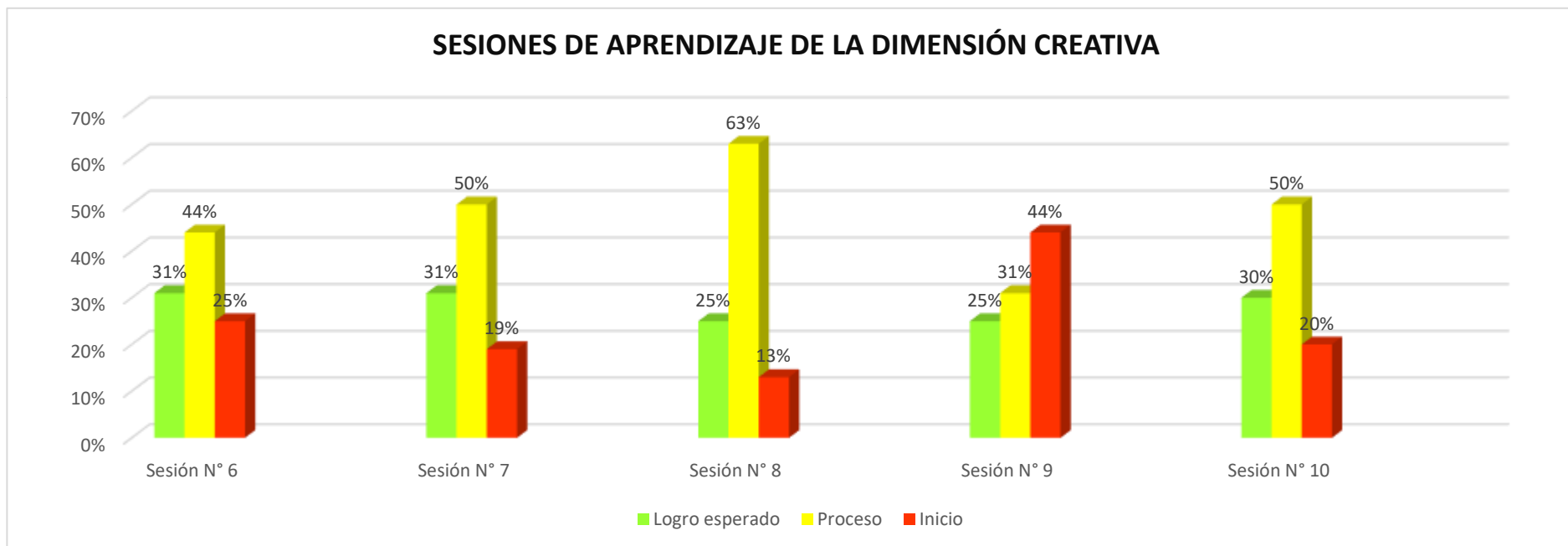
Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión creativa en los niños de 5 años.

Niveles de logro de aprendizaje	Sesión N° 06		Sesión N° 07		Sesión N° 08		Sesión N° 09		Sesión N° 10	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro esperado	5	31%	6	31%	5	25%	4	25%	5	30%
Proceso	8	44%	8	50%	10	63%	6	31%	8	50%
Inicio	4	25%	3	19%	2	12%	7	44%	4	20%
Total	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%

Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

Figura 3

Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión creativa en los niños de 5 años.



Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

En la tabla 9 y Figura 3, se observa los resultados obtenidos en la dimensión creativa de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, donde, en la sexta sesión el 31% de los niños estaban en logro esperado, el 44% en proceso y por último el 25% en inicio, en la séptima sesión el 31% en logro esperado, el 50% en proceso y el 19% en inicio, en la octava sesión 25% en logro esperado, el 63% en proceso y por último el 12% en inicio, en la novena sesión los resultados fueron, el 25% en logro esperado, 31% en proceso y el 44% de niños en inicio y al terminar la décima aplicación de la sesión los resultados fueron que el 30% en logro esperado, el 50% en proceso y el 20% se encuentra en inicio.

Tabla 10

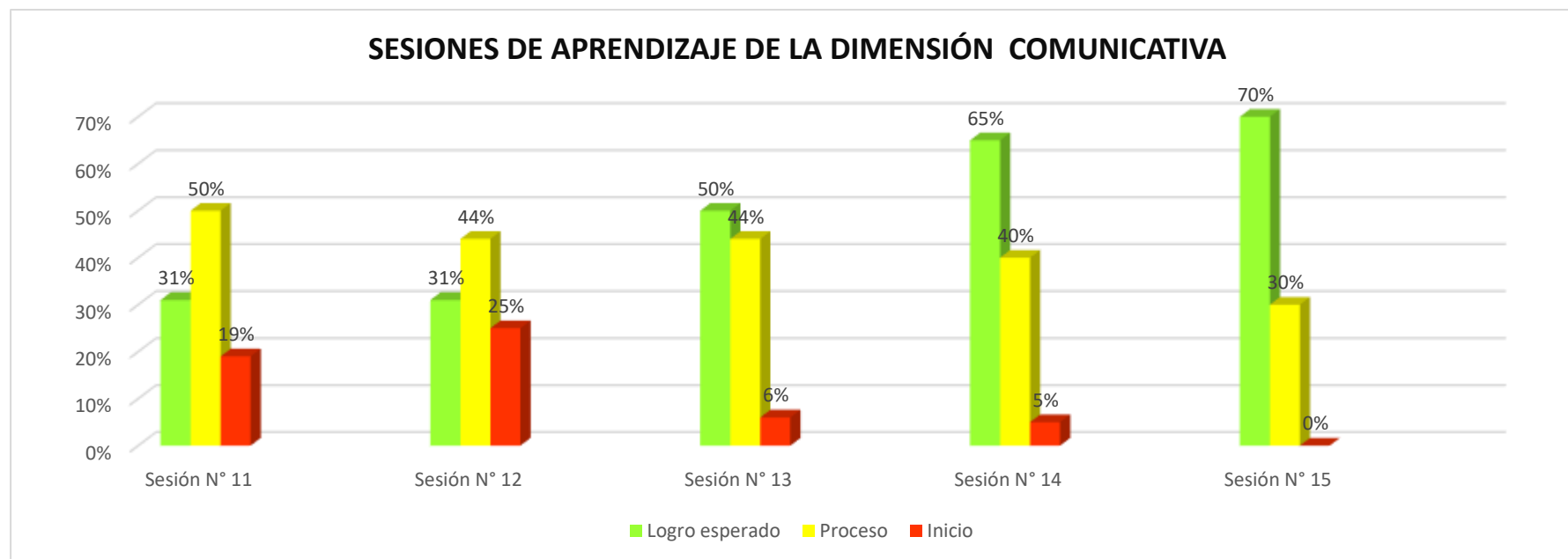
Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión comunicativa en los niños de 5 años.

Niveles de logro de aprendizaje	Sesión N° 11		Sesión N° 12		Sesión N° 13		Sesión N° 14		Sesión N° 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro esperado	6	31%	6	31%	8	50%	10	65%	11	70%
Proceso	8	50%	7	44%	7	44%	6	30%	6	30%
Inicio	3	19%	4	25%	2	6%	1	5%	0	0%
Total	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%

Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

Figura 4

Juegos tradicionales para mejorar el nivel la expresión corporal en la dimensión Comunicativa en los niños de 5 años



Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

En la tabla 10 y Figura 4, se observa los resultados obtenidos en la dimensión comunicativa de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, donde, en la décima primera sesión el 31% de los niños estaban en logro esperado, el 50% en proceso y por último el 19% de los niños en inicio, en la décima segunda sesión el 31% en logro esperado, el 44% en proceso y el 25% en inicio, en la décima tercera sesión el 50% en logro esperado, el 44% en proceso y por último el 6% de los niños en inicio, en la décima cuarta sesión los resultados fueron, el 65% en logro esperado, 30% en proceso y el 5% en inicio y al terminar la décima quinta aplicación de la sesión los resultados fueron que el 70% en logro esperado, el 30% en proceso y el 0% se encuentra en inicio.

OE3: Evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

Tabla 11

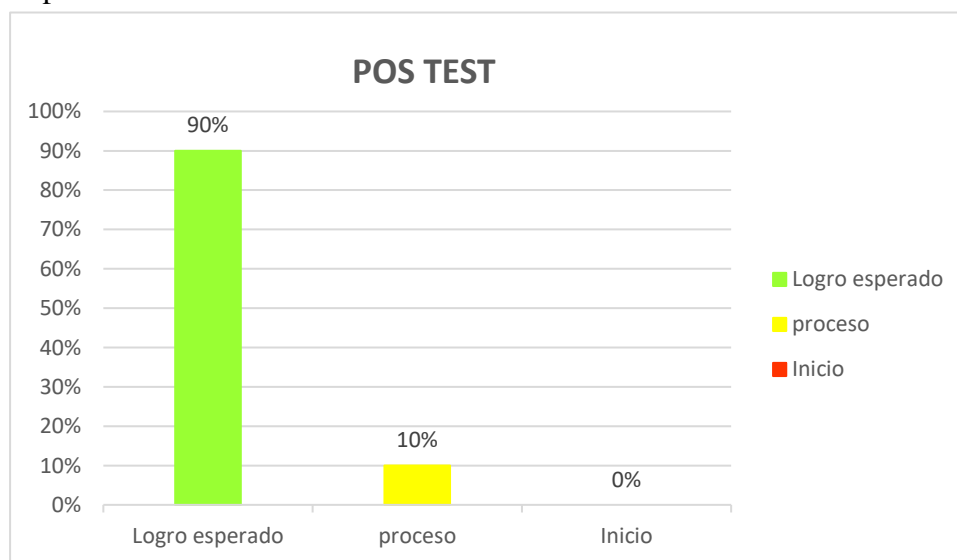
Nivel de expresión corporal de los juegos tradicionales mediante un post test en niños de 5 años

Nivel	fi	%
Logro esperado	14	90%
Proceso	3	10%
Inicio	0	0%
Total	17	100%

Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

Figura 5

Figura de barras sobre nivel de expresión corporal de los juegos tradicionales mediante un post test



Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

En la tabla 11, Figura 5 podemos observar el resultado obtenido del post test aplicado a los niños de 5 años, en el cual tenemos que un 90% se encuentra en logro esperado, un 10% se encontraba en proceso y un 0% en inicio, por lo tanto, en los resultados observados se puede decir que los niños han logrado mejorar la expresión corporal a través de la estrategia de juegos tradicionales que se aplicó mediante experiencias de aprendizaje.

OE4: Comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

Tabla 12

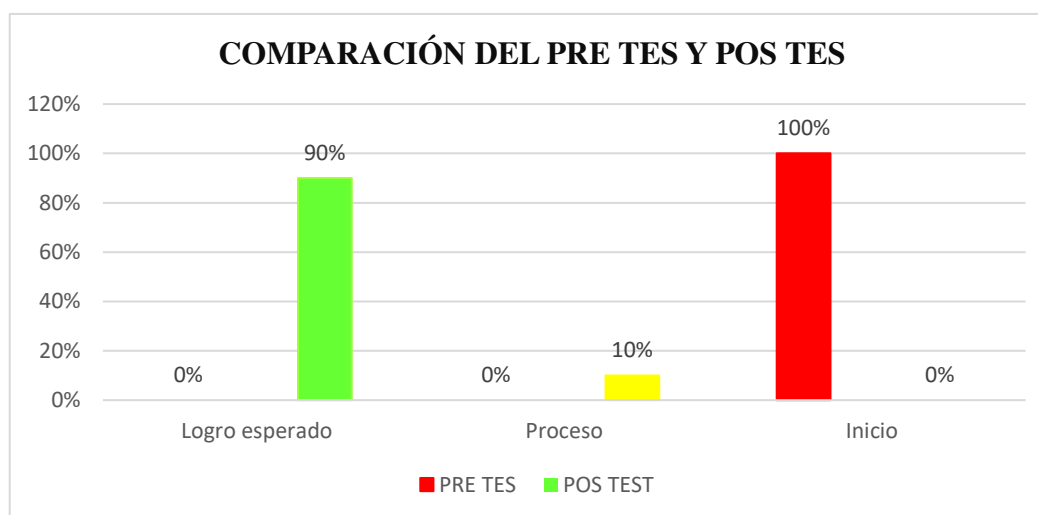
Diferencia del pre test y post test aplicada a los niños de la I.E. 134 Chocán, 2024.

Nivel	PRE TEST		POST TEST		
	f	Pre test	Nivel	f	Post test
Logro esperado	0	0%	Logro esperado	14	90%
Proceso	0	0%	Proceso	3	10%
Inicio	17	100%	Inicio	0	0%
Total	17	100%	Total	17	100%

Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

Figura 6

Resultado del post test y pre test aplicado



Nota. Información obtenida de la lista de cotejo, (abril, 2024)

En la tabla 12, Figura 6 se compara el pre test y post test que se aplicó a los niños de 5 años de la I.E.134 Chocán, donde los resultados obtenidos en el trabajo de investigación al iniciar con el pre test se encontró a los niños en los siguientes niveles en la aplicación de juego tradicionales, el 0 % de niños obtuvieron un logro esperado, el 0% en proceso y un 100% se encontró en inicio, durante la aplicación del post test los resultados variaron, el 90% de los niños se encuentra en logro esperado, el 10% de los niños en proceso y el 0% de los niños en inicio, por lo tanto, se puede decir que si hubieron mejoras luego de aplicar las experiencias de aprendizaje en los juegos tradicionales.

V. DISCUSIÓN

Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

En el resultado de la prueba de hipótesis los presentes datos se sometieron a la prueba de Wilcoxon, la cual se desarrolló con un nivel de significancia experimental ($P= 0,05$) y con un nivel de confianza de un 95%. Estos resultados de la prueba estadística de W arrojado 0,002, mientras que en la prueba de rangos negativos y positivos 78,00, por lo tanto, el primer valor menor que el segundo, por lo cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis del investigador que es H_1 . Se puede decir que con este resultado se llega a concluir que los juegos tradicionales lograron significativamente mejorar el nivel de expresión corporal de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución educativa 134, Centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo – Sullana, año 2024.

Stokoe (1987) sostiene en la teoría de sensopercepción nos ayuda a pensar, aprender como a la vez conocer que la sensibilidad del pensamiento expresión corporal se basa en un conjunto de actividades, donde se prepara al niño para potenciar sus capacidades las que sean necesarias para que las aproveche en la vida adulta. La expresión corporal para Stokoe es el patrimonio del arte donde refleja cada evento artístico donde influyen los movimientos del cuerpo que demuestran a la persona ser más disciplinaria al momento de querer ejercer actividades artísticas, es por ello, que nos da a conocer que se integra mucho el currículo para poder entender la personalidad artística que refleja el niño, lo que más se puede recalcar de acuerdo a lo que Stokoe nos dice es que el niño debe reflejar su propia expresión corporal.

Según Brunner (1986) sostiene de acuerdo con su teoría el juego en su autoexpresión que proyecta el propio interior hasta el exterior de esta manera transformando un mundo a nuestros propios deseos de esta misma nos da a conocer que el juego es integral y favorece el crecimiento del niño juegos y a la vez de mucha importancia

En el papel terapéutico, ya que por medio de este el niño durante su vida se va preparando para enfrentar casos sociales que se generan en la edad adulta, para la etapa en donde se encuentra el niño, estas actividades de juegos le procuran entretenimiento, placer, libertad, alegría, diversión, esto significa que el juego siempre será un refugio para el niño frente a las dificultades que se le presentan a diario, tanto que, el juego para el niño será un compromiso afectivo, además el niño no solo juega con objetos de su entorno sino utilizando el cuerpo como un medio que lo requiere para expresar personajes ya que muchas veces el niño tiene la necesidad de aislarse de la realidad y ser el mismo.

El resultado anterior tiene semejanzas sumamente importantes con el resultado obtenido por el estudio de Salvatierra (2023) de forma similar su investigación: Muévete y aprende apoyada del juego en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1564, Trujillo, año 2023, en el cual aplico la prueba de hipótesis de Wilcoxon, después de todo obtener el valor $p=0,004$ (dónde: $p < 0,05$), de este modo, la aplicación de esta estrategia de los juegos genera en los niños mejoras en sus movimientos corporales de expresión no verbal del cuerpo.

La comparación que se realizó en base a los resultados que se generó por medio de la hipótesis permite establecer ciertas semejanzas que determinan que en análisis el estadístico se utilizó una prueba no paramétrica en ella se aplicó la prueba de los rangos de Wilcoxon, por consiguiente, los niveles de significancia que se generó como resultado asintótica bilateral fue menor a 0.05, por tal razón, en la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal los resultados fueron adecuados y a la vez con un nivel de confianza que se proporcionó a un 95% y de significancia de un 5%. Por lo tanto, los resultados que se compararon con respecto a la hipótesis se llegaron a rechazar la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa la cual fue planteada por el investigador para lograr obtener la hipótesis de su investigación.

De acuerdo con lo aplicado en la hipótesis da entender que establece semejanzas en la verificación de la hipótesis nula y alternativa, alrededor de la aplicación de la prueba de Wilcoxon, se obtuvo resultados según el $P=0,05$ y con un nivel de confianza de un 95%, por lo tanto, al haber obtenido en los resultados el 0,002, se rechaza la

hipótesis nula y se acepta la alternativa, donde nos dice que los juegos tradicionales si mejoran el nivel de expresión corporal, por lo general en este contexto no presencial está motivando a nuevos entornos y medios virtuales que participaron en el desarrollo de la presente investigación.

Identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

Antes de la aplicación de los juegos tradicionales se pudo diagnosticar en los resultados obtenidos del pre test aplicado a los niños de 5 años, en el cual tenemos que un 47% se encuentra en logro esperado, un 20% se encontraba en proceso y un 33% en inicio, este resultado nos da entender que hay niños que aún no pueden realizar los juegos tradicionales por sí solos y necesitan del apoyo necesario para ir mejorando en cada actividad corporal donde implica sobre todo el movimiento.

Stokoe (1929) define la expresión no verbal es un medio muy factible que permite organizar las experiencias a través de emociones que se expresan por medio de gestos faciales, donde se realizan movimientos combinando el movimiento de las diferentes partes del cuerpo, es decir creativos, pero también están los espontáneos que nos enriquecen el desarrollo de la memoria ya que se encuentra activa en la búsqueda del bienestar del niño, por ende, se generan distintas actividades donde se logra entender el esfuerzo que el niño pone al desempeñar una actividad, por tanto, en el rol de docente se valora mucho el esfuerzo que los niños dan por sí mismos.

Los resultados que se obtuvieron se comparan con Moraima (2021) de Huacho, en su estudio similar a nuestra investigación nos da a conocer ciertos porcentajes que obtuvo, 0% se encuentra en logro esperado, mientras que en los resultados actuales 0% se evidencia en logro esperado, por lo cual, en su investigación si se denota que 0% en proceso, sin embargo, en la actual investigación el 0% se encuentra en proceso, por último, nos da a conocer que obtuvo un 100% en inicio y en la actual investigación el 100% está en inicio.

Sin embargo, se refleja la comparación, con Junco (2022) de Ecuador, en su estudio similar a la investigación donde presenta que el 0% está en logro esperado la su investigación, por lo consiguiente, en la actual investigación el 0% continua en logro esperado, mientras ha obtenido el 10% en proceso, por lo tanto, en la actual investigación se ha obtenido un 0% en proceso y por último el 90% está en inicio y en la actual investigación el 100% se encuentra en inicio.

De acuerdo a lo aplicado en el pre test con los niños de cinco años me ha dado cuenta de que se encontraron a la vez en ciertos niveles como inicio y proceso en grandes porcentajes, por lo tanto, era muy importante y necesario aplicar sesiones como estrategia de mejora para lograr que gran porcentaje de los niños lleguen a obtener un logro esperado ya que los juegos de tradicionales no se estaban aplicando en los niños para que mejoren sus movimientos corporales en las actividades que realizan dentro del aula, ya que si se aprovechan permitirán obtener un aprendizaje significativo.

Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

En la aplicación de las quince experiencias de aprendizaje que se realizó como parte de verificación del proceso del logro de resultados de los niños de cinco años a través de juegos tradicionales para mejorar su nivel de expresión corporal, se evidenciaron los siguientes resultados, en la dimensión expresiva que se realiza desde primera sesión que se aplicó donde se obtuvo, el 0% de los niños se encuentra en logro esperado, un 20% en proceso y por último el 80% en inicio, hasta la quinta sesión, donde se obtuvo 20% en logro esperado, el 70% en proceso y el 10% en inicio, mientras que en la dimensión creativa, en la sexta sesión 31% de niños se encontraba en logro esperado, un 44% en proceso y el 25% en inicio y al finalizar con la décima sesión el 30% en logro esperado, el 50% en proceso y el 20% en inicio y por último en la dimensión comunicativa que abarca desde la décima primera sesión, el 31% en logro esperado, el 50% en proceso y el 19% en inicio y culmina con la décima quinta sesión donde se obtuvo, el 70% en logro esperado, el

30% en proceso y el 0% en inicio aquellos resultados nos dan a entender que al haber aplicado las quince experiencias de aprendizaje durante un tiempo prudente se obtuvieron resultados satisfactorios, donde se pudo evidenciar que esta estrategia en esta investigación se logró con eficacia ya que mediante los juegos tradicionales los niños pueden realizar actividades que les implica el movimiento.

De tal manera para Piaget (1956) argumenta lo importante en la etapa de la niñez para desarrollarse y poder adquirir conocimientos que serán el soporte para la elasticidad de su cerebro, el niño debe recibir los nuevos conocimientos que le permitan desarrollar habilidades de expresión corporal de esta manera se propicia su participación en todas las actividades motoras.

Los niños necesitan de un ambiente libre para imaginar y a la vez explorar todo el entorno que lo rodea de diversas maravillas por las cuales aprender a vivir del movimiento rítmico de su cuerpo al disfrutar cada segundo de los juegos que son el inicio para expresar sentimientos o emociones, no solo basta al niño enseñar juegos estructurados, sino dejarlos ser libres y poner en práctica diariamente aquellos juegos que se jugaban en libertad y despertando un claro ejemplo de los juegos tradicionales que no demandaban del uso de material, sino más bien de recursos que nos ofrecía nuestra naturaleza y de estos juegos aprendimos a socializar y mejorar nuestros movimientos.

El resultado que se obtuvieron se compara con Amaya (2022) de Chimbote, en su estudio similar a nuestra investigación nos da a conocer ciertos porcentajes que obtuvo en la aplicación de sus experiencias de aprendizaje en la primera sesión, el 20% de los niños se encuentra en logro esperado, mientras que en los resultados actuales 0% se encuentra en logro esperado, por lo cual, en la actual investigación si se denota que 30% se encuentra en proceso, sin embargo, en la actual investigación el 20 % se encuentra en proceso y por último nos da a conocer que obtuvo un 70% en inicio y en la actual investigación el 80% está en inicio en la aplicación de las quince sesiones, por lo tanto, al finalizar las experiencias de aprendizaje se obtuvieron los siguientes resultados, el 70% se encuentra en logro esperado, mientras en la actual investigación el 70% alcanzaron el logro esperado, un 20% se encuentra en proceso, sin embargo, el 30% se encuentra en proceso y por último el 10% se encuentra en inicio y en los resultados actuales un 0% en inicio.

Sin embargo, se refleja la comparación, con Junco (2022) de Ecuador, en la aplicación de sus experiencias de aprendizaje presento la obtención de los siguientes porcentajes, el 10% de los niños se encuentra en logro esperado, por lo tanto, en los resultados actuales 0% en logro esperado, por lo cual, en la investigación si se denota que 10% en proceso, sin embargo, en la actual investigación el 20 % proceso, por último nos da a conocer que obtuvo un 80 % en inicio y en la actual investigación el 80% de niños está en inicio, por lo tanto, al finalizar las experiencias de aprendizaje se obtuvieron los siguientes resultados, el 80% en logro esperado, mientras en la actual investigación el 70% alcanzaron el logro esperado, un 15% se encuentra en proceso, por otra parte en los resultados actuales el 30% de los niños se encuentra en proceso y por último el 5% se encuentra en inicio y en los resultados actuales un 0% se encuentra en inicio.

De acuerdo con lo aplicado en las quince sesiones de aprendizaje se pudo evidenciar cambios muy importantes después de haber aplicado la primera sesión hasta la última, donde los niños alcanzaron un nivel esperado en la realización de los juegostradicionales que ayudan a mejorar el nivel de expresión corporal logrando de estamanera desarrollar actividades motoras, sociales y afectivas – emocionales que ayudan a fortalecer el nivel de expresión no verbal así en el niño el hábito de poner

en práctica la realización de estos juegos tradicionales que ayudan a la vez al área psicomotriz.

Evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos Tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

Después de la aplicación de los juegos tradicionales se pudo diagnosticar en los resultados obtenido del post test aplicado a los niños de 5 años, en el cual tenemos que un 90% se encuentra en logro esperado, un 10% se encontraba en proceso y el 0% en inicio, este resultado nos da entender que los niños han logrado realizar los juegos tradicionales por si solos, por lo tanto, se comprendió que las experiencias de aprendizaje fueron eficaces lo que da entender que la realización de juegos corporales mejoran el nivel de expresión corporal dentro de las actividades que se proponen a diario dentro del aula.

Esto Vygotsky (1984) sustenta desde el enfoque sociocultural que los hombres desde que empezó la humanidad, en tal sentido se han ido desarrollando con el transcurrir del tiempo y por los diferentes estímulos que el ser humano recibe de la naturaleza, el juego formo parte del hombre, porque mediante unos hallazgos arqueológicos se evidencio distintos juegos que habían sido tallados por las diversas culturas de aquel entonces, ahora bien la finalidad para ellos era el entretenimiento y la diversión, actualmente estos juegos cumplen un gran rol en la educación y es que a través de estos se logren aprendizajes, se dice que entre estos distintos juegos algunos pueden ser propios de la comunidad, es decir, que mediante estos juegos se pueden realizar eventos en bien a la recreación de la diversión familiar, dicho juegos pueden ser el trompo, los santos en costales, las canicas, saltar la soga, entre otros.

Sin embargo, se refleja la comparación, con Mendoza (2022) de Arequipa, en su estudio similar a la investigación presentan un porcentaje del 80% en logro esperado en la actual investigación el 90% en logro esperado, mientras que el 20% de niños se encuentra en proceso, por lo tanto, en la actual investigación se ha obtenido un 10% en proceso y por último el 0% está en inicio y en la actual investigación el 0% se encuentra en inicio.

De acuerdo a lo aplicado en el post test con los niños de cinco años ha evidenciado que han logrado mejorar después de la aplicación de las experiencias de aprendizaje lo que es muy satisfactorio decir que los juegos tradicionales han logrado mejorar el porcentaje de los niños que se encontraban en inicio antes de haber aplicado los juegos tradicionales de esta manera se comprueba el gran cambio que se realiza después de haber aplicado una estrategia importante y eficaz que les gusta a los niños y estos son los juegos tradicionales que también promueven los movimientos corporales para que los niños mejoren en las actividades que realizan dentro del aula.

Comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.

En la comparación que se realizó en el pre test y post test denota los resultados que se obtuvieron antes y después de haber aplicado las sesiones con las que indico resultados de logros por parte de los niños en los juegos tradicionales, cuando se llegó aplicar el pre test se obtuvieron resultados inesperados, el 0% en logro esperado, mientras que luego de aplicar el post test 90% alcanzo el logro esperado, en el pre test el 0% se encontró en proceso, por lo tanto, en el post test se mantuvo el a un 10% en proceso y por último en el pre test el 100% se encuentra en inicio mientras que en el post test el 0% de los niños se encuentra en inicio, lo cual nos indica que hubo una gran diferencia pre test y el post test luego de aplicar las sesiones de juegos tradicionales para observar mejoras en los niños.

Según Paulette (1985) define que a relación que existe entre las variables de estudios que ambas se basan en el cuerpo, por ello, el juego permite relacionarse con los demás en el entorno social, cuando los niños se expresan corporalmente están demostrando sus sentimientos, emociones, actitudes y comportamientos. Por medio de la expresión corporal el niño se identifica demostrando parte de la cultura recreativa de su entorno, es decir, los juegos tradicionales que han existido de generación en generación están proporcionando mejoras en el aspecto de trabajar su cuerpo con juegos que se han preservado dentro del país para ser el centro de

recreación y diversión de cualquier individuo, muchas veces los docentes de las distintas I.E, no aplican como parte de la investigación institucional los juegos tradicionales para mejorar la expresión corporal, por lo tanto, se dice que sus beneficios son favorables y ofrecen oportunidades con distintas actitudes y generando un aprendizaje cien por ciento significativo. Los juegos tradicionales también generan aprendizaje, cuando se les establece un propósito dentro de las sesiones, por tal razón, desarrollan el lenguaje, a través, de la expresión corporal, además los juegos enriquecen el aprendizaje aportando más flexibilidad para realizar actividades que se propongan dentro del salón de clase.

El resultados que se obtuvieron se comparan con Diaz (2021) de Nuevo Chimbote ,en su estudio similar a nuestra investigación nos da a conocer ciertos porcentajes que obtuvo durante la aplicación de su pre test y post test a los niños, el 0% se encuentra logro esperado en el pre test, por lo tanto, en los resultados actuales 0% se encuentra en logro esperado en el pre test, por lo cual en la investigación si se denota que 30% se encuentra en proceso, por lo tanto, en el pre test el 0% de niños se encuentra en un proceso y por último nos da a conocer que obtuvo un 70% de los niños está en inicio y en la actual investigación el 100% está en inicio en la aplicación del pre test.

Sin embargo, se refleja a la vez la comparación, en su estudio similar a la investigación realizada donde presenta porcentajes en el post test, el 100% se encuentran en logro esperado, por lo tanto, en el actual post test el 90% se encuentra en logro esperado, el 0% se encuentra en proceso, por ello, en la actual investigación aún se evidencia el 10% que continua en proceso, mientras tanto que el 0% se encuentra en inicio al igual que en el actual post test se evidencio que el 0% de los niños se encuentra en inicio

De acuerdo con lo aplicado en el pre test y post test con los niños de cinco años ha evidenciado logros importantes y a la vez diferentes en el sentido de que los niños en una primera aplicación se encontraban en gran porcentaje se encontró en inicio, a pesar de estos resultados los niños mediante el post test dejaron el inicio a mantenerse en logro esperado y proceso que han logrado mejorar después de la

Aplicación de las experiencias de aprendizaje lo que es muy satisfactorio decir que los juegos tradicionales han logrado mejorar el porcentaje de los niños que se encontraban en inicio antes de aplicar los juegos tradicionales de esta manera se comprueba el gran cambio que se realiza después de haber aplicado una estrategia importante y eficaz que les gusta a los niños, así mismo, los niños con la debida orientación en estas actividades de juegos tradicionales todos lograrían llegar al logro esperado.

Limitaciones:

Tamaño de la muestra limitada: Algunos padres de familia del aula no firmaron el consentimiento informado, de tal manera que sus niños no participaron, de tal forma que limito a la muestra de niños. Los padres debieron informarse más de la investigación antes de negar la participación de sus menores hijos y así mismo les prohibieron el beneficio de la estrategia de juegos tradicionales aplicada.

Influencia de los docentes y padres de familia: El entorno que rodea al niño dentro de la escuela son los docentes quienes tienen el deber de utilizar estrategias para que el niño se interese en la actividad, de la misma manera los padres de familia no deben excluir a sus niños de investigaciones que buscan mejoras en su aprendizaje. Es esencial que tanto docentes como padres de familia permitan al niño involucrarse en estrategias de aprendizaje y necesidades educativas para su propio beneficio.

Información limitada para la investigación: Existen pocas referencias bibliográficas relacionadas a las investigaciones que se interesan por la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal, de tal forma, hay poca información actualizada. Es importante que futuros investigadores se lleguen a interesar por la estrategia y los logros en la mejora de la expresión corporal y puedan seguir actualizando cada año para futuros investigadores.

VI. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta el objetivo general, los resultados mostraron que se aceptó la hipótesis del investigador porque, se alcanzó que los niños puedan mejorar la expresión corporal con el uso de la estrategia de los juegos tradicionales, de tal manera mejoraron ser más autónomos en la realización de movimientos corporales, expresaron sus emociones teniendo control en los gestos.

En relación con el objetivo específico 1, los niños se encontraban en inicio no logrando realizar movimientos corporales, por ello, después de aplicar la estrategia de juegos tradicionales se logró el interés de los niños por realizar combinación de movimientos no verbales utilizando su cuerpo y así mismo participar e involucrase en actividades artísticas del aula.

De la misma manera, se puede apreciar que en el objetivo específico 2, los niños luego de aplicar las experiencias de aprendizaje lograron tener autoconfianza y perder la timidez al momento de expresarse corporalmente con los demás, de esta manera hubo mayor participación y entusiasmo por las actividades donde demostraron la combinación de los distintos movimientos de su cuerpo, desarrollaron capacidades y competencias a favor de sus movimientos corporales.

Así mismo, en el objetivo específico 3, después de que los niños realicen la estrategia de juegos tradicionales se logró que los niños realicen movimientos corporales de manera autónoma y a la vez cooperativa fortaleciendo su desarrollo cognitivo y a la vez emocional, de tal manera favoreció su creatividad y su imaginación ya que ahora pueden crear personajes con solo dramatizarlos a través de movimientos, ahora ya son capaces de trabajar actividades finas o gruesas.

Finalmente, en el objetivo 4, luego de comparar el antes y después de cómo se encontraron los niños y los logros que se obtuvieron luego con la estrategias de los juegos tradicionales, se alcanzó que conozcan la importancia del juego en su vida y los beneficios que aporta en su cuerpo, así mismo que se integren con los demás niños y comparten nuevas experiencias de juegos, se siente capaz de tomar la iniciativa para participar en actividades

motoras finas y gruesas comunicando a través de gestos faciales sus emociones que siente.

VII. RECOMENDACIONES

a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

- Generar una muestra más grande que permita evidenciar como se encuentren los niños de la escuela donde se está realizando esta investigación y así verificar en su totalidad el logro esperado, proceso e inicio en que se encuentran los niños de 3,4,5 años, esto ayudó mucho a la institución educativa pública, a tener más en claro lo que necesitan para aplicar estrategias en busca de las mejoras.

b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

- Realizar sesiones de aprendizaje de los juegos tradicionales con los niños de las edades de 3,4,5 años que están iniciando el preescolar para mejorar el nivel de expresión corporal, por ello es importante implementar estrategias como teatros, danzas, bailes, mimos, esto ayudara al niño a ir desarrollando nuevas destrezas como parte de su expresión corporal como a la vez evaluar esa estrategia para evidenciar mejoras de acuerdo con su ritmo de aprendizaje.

c) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

- Se recomienda seguir trabajando con los juegos tradicionales, para mejorar la expresión corporal en los niños, ya que les facilita los movimientos del cuerpo al expresar emociones o acciones por medio de gestos.
- Se recomienda a la docente aplicar juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en las actividades y logrando de esta manera desarrollar habilidades motoras como a la vez los niños trabajen en equipo socializando los movimientos que realicen.
- Se recomienda que la docente realice sesiones de aprendizaje con los niños de 5 años para que logren realizar los juegos tradicionales con esto logran implementar nuevas estrategias que se relacionen en la mejora de la expresión corporal y así ponerlas en prácticas con los niños de la I.E
- Se sugiere a los padres de familia practicar con sus niños la realización de juegos tradicionales, además de ser divertido y recreativo favorecerá el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas en el nivel de expresión corporal.

- Se sugiere que la directora realice capacitaciones a sus docentes, para que ellos puedan implementar en las distintas áreas juegos tradicionales como estrategia pedagógica para ir verificando en los niños cambios radicales en la realización de sus actividades diarias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaya, J. (2022). *Nivel de expresión corporal*. Obtenido de https://prezi.com/p/dzyppzqy_eko/expresion-corporal/
- Anticona, c., & Armando. (2018). *Programa licomotor para desarrollar la expresión corporal*. [Tesis de doctorado universidad de Arizona]. Trujillo, Perú. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9051/ANTICONA%20CABRERA-BAZ%C3%81N%20VILLANUEVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Araujo Bernal, M. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad*. Huacho. Obtenido de Veneranda , B. (2012). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Arguello, & Myriam. (2021). *Esquema corporal*. [Tesis de licenciatura de la universidad pólitécnica saleciana Sede de Quito]. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1361/13/UPS-QT01295.pdf>
- Arranz de la Fuente, S. (2022). *Percepción y control del propio de cuerpo*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3948/TFG-G323.pdf?sequence=1>
- Arriaga. (2022). *Relación entre la variable expresión corporal y juegos tradicionales*. [Tesis de doctorado de la universidad ULADECH]. Chimbote. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/117704.pdf>
- ARTS. (2023). *Imagen personal: importancia y consejos para cuidarla*. Obtenido de <https://www.escueladesarts.com/blog/consejos-cuidar-imagen-personal/>
- Aventurama. (2022). *juegos tradiconales y populares para niños*. [Animaciones infantiles]. Obtenido de <https://aventurama.es/juegos-tradicionales-populares-para-ninos/>
- Barriaga, Hernández, & Garcia. (2022). *Instrumentos de recolección de datos*. Obtenido de <https://tesisymasters.mx/instrumentos-de-recoleccion-de-datos/>
- Basilio. (2021). *Análisis de los juegos tradicionales en la expresión corporal*. Ecuador. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd110/juegos-tradicionales-de-canarias.htm>
- Baslio Maita, Y. (2021). *Análisis de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor*. Quito-Ecuador. Obtenido de https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/6536/T010_46237077_T.pdf?sequence=1
- Benitez, E. (2020). *Dimensión comunicativa*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3620/1/tfm-f-67.pdf>
- Bruner, & Seymour, J. (1986). *Definición de los juegos tradicionles*. New York, New York. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- Calderon Pulles , A. (2022). *Analisis de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor*. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/6306/1/CALDERON%20PULLES%20ARACELY%20GRIMANEZA.pdf>
- Camacho. (2018). *Rescatamos los juegos tradicionales*. [Universidad de tumbes]. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd184/el-rescate-de-los-juegos->

- tradicionales.htm
- Carrera. (2020). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo cognitivo*. Tungurahua. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5633/1/defensa%20tesis%20Ligia%20Carrera.pdf>
- Carrillo. (2021). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la expresión corporal. Discusión de los juegos tradicionales*. Ambato, Ecuador. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/juegos_tradicionales
- Castañer. (2018). *La sensopercepción redescubre los sentidos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2742/274220364009.pdf>
- Chilena. (2022). *La confiabilidad del instrumento*. Obtenido de <https://educapuntos.blogspot.com/2015/04/confiabilidad-de-los-instrumentos.html>
- Coates , A. (2022). *Memoria corporal*. Obtenido de <http://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=0000990>
- Coates, S. (2022). *Memoria corporal*. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v38n134/2340-2733-raen-38-134-0451.pdf>
- Colmenares Pico, D., Durán Avila, A., Rodríguez Cárdenas, L., & Vesga Durán, M. (2022). *Dimensión motora*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/280622222/DIMENSIONES-MOTORAS>
- Correa. (2021). *La expresión corporal una propuesta didáctica para mejorar la comunicación no verbal*. [Tesis de doctorado de la universidad de cordoba]. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8514>
- Díaz Loyola. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa*. [Tesis de licenciada de la universidad del santa]. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3040>
- Garzón Molina , V. (2022). *propuestas de la expresión corporal*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2345>
- Hernández Sampieri , R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa ,cualitativa y mixta*. Obtenido de <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hernández Sampieri. (2018). *Metodología de la investigación las rutas*. Obtenido de <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hernández Sampieri. (2018). *Población y muestra*. Obtenido de <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Herrera Masó, J. (2020). *Instrumento de validación por juicio de expertos*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2022000100014
- Jetón. (2020). *Propuestas de expresión corpora*. Ecuador. Obtenido de <https://actividadesinfantil.com/archives/9497>
- Learreta, Sierra, & Ruano. (2022). *Dimensión expresiva*. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/2716?show=full>
- López Rubén, M. (2023). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/34887>
- López Velasco , E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa*. Ecuador.
- López velazco, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la*

- psicomotricidad gruesa*. Ecuador . Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>
- Marchioni. (2020). *Dimensión social*. Obtenido de <https://definicion.de/dimension-social/>
- Martín. (2021). *Dimensión afectiva - emocional*. Obtenido de <https://www.cinconoticias.com/dimension-afectiva/>
- Mechén Bellón. (2022). *Dimensiones de la expresión corpora: Dimensión creativa*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/512576663/DIMENSIONES-DE-LA-EXPRESION-CORPORAL>
- MINEDU. (2018). *Currículo nacional de la educación básica regular*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2018). *Resolución viceministerial*. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/4341337-081-2023-minedu>
- Moraima. (2021). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Morera. (2020). *Beneficios de los juegos tradicionales*. Obtenido de <https://www.clubesricardopalmachosica.com/conoce-cuales-son-los-beneficios-de-los-juegos-tradicionales/>
- Morris, W., & Matienzo, G. (2020). *La importancia de la comunicación no verbal en la enseñanza de los niños*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/familia/comunicacion/la-importancia-de-la-comunicacion-no-verbal-en-la-educacion-de-los-ninos/>
- Motos. (2022). *Expresión y comunicación corporal: gesto y mimo*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_43/JUAN_G_MACIAS_2.pdf
- Moyetones , O. (2022). *Estrategias para recuperar juegos tradicionales infantiles*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/comunicacioneducativa/el-libro-vs-la-computadora>
- Moyotones, O. (2022). *Estrategias o acciones para recuperar juegos tradicionales infantiles*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd169/acciones-para-el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- Onsenca. (2020). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5614>
- Peralta , Y. (2022). *Clasificación de los juegos tradicionales*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd179/propuestas-de-clasificacion-del-juego.htm#:~:text=Juegos%20tradicionales%20vigentes%3A%20juegos%20a%C3%BAn,%2C%20cartas%2C%20tres%20en%20raya>
- Piaget, J. (1896). *Desarrollo del esquema corporal*. Santiago de Chile. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/564/5642830003/5642830003.pdf>
- Pila, S. (2022). *Importancia de la expresión corporal*. Obtenido de <https://www.educaweb.com/noticia/2005/03/28/expresion-corporal-movimiento-creatividad-comunicacion-juego-364/>
- Prieto. (2021). *Juegos tradicionales mediante estrategias de la expresión corporal*. Piura. Obtenido de <https://www.juegoydeporte.com/juegos/de-expresion->

- corporal/
- Ramos. (2022). *Características de los juegos tradicionales*. Obtenido de <https://www.caracteristicass.de/juegos-tradicionales/>
- Ramos. (2022). *Características de los juegos tradicionales*. Obtenido de <https://www.caracteristicass.de/juegos-tradicionales/>
- Rebel. (2021). *Lenguaje corporal*. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-el-lenguaje-corporal/9788441406797/686156>
- Román Proaño, Z. (2022). *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial*. Obtenido de http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.._DOC-INTER.pdf
- Rossini. (2022). *Expresión corporal*. Obtenido de <https://www.educaweb.com/noticia/2005/03/28/expresion-corporal-movimiento-creatividad-comunicacion-juego-364/>
- Ruiz. (2021). *Afectivo- emocional*. Obtenido de <http://psicologiauce.blogspot.com/2010/09/desarrollo-afectivo-emocional.html>
- Salinas. (2020). *El juego en el área de la expresión corporal*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/117704.pdf>
- Salvatierra. (2023). *Muévete y aprende*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/167>
- Stokoe , P. (1929). *Expresión corporal*. Argentina . Obtenido de <http://arteymovimiento09.blogspot.com/2009/12/los-origenes-de-la-expresion-corporal.html>
- Stokoe , P. (1990). *La sensorpercepción redescubre los sentidos*. Argentina. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/474414828/la-sensorpercepcion-redescubre-los-sentidos>
- Tataje. (2020). *Expresión corporal*. Obtenido de <https://www.mundoprimaria.com/blog/expresion-corporal>
- Tirado. (2020). *Nivel de expresión corporal*. Obtenido de <http://www.escuelalavocales.cl/la-expresion-corporal-en-los-ninos-y-las-ninas/>
- Uladech. (2024). *Código de ética para la investigación*. Obtenido de <https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos->
- ULADECH. (2024). *Código de ética para la investigación*. Obtenido de <https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos->
- Vega. (2021). *La sensorpercepción redescubre los sentidos*. Obtenido de <https://psicologiamente.com/neurociencias/sensorpercepcion>
- Vélez Bermello, G. (2020). *La expresión corporal para lograr la comunicación de forma no verbal*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/342571608_Lenguaje_no_verbal_estudio_del_discurso_de_Rafael_Correa_sobre_los_medios_Nonverbal_language_study_of_Rafael_Correa's_speech_on_the_media

- Vygostsky. (1984). *Juegos tradicionales*. Obtenido de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Wallon. (1993). *Desarrollo del esquema corporal*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd128/importancia-del-desarrollo-del-esquema-corporal.htm#:~:text=Wallon%2C%20%22El%20esquema%20corporal%20e s,el%20individuo%20y%20el%20medio%22.>
- Wilcoxon. (1945). *Prueba de wilcoxon*. Obtenido de [https://www.redalyc.org/journal/5709/570962992015/html/#:~:text=Prueba%20de%20Wilcoxon%3A%20Se%20usa,prueba%20\(Wilcoxon%2C%201945\).](https://www.redalyc.org/journal/5709/570962992015/html/#:~:text=Prueba%20de%20Wilcoxon%3A%20Se%20usa,prueba%20(Wilcoxon%2C%201945).)

Anexo 01. Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de comparación de la expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p>	<p>General:</p> <p>-Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024._____</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>Hipótesis estadística:</p> <p>H1: La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>H0: La aplicación de los juegos tradicionales no mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afectiva-emocional - -Motora - Social <p>Variable 2</p> <p>expresión corporal</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expresiva -Creativa -Comunicativa 	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: pre- experimental</p> <p>Población: Niños de inicial.</p> <p>Muestra: Aula de 5 años</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Método de análisis de datos: La prueba de Wilcoxon</p> <p>Principio ético:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. - Cuidado del medio ambiente. - Libre participación por su propia voluntad. -Beneficencia y no maleficencia. -Integridad y honestidad. -Justicia

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

- Instrumento de la variable dependiente

I. Datos Generales:

1.1. Código del estudiante:

1.2. Edad:

Sexo:

Fecha:

Instrucciones: El instrumento denominado lista de cotejo del nivel de expresión corporal, donde se evalúa cuatro dimensiones expresiva, creativa y comunicativa, de esta manera se describe los indicadores y ítems que se estarán trabajando.

Marca con un aspa (X) según corresponda el desempeño del niño:

SI	NO
----	----

CURSO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	SI	NO
PSICOMOTRIZ	EXPRESIVA				
		Se expresa corporalmente en la realización de las actividades propuestas	1. Realiza movimientos consu cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta.		
			2. Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.		
			3. Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales.		
			4. Expresa las acciones corporales de sus compañeros.		
		CREATIVA		SI	NO
		Crea movimientos corporales utilizando su propio cuerpo	5. Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas almismo tiempo.		
	6. Emite la flexibilidad en lastécnicas creativas corporales.				

		7. Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos		
		8. Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego		
	COMUNICATIVA		SI	NO
	Se comunica por medio de movimientos corporales al realizar actividades.	9. Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolo de forma rápida. 10. Promueve los juegos corporales por medio de la socialización. 11. Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocale instrumental. 12. Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado		

- Instrumento de la variable independiente

Instrucciones: El experto que ha sido elegido por tener grado de maestría y doctorado debe de verificar el desempeño de la egresada a través de una lista de validación, para evaluar su instrumento de la variable dependiente, así mismo, sus experiencias de aprendizaje con el instrumento correspondiente en cumplimiento a lo propuesto, para ello, debe marcar si cumple o no cumple con lo solicitado.

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal								
	Variable 1: Juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Afectiva- emocional	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Presenta el título de la sesión juegostradicionales							
2	Se presentan los desempeños a trabajar • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra dominio y mayor control de un lado de su cuerpo • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.							
3	Indica el tiempo de la sesión juegostradicionales							
4	Selecciona las capacidades y desempeños acorde del tema							
5	Presenta la organización del propósito de aprendizaje							
6	Señala los procesos pedagógicos en la sesión							
	Dimensión 2: Social							
1	Integra estrategias colaborativas en la sesión							
2	Relaciona materiales a utilizar en el desarrollo de la sesión							
3	Indica el instrumento para evaluar los desempeños.							
4	Presenta información adecuada para el nivel de expresión corporal							
5	Propone aprendizajes contextualizados para el nivel de expresión corporal							
6	Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal.							
	Dimensión 3: Motora							
		91						

1	Fomenta el interés de los niños mediante el uso de material educativo para mejorar su nivel de expresión corporal.							
2	Especifica los desempeños dentro del contexto del nivel de expresión corporal							
3	Aplica instrumentos de evaluación adaptados al nivel de expresión corporal.							
4	Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal							
5	Evalúa el aprendizaje del nivel de expresión corporal.							
	Variable 2: Expresión corporal							
	Dimensión 1: Expresividad							
1	Realiza movimientos corporales acorde al ritmo de una melodía, tanto en tiempo rápido como lento							
2	Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.							
3	Realiza movimientos corporales acorde al ritmo de una melodía, tanto en tiempo rápido como lento.							
4	Expresa las acciones corporales de sus compañeros.							
	Dimensión 2: creatividad							
1	Genera movimientos espontáneos utilizando simultáneamente brazos, cabeza y piernas							
2	Demuestra flexibilidad en las técnicas creativas corporales.							
3	Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.							
4	Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.							
	Dimensión 3: Comunicativa							

1	Expresa diferentes emociones a través de gestos corporales de manera rápida.							
2	Fomenta la socialización a través de juegos corporales.							
3	Desarrolla conciencia del movimiento corporal, vocal, no vocal e instrumental							
4	Participa socializando los diferentes movimientos corporales que ha ejecutado							

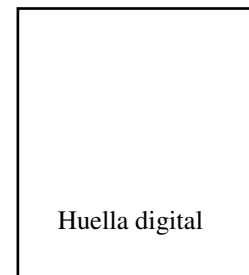
*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....
.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()



Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg DNI

Firma



Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos

Ficha técnica de los instrumentos evaluados por expertos.

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Nilo Albert Velásquez Castillo	
N° DNI / CE: 32919741	Edad: 53 años
Título profesional: Licenciado en Educación	
Especialidad: Docente de Educación Primaria	Doctorado: <input checked="" type="checkbox"/> _____
Institución que labora: Universidad Nacional de Barranca	
Cargo: Vice Presidente de Investigación	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.	
Autor(es): Saavedra Medina Yoreidi del Rocio	
 Firma	 Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN DE LA VARIBLE INDEPENDIENTE

Magister / Doctor: Nilo Albert Velásquez Castillo

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Yoreidi del Rocio Saavedra Medina estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024. Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma de egresad

DNI: 75588940

3.3. Variables, Definición y Operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
<p>Variable Independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p>Se desarrollan experiencias de aprendizaje utilizando como estrategia los juegos tradicionales, el cual se caracteriza por escenificar lo aprendido durante la estructura de inicio, desarrollo y cierre, de tal forma, que se busca la mejora de la expresión corporal mediante juegos tradicionales que se están perdiendo debido a la poca importancia que se les está tomando hoy en día y al poco conocimiento de los beneficios que ofrece al niño (Bruner 1986, p.5).</p>	<p>Afectiva emocional</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Presenta el título de la sesión juegos tradicionales -Presenta el área de psicomotriz -Indica el tiempo de la sesión juegos tradicionales -Selecciona las capacidades y desempeños acorde del tema -Presenta la organización del propósito de aprendizaje -Señala los procesos pedagógicos en la sesión -Integra estrategias colaborativas en la sesión -Relaciona materiales a utilizar en el desarrollo de la sesión -Declara el instrumento a evaluar los desempeños -Presenta información adecuada para el nivel de expresión corporal -Propone aprendizajes contextualizados para el nivel de expresión corporal 	<p>SI NO</p>	<p>INICIO PROCESO LOGRO ESPERADO</p>

**Variable
Dependiente**

**Nivel
expresión
corporal**

de

Es la manera en cómo el niño se expresa corporalmente y se acerca a la realización de juegos tradicionales,

Motora

Expresividad

- Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal.
- Despierta el interés de los niños utilizando material educativo para mejorar el nivel de expresión corporal.
- Precisa los desempeños en el contexto del nivel de expresión.
- Utiliza instrumentos de evaluación según el nivel de expresión.
- Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal

- Realiza movimientos con su cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta.

- Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.

- Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales.

- Expresa las acciones corporales de sus compañeros.

**SI
NO**

**INICIO
PROCESO
LOGRO ESPERADO**

estableciendo una conexión entre ambas, donde se genera la participación a través del nivel de expresión corporal siguiendo las dimensiones propuestas en relación a lo que se propone dentro de la expresión corporal en mejora de las destrezas motoras de los niños (Stokoe, 1929, p.1)

Creativa

- Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.
- Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.
- Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.
- Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.

Comunicativa

- Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida.
- Promueve los juegos corporales por medio de la socialización.
- Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental.
- Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de comparación de la expresión corporal antes y después de</p>	<p>General:</p> <p>-Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024, ____</p>	<p>H1: La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>H0: La aplicación de los juegos tradicionales no mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p>	<p>Variable 1 Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afectiva-emocional -Motora - Social <p>Variable 2 expresión corporal</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expresiva -Creativa -Comunicativa 	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: pre- experimental Población: Niños de inicial.</p> <p>Muestra: Aula de 5 años. Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la información: La prueba de Wilcoxon Principio ético:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. -Cuidado del medio ambiente, - Libre participación por su propia voluntad. -Beneficencia y no maleficencia, -Integridad y honestidad. -Justicia

FICHA DE VALIDACIÓN*							
TÍTULO: Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal							
Variable 1: Juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Afectiva- emocional							
1	Presenta el título de la sesión juegostradicionales	x		x		x	
2	Se presentan los desempeños a trabajar • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	x		x		x	
3	Indica el tiempo de la sesión juegostradicionales	x		x		x	
4	Selecciona las capacidades y desempeños acorde del tema	x		x		x	
5	Presenta la organización del propósito de aprendizaje	x		x		x	
6	Señala los procesos pedagógicos en la sesión	x		x		x	
Dimensión 2: Social							
1	Integra estrategias colaborativas en la sesión	x		x		x	
2	Relaciona materiales a utilizar en el desarrollo de la sesión	x		x		x	
3	Indica el instrumento para evaluar los desempeños.	x		x		x	
4	Presenta información adecuada para el nivel de expresión corporal	x		x		x	
5	Propone aprendizajes contextualizados para el nivel de expresión corporal	x		x		x	
6	Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal.	x		x		x	
Dimensión 3: Motora							

1	Fomenta el interés de los niños mediante el uso de material educativo para mejorar su nivel de expresión corporal.	x		x		x	
2	Especifica los desempeños dentro del contexto del nivel de expresión corporal	x		x		x	
3	Aplica instrumentos de evaluación adaptados al nivel de expresión corporal.	x		x		x	
4	Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal	x		x		x	
5	Evalúa el aprendizaje del nivel de expresión corporal.	x		x		x	
Variable 2: Expresión corporal							
Dimensión 1: Expresividad							
1	Realiza movimientos corporales acorde al ritmo de una melodía, tanto en tempo rápido como lento	x		x		x	
2	Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.	x		x		x	
3	Toma conciencia de las posibilidades de movimiento en relación con conceptos espaciales	x		x		x	
4	Expresa las acciones corporales de sus compañeros.	x		x		x	
Dimensión 2: creatividad							
1	Genera movimientos espontáneos utilizando simultáneamente brazos, cabeza y piernas	x		x		x	
2	Demuestra flexibilidad en las técnicas creativas corporales.	x		x		x	
3	Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.	x		x		x	
4	Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.	x		x		x	
Dimensión 3: Comunicativa							

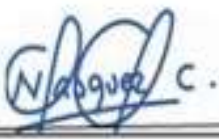
1	Expresa diferentes emociones a través de gestos corporales de manera rápida.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Fomenta la socialización a través de juegos corporales.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Desarrolla conciencia del movimiento corporal, vocal, no vocal e instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Participa socializando los diferentes movimientos corporales que ha ejecutado	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo DNI 329197410



Firma



Ficha de identificación del experto para proceso de validación Nombres y Apellidos:

Magaly Margarita Quiñones Negrete

N° DNI/CE: 32915556

Edad: 56

Teléfono/celular: 943489768

Email: magaly1968@hotmail.com

Título Profesional: Licenciada en Educación Secundaria

Grado Académico: Maestría _____ Doctorado: X

Especialidad: Biología y Química

Institución que labora: Escuela de Educación/Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.

Autor (es): Saavedra Medina Yoreidi del Rocio



Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete
DIRECTORA DE LA OFICINA DE INVESTIGACIÓN

Firma y sello del experto



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE

Magister / Doctor: Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Yoreidi del Rocio Saavedra Medina estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

Ficha de Identificación de experto para proceso de validación

Instrumento

Carta de presentación

Matriz de operacionalización de variables

Matriz de consistencia

Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted. Atentamente,



DNI: 75588940

Firma del egresado

- Instrumento de la variable dependiente

I. Datos Generales:

1.1. Código del estudiante:

1.2. Edad: **Sexo:** **Fecha:**

Instrucciones: El instrumento denominado lista de cotejo del nivel de expresión corporal, donde se evalúa cuatro dimensiones expresiva, creativa y comunicativa, de esta manera se describe los indicadores y ítems que se estarán trabajando.

Marca con un aspa (X) según corresponda el desempeño del niño:

CURSO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	SI	NO
PSICOMOTRIZ	EXPRESIVA				
		Se expresa corporalmente en la realización de las actividades propuestas	1. Realiza movimientos con su cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta.		
			2. Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.		
			3. Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales.		
			4. Expresa las acciones corporales de sus compañeros.		
		CREATIVA		SI	NO
		Crea movimientos corporales utilizando su propio cuerpo	5. Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.		
			6. Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.		

		7. Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos		
		8. Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego		
	COMUNICATIVA		SI	NO
	Se comunica por medio de movimientos corporales al realizar actividades.	Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida. Promueve los juegos corporales por medio de la socialización. Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental. 12. Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado	x	

			SI NO	INICIO PROCESO LOGRO ESPERADO
Variable Dependiente	Nivel de expresión corporal	Motora	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal. -Despierta el interés de los niños utilizando material educativo para mejorar el nivel de expresión corporal. -Precisa los desempeños en el contexto del nivel de expresión. -Utiliza instrumentos de evaluación según el nivel de expresión. -Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal 	
		Expresividad	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza movimientos con su cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta. -Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego. -Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales. -Expresa las acciones corporales de sus compañeros. 	

estableciendo una conexión entre ambas, donde se genera la participación a través del nivel de expresión corporal siguiendo las dimensiones propuestas en relación a lo que se propone dentro de la expresión corporal en mejora de las destrezas motoras de los niños (Stokoe, 1929, p.1)

Creativa

- Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.
- Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.
- Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.
- Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.

Comunicativa

- Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida.
- Promueve los juegos corporales por medio de la socialización.
- Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental.
- Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado.

Nota. Elaboración propia.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de comparación de la expresión corporal antes y después de</p>	<p>General:</p> <p>-Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024. ____</p>	<p>Hi: La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p>	<p>Variable 1 Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afectiva-emocional - Motora - Social <p>Variable 2 expresión corporal</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expresiva -Creativa -Comunicativa 	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: pre- experimental Población: Niños de inicial.</p> <p>Muestra: Aula de 5 años.</p> <p>Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la información: La prueba de Wilcoxon Principio ético:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. -Cuidado del medio ambiente. - Libre participación por su propia voluntad. -Beneficencia y no maleficencia. -Integridad y honestidad. -Justicia

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal								
	Variable 1: Juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Afectiva- emocional							
1	Presenta el título de la sesión juegostradicionales	x		x		x		
2	Se presentan los desempeños a trabajar <ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	x		x		x		
3	Indica el tiempo de la sesión juegostradicionales	x		x		x		
4	Selecciona las capacidades y desempeños acorde del tema	x		x		x		
5	Presenta la organización del propósito de aprendizaje	x		x		x		
6	Señala los procesos pedagógicos en la sesión	x		x		x		
	Dimensión 2: Social							
1	Integra estrategias colaborativas en la sesión	x		x		x		
2	Relaciona materiales a utilizar en el desarrollo de la sesión	x		x		x		
3	Indica el instrumento para evaluar los desempeños.	x		x		x		
4	Presenta información adecuada para el nivel de expresión corporal	x		x		x		
5	Propone aprendizajes contextualizados para el nivel de expresión corporal	x		x		x		
6	Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal.	x		x		x		
	Dimensión 3: Motora							


1	Fomenta el interés de los niños mediante el uso de material educativo para mejorar su nivel de expresión corporal.	x		x		x		
2	Especifica los desempeños dentro del contexto del nivel de expresión corporal	x		x		x		
3	Aplica instrumentos de evaluación adaptados al nivel de expresión corporal.	x		x		x		
4	Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal	x		x		x		
5	Evalúa el aprendizaje del nivel de expresión corporal.	x		x		x		
Variable 2: Expresión corporal								
Dimensión 1: Expresividad								
1	Realiza movimientos corporales acorde al ritmo de una melodía, tanto en tempo rápido como lento	x		x		x		
2	Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.	x		x		x		
3	Toma conciencia de las posibilidades de movimiento en relación con conceptos espaciales	x		x		x		
4	Expresa las acciones corporales de sus compañeros.	x		x		x		
Dimensión 2: creatividad								
1	Genera movimientos espontáneos utilizando simultáneamente brazos, cabeza y piernas	x		x		x		
2	Demuestra flexibilidad en las técnicas creativas corporales.	x		x		x		
3	Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.	x		x		x		
4	Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.	x		x		x		
Dimensión 3: Comunicativa								

1	X		X		X		
2		X		X		X	
3		X		X		X	
4		X		X		X	

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:  Mg Magaly Margarita Quiñones Negrete DNI 32915556



 Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete
SECRETARÍA DE POLÍTICA Y PROGRAMAS DE EDUCACIÓN

Firma Huella digital



Ficha de identificación del Experto para proceso de validación Nombres y

Apellidos:

Email: nvelasquezc@uladech.edu.

Nº DNI/ CE954186883

Edad: 54

Título profesional:

Doctorado:

Especialidad: Docente de educación inicial

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.


N. Velásquez C.



Huella digital

		7. Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos		
		8. Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego		
COMUNICATIVA			SI	NO
	Se comunica por medio de movimientos corporales al realizar actividades.	Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida. Promueve los juegos corporales por medio de la socialización. Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental. 12. Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado	x	

CARTA DE PRESENTACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE

Magister / Doctor: Mgtr. Magaly Margarita Quiñones Negrete

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Yoreidi del Rocio Saavedra Medina estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

Ficha de Identificación de experto para proceso de validación

Instrumento

Carta de presentación

Matriz de operacionalización de variables

Matriz de consistencia

Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted. Atentamente,



DNI: 75588940

Firma del egresado

3.3. Variables, Definición y Operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable Independiente Juegos tradicionales	Se desarrollan experiencias de aprendizaje utilizando como estrategia los juegos tradicionales, el cual se caracteriza por escenificar lo aprendido durante la estructura de inicio, desarrollo y cierre, de tal forma, que se busca la mejora de la expresión corporal mediante juegos tradicionales que se están perdiendo debido a la poca importancia que se les esta tomando hoy en día y al poco conocimiento de los beneficios que ofrece al niño (Bruner 1986, p.5).	Afectiva emocional Social	-Presenta el título de la sesión juegos tradicionales -Presenta el área de psicomotriz -Indica el tiempo de la sesión juegos tradicionales -Selecciona las capacidades y desempeños acorde del tema -Presenta la organización del propósito de aprendizaje -Señala los procesos pedagógicos en la sesión -Integra estrategias colaborativas en la sesión -Relaciona materiales a utilizar en el desarrollo de la sesión -Declara el instrumento a evaluar los desempeños -Presenta información adecuada para el nivel de expresión corporal -Propone aprendizajes contextualizados para el nivel de expresión corporal	SI NO	INICIO PROCESO LOGRO ESPERADO

			SI NO	INICIO PROCESO LOGRO ESPERADO
Variable Dependiente	Nivel de expresión corporal	Motora	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal. -Despierta el interés de los niños utilizando material educativo para mejorar el nivel de expresión corporal. -Precisa los desempeños en el contexto del nivel de expresión. -Utiliza instrumentos de evaluación según el nivel de expresión. -Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal 	
		Expresividad	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza movimientos con su cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta. -Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego. -Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales. -Expresa las acciones corporales de sus compañeros. 	

estableciendo una conexión entre ambas, donde se genera la participación a través del nivel de expresión corporal siguiendo las dimensiones propuestas en relación a lo que se propone dentro de la expresión corporal en mejora de las destrezas motoras de los niños (Stokoe, 1929, p.1)

Creativa

- Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.
- Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.
- Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.
- Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.

Comunicativa

- Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida.
- Promueve los juegos corporales por medio de la socialización.
- Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental.
- Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado.

Nota. Elaboración propia.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de comparación de la expresión corporal antes y después de</p>	<p>General:</p> <p>-Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.____</p>	<p>Hi: La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p>	<p>Variable 1 Juegos tradicionales Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afectiva-emocional - Motora - Social <p>Variable 2 expresión corporal Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expresiva -Creativa -Comunicativa 	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: pre- experimental Población: Niños de inicial.</p> <p>Muestra: Aula de 5 años. Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la información: La prueba de Wilcoxon Principio ético:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. -Cuidado del medio ambiente. - Libre participación por su propia voluntad. -Beneficencia y no maleficencia. -Integridad y honestidad. -Justicia

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal								
	Variable 1: Juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Afectiva- emocional							
1	Presenta el título de la sesión juegostradicionales	x		x		x		
2	Se presentan los desempeños a trabajar • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	x		x		x		
3	Indica el tiempo de la sesión juegostradicionales	x		x		x		
4	Selecciona las capacidades y desempeños acorde del tema	x		x		x		
5	Presenta la organización del propósito de aprendizaje	x		x		x		
6	Señala los procesos pedagógicos en la sesión	x		x		x		
	Dimensión 2: Social							
1	Íntegra estrategias colaborativas en la sesión	x		x		x		
2	Relaciona materiales a utilizar en el desarrollo de la sesión	x		x		x		
3	Indica el instrumento para evaluar los desempeños.	x		x		x		
4	Presenta información adecuada para el nivel de expresión corporal	x		x		x		
5	Propone aprendizajes contextualizados para el nivel de expresión corporal	x		x		x		
6	Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal.	x		x		x		
	Dimensión 3: Motora							

1	Fomenta el interés de los niños mediante el uso de material educativo para mejorar su nivel de expresión corporal.	x		x		x	
2	Especifica los desempeños dentro del contexto del nivel de expresión corporal	x		x		x	
3	Aplica instrumentos de evaluación adaptados al nivel de expresión corporal.	x		x		x	
4	Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal	x		x		x	
5	Evalúa el aprendizaje del nivel de expresión corporal.	x		x		x	
Variable 2: Expresión corporal							
Dimensión 1: Expresividad							
1	Realiza movimientos corporales acorde al ritmo de una melodía, tanto en tempo rápido como lento	x		x		x	
2	Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.	x		x		x	
3	Toma conciencia de las posibilidades de movimiento en relación con conceptos espaciales	x		x		x	
4	Expresa las acciones corporales de sus compañeros.	x		x		x	
Dimensión 2: creatividad							
1	Genera movimientos espontáneos utilizando simultáneamente brazos, cabeza y piernas	x		x		x	
2	Demuestra flexibilidad en las técnicas creativas corporales.	x		x		x	
3	Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.	x		x		x	
4	Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.	x		x		x	
Dimensión 3: Comunicativa							


1	Expresa diferentes emociones a través de gestos corporales de manera rápida.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Fomenta la socialización a través de juegos corporales.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Desarrolla conciencia del movimiento corporal, vocal, no vocal e instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Participa socializando los diferentes movimientos corporales que ha ejecutado	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo DNI 329197410



Firma Huella digital



Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Segundo Artidoro Díaz Flores

N° DNI / CE: 40446459

Edad: 44

Título profesional:

Doctorado: _____

Especialidad: Doctor en Ciencias de la Educación

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.



Firma



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE

Magister / Doctor: Mgtr. Magaly Margarita Quiñones Negrete

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Yoreidi del Rocio Saavedra Medina estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 134, CENTRO POBLADO DE CHOCÁN, DISTRITO DE QUERECOTILLO, SULLANA, AÑO 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

Ficha de Identificación de experto para proceso de validación

Instrumento

Carta de presentación

Matriz de operacionalización de variables

Matriz de consistencia

Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted. Atentamente,



DNI: 75588940

Firma del egresado

		7. Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos		
		8. Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego		
COMUNICATIVA			SI	NO
	Se comunica por medio de movimientos corporales al realizar actividades.	Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida. Promueve los juegos corporales por medio de la socialización. Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental. 12. Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado	x	

Variable Dependiente	de	Motora	Expresividad	SI NO	INICIO PROCESO LOGRO ESPERADO
Nivel expresión corporal	Es la manera en cómo el niño se expresa corporalmente y se acerca a la realización de juegos tradicionales,	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal. -Despierta el interés de los niños utilizando material educativo para mejorar el nivel de expresión corporal. -Precisa los desempeños en el contexto del nivel de expresión. -Utiliza instrumentos de evaluación según el nivel de expresión. -Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal 	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza movimientos con su cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta. -Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego. -Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales. -Expresa las acciones corporales de sus compañeros. 		

estableciendo una conexión entre ambas, donde se genera la participación a través del nivel de expresión corporal siguiendo las dimensiones propuestas en relación a lo que se propone dentro de la expresión corporal en mejora de las destrezas motoras de los niños (Stokoe, 1929, p.1)

Creativa

- Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.
- Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales.
- Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.
- Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.

Comunicativa

- Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida.
- Promueve los juegos corporales por medio de la socialización.
- Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental.
- Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado.

Nota. Elaboración propia.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIBLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de comparación de la expresión corporal antes y después de</p>	<p>General:</p> <p>-Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Identificar el nivel de expresión corporal antes de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Evaluar el nivel de expresión corporal después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>-Comparar el nivel de expresión corporal antes y después de aplicar los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024. ____</p>	<p>H1: La aplicación de los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p> <p>Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.</p>	<p>Variable 1 Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afectiva-emocional - Motora - Social <p>Variable 2 expresión corporal</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expresiva -Creativa -Comunicativa 	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: pre- experimental</p> <p>Población: Niños de inicial.</p> <p>Muestra: Aula de 5 años.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la información: La prueba de Wilcoxon</p> <p>Principio ético:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. -Cuidado del medio ambiente. - Libre participación por su propia voluntad. -Beneficencia y no maleficencia. -Integridad y honestidad. -Justicia

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: Juegos tradicionales para mejorar el nivel de expresión corporal								
	Variable 1: Juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Presenta el título de la sesión juegostradicionales	x		x		x		
2	Se presentan los desempeños a trabajar • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	x		x		x		
3	Indica el tiempo de la sesión juegostradicionales	x		x		x		
4	Selecciona las capacidades ydesempeños acorde del tema	x		x		x		
5	Presenta la organización del propósitode aprendizaje	x		x		x		
6	Señala los procesos pedagógicos enla sesión	x		x		x		
Dimensión 2: Social								
1	Integra estrategias colaborativas en la sesión	x		x		x		
2	Relaciona materiales a utilizar en eldesarrollo de la sesión	x		x		x		
3	Indica el instrumento para evaluar los desempeños.	x		x		x		
4	Presenta información adecuada parael nivel de expresión corporal	x		x		x		
5	Propone aprendizajes contextualizados para el nivel de expresión corporal	x		x		x		
6	Desarrolla el tema de acuerdo a los juegos tradicionales para mejorar elnivel de expresión corporal.	x		x		x		
Dimensión 3: Motora								

1	Fomenta el interés de los niños mediante el uso de material educativo para mejorar su nivel de expresión corporal.	x		x		x	
2	Especifica los desempeños dentro del contexto del nivel de expresión corporal	x		x		x	
3	Aplica instrumentos de evaluación adaptados al nivel de expresión corporal.	x		x		x	
4	Relaciona los criterios con el nivel de expresión corporal	x		x		x	
5	Evalúa el aprendizaje del nivel de expresión corporal.	x		x		x	
Variable 2: Expresión corporal							
Dimensión 1: Expresividad							
1	Realiza movimientos corporales acorde al ritmo de una melodía, tanto en tempo rápido como lento	x		x		x	
2	Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.	x		x		x	
3	Toma conciencia de las posibilidades de movimiento en relación con conceptos espaciales	x		x		x	
4	Expresa las acciones corporales de sus compañeros.	x		x		x	
Dimensión 2: creatividad							
1	Genera movimientos espontáneos utilizando simultáneamente brazos, cabeza y piernas	x		x		x	
2	Demuestra flexibilidad en las técnicas creativas corporales.	x		x		x	
3	Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.	x		x		x	
4	Comparte experiencia en la creación de movimientos corporales para la realización de un juego.	x		x		x	
Dimensión 3: Comunicativa							

1	Expresa diferentes emociones a través de gestos corporales de manera rápida.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Fomenta la socialización a través de juegos corporales.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Desarrolla conciencia del movimiento corporal, vocal, no vocal e instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Participa socializando los diferentes movimientos corporales que ha ejecutado	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr Segundo Diaz Flores. DNI 40446459



Firma Huella digital



Ficha técnica de los instrumentos con descripción de propiedades métricas: Validez, confiabilidad.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
 FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo sobre el nivel de expresión corporal
Autora	Saavedra Medina, Yoreidi Del Rocio
Objetivo del instrumento	Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.
Usuarios	Niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, 2024.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Kr. 20 Kuder-Richardson 0,8559

Nota. Elaboración propia

Duración. Promedio de 45 minutos

Tipo de indicadores: nominal

Número de indicadores: 12 ítems que cuenta con 3 dimensiones del nivel de expresión corporal con las dimensiones, expresiva, creativa y comunicativa.

Índice de valoración: si y no

Áreas de escala del nivel de expresión corporal

Dimensión 1: Expresiva= 4 Indicadores: (1, 2, 3 y 4)
Dimensión 2: Creativa= 4 Indicadores: (5, 6, 7 y 8)
Dimensión 3: Comunicativa= 4 Indicadores: (9, 10, 11 y 12)

Nota. Elaboración propia

Índice de valoración: si y no

Calificación: Se califica como sigue:

Indicadores	Puntaje de cada escala de medición
SI	1
NO	0

Nota. Elaboración propia

Validación: Fue validado por la técnica juicio de expertos.

El instrumento que se trabajó es una lista de cotejo, de tal forma, se realizó 12 indicadores que darán cumplimiento a los desempeños de los niños y 3 dimensiones que evaluar el nivel de expresión corporal y de la misma manera se tuvo en cuenta dos criterios dicotómicos que surgen del mismo instrumento que se utilizó la escala de medición SI (1) Y NO (0) y de valoración de inicio, proceso y logro esperado, por último, se contactó con el apoyo de tres expertos quienes dieron validación a la aplicación del instrumento.

Los expertos que validaron mi instrumento son la Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete, Dr. Albert Nilo Albert Velásquez Castillo, Dr. Segundo Diaz Flores, quienes cuentan con doctorado, para proceder en la evaluación del instrumento lista de cotejo de la variable dependiente.

Prueba piloto: La prueba piloto se realizó con una muestra de 17 niños.

Desde el 18 al 31 de marzo del 2024, se realizó una prueba piloto con niños de 5 años, donde a la vez los padres a través del consentimiento informado aceptaron la aplicación del instrumento lista de cotejo con sus niños, por lo cual, con la prueba piloto se querían evidenciar los efectos que surgían en aplicación del instrumento, asimismo se realizó el vaciado de datos al Microsoft Excel versión 2016, donde la prueba piloto con el coeficiente de Kuder Richardson KR- 20 arrojó 0, 8559, obteniendo una escala de bueno.

Confiabilidad del instrumento: De tal forma, la confiabilidad del instrumento se realizó a través del coeficiente de Kuder Richardson KR- 20, donde a la vez se aplicó la fórmula, que arrojó la confiabilidad del instrumento y el rango es de 0,8559 se encuentra en la escala de bueno que se trabajó con criterios dicotómicos SI (1) Y NO (0), por otro lado, se verificó el coeficiente con los baremos que indica Kuder Richardson KR- 20, aquellos que dieron paso a la verificación de la escala en que se encuentra el instrumento ya sea excelente, bueno, regular, débil, pobre o no aceptable,

asumiendo la definición del libro confiable de Hernández (2018).

Nombre original del instrumento	Ficha de validación sobre los juegos tradicionales
Autora	Saavedra Medina, Yoreidi Del Rocio
Objetivo del instrumento	Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el nivel de expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, distrito de Querecotillo, Sullana, año 2024.
Usuarios	Niños de 5 años de la institución educativa pública 134, centro poblado de Chocán, 2024.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Kr. 20 Kuder-Richardson 0,8559

Nota. Elaboración propia

Duración. Promedio de 45 minutos

Tipo de indicadores: nominal

Número de indicadores: 17 indicadores que cuenta con 3 dimensiones de los juegos tradicionales afectiva- emocional, motora y social.

Índice de valoración: si y no

Áreas de escala del nivel de expresión corporal

Dimensión 1: Afectiva- Emocional = 6 Indicadores: (1, 2, 3 ,4,5 y 6)
Dimensión 2: Motora= 6 Indicadores: (7,8,9,10,11 y 12)
Dimensión 3: social= 5 Indicadores: (13,14,15,16 y 17)

Nota. Elaboración propia

Índice de valoración: Relevancia, pertinencia y claridad

Calificación: Se califica como sigue:

Indicadores	Puntaje de cada escala de medición
Relevancia	Cumple
Pertinencia	No cumple
Claridad	

Nota. Elaboración propia

Validación: Fue validado por la técnica juicio de expertos.

El instrumento que se trabajó es una lista de cotejo, de tal forma, se realizó 17 indicadores que darán cumplimiento a los desempeños de los niños y 3 dimensiones que evaluaron los juegos tradicionales y se utilizó la escala de medición relevancia, pertinencia y claridad de valoración de cumple o no cumple, por último, se contactó con el apoyo de tres expertos quienes dieron validación a la aplicación del instrumento.

Los expertos que validaron mi instrumento son la Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete, Dr. Albert Nilo Albert Velásquez Castillo, Dr. Segundo Diaz Flores, quienes cuentan con doctorado, para proceder en la evaluación del instrumento lista de cotejo de la variable dependiente.

Prueba piloto: La prueba piloto se realizó con una muestra de 17 niños.

Desde el 18 al 31 de marzo del 2024, se realizó una prueba piloto con niños de 5 años, donde a la vez los padres a través del consentimiento informado aceptaron la aplicación del instrumento lista de cotejo con sus niños, por lo cual, con la prueba piloto se querían evidenciar los efectos que surgían en aplicación del instrumento, asimismo se realizó el vaciado de datos al Microsoft Excel versión 2016, donde la prueba piloto con el coeficiente de Kuder Richardson KR- 20 arrojó 0, 8559, obteniendo una escala de bueno.

Confiabilidad del instrumento: La confiabilidad del instrumento se realizó a través del coeficiente de Kuder Richardson KR- 20, donde a la vez se aplicó la fórmula, que arrojó la confiabilidad del instrumento y el rango es de 0,8559 se encuentra en la escala de bueno que se trabajó con criterios dicotómicos SI (1) Y NO (0), por otro lado, se verificó el coeficiente con los baremos que indica Kuder Richardson KR- 20, aquellos que dieron paso a la verificación de la escala en que se encuentra el instrumento ya sea excelente, bueno, regular, débil, pobre o no aceptable, asumiendo la definición del libro confiable de Hernández (2018).

VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESIÓN CORPORAL

n°	Nombre y Apellido	Edad de estudio	Sexo	Edad	NIÑOS	DIMENSIÓN EXPRESIVA					DIMENSIÓN CREATIVA				DIMENSIÓN COMUNICATIVA				total
						P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12		
1	Niño 1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9
2	Niño2	2	2	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3	Niño3	3	1	5	3	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
4	Niño4	4	2	5	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
5	Niño5	5	1	5	5	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	4
6	Niño6	6	1	5	6	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	8	
7	Niño7	7	1	5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	
8	Niño8	8	1	5	8	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	6	
9	Niño9	9	2	5	9	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	7	
10	Niño10	10	2	5	10	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	7	
11	Niño11	11	2	5	11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	
12	Niño12	12	1	5	12	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	6	
13	Niño13	13	1	5	13	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	7	
14	Niño14	14	2	5	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
15	Niño15	15	2	5	15	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	
16	Niño16	16	2	5	15	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	
17	Niño17	17	2	5	15	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	
SUMA						6	11	11	11	11	11	14	11	9	11	11	11	14	11
P						0.4	0.7333	0.7333	0.7333	0.7333	0.9333	0.733333	0.6	0.7333	0.7333	0.9333	0.7333	0.7333	0.7333
Q						0.6	0.2667	0.2667	0.2667	0.2667	0.0667	0.266667	0.4	0.2667	0.2667	0.0667	0.2667	0.2667	
PQ						0.24	0.1956	0.1956	0.1956	0.1956	0.0622	0.195556	0.24	0.1956	0.1956	0.0622	0.1956	0.0622	0.1956
S(PQ)						2.1689													
K						12													
ST						10.066													
1 parte						1.0909													
2 parte						0.7845													
KR20						0.8559													

LEYENDA

SEXO	1= Hombre
	2= Mujer

EDAD

1= 3 años
2=4 años
3=5 años

CICLO

1=II CICLO
2=III CICLO

NIÑO: 1
NIÑO: 2
NIÑO: 3
NIÑO: 4
NIÑO: 5
NIÑO: 6
NIÑO: 7
NIÑO: 8
NIÑO: 9
NIÑO: 10
NIÑO: 11
NIÑO: 12
NIÑO: 13
NIÑO: 14
NIÑO: 15
NIÑO: 16
NIÑO: 17

SUMA	6	11	11	11	11	14	11	9	11	11	14	11
P	0.4	0.7333	0.7333	0.7333	0.7333	0.9333	0.733333	0.6	0.7333	0.7333	0.9333	0.7333
Q	0.6	0.2667	0.2667	0.2667	0.2667	0.0667	0.266667	0.4	0.2667	0.2667	0.0667	0.2667
PQ	0.24	0.1956	0.1956	0.1956	0.1956	0.0622	0.195556	0.24	0.1956	0.1956	0.0622	0.1956

INTERPRETACIÓN

Según George y Mallery (1995) podemos interpretar el coeficiente con los siguientes baremos:

- ☒ 0,9, el instrumento de medición es excelente;
- ☒ Entre 0,9-0,8, el instrumento es bueno;
- ☒ Entre 0,8- 0,7, el instrumento es aceptable;
- ☒ Entre 0,7- 0,6, el instrumento es débil;
- ☒ Entre 0,6-0,5, el instrumento es pobre; y si
- ☒ < 0,5, no es aceptable

$$r_{so} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:
 K = Número de ítems del instrumento
 p= Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem.
 q= Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem.
 σ² = Varianza total del instrumento

PRUEBA PILOTO APLICADA A NIÑOS DE 5 AÑOS DEL AULA AZUL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 134 CHOCÁN - QUERECOTILLO

Leyenda	si = 1 puntos	12 preguntas x1= 12 puntos maximo
	no= 0 punto	

SE OBSERVA QUE EL KR-20 DE RICHARDSON ES DE 0,803 DONDE EL INSTRUMENTO ES ACEPTABLE.

Nota. Elaboración propia

APLICACIÓN DEL PRE- TEST: NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL

APLICACIÓN DEL PRE- TEST: NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL																								
Estudiante	Sexo	Edad	DIMENSIÓN EXPRESIVA						DIMENSIÓN CREATIVA					DIMENSIÓN COMUNICATIVA						Total	Categorías			
			NIÑOS	P1	P2	P3	P4	Subtotal	P5	P6	P7	P8	Subtotal	P9	P10	P11	P12	Subtotal						
Niño 1	1	3	1	1	0	1	1	3	1	1	1	1	4	1	0	0	1	2	9	Inico				
Niño2	2	3	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	11	Proceso				
Niño3	1	3	3	1	0	1	1	3	1	0	0	1	2	1	1	1	1	4	9	Inicio				
Niño4	2	3	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	0	1	3	11	Proceso				
Niño5	1	3	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	11	Proceso				
Niño6	1	3	6	1	1	1	1	4	1	0	1	0	2	1	0	1	1	3	9	Inicio				
Niño7	1	3	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	logro esperado				
Niño8	1	3	8	1	1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	11	Inicio				
Niño9	2	3	9	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	0	1	1	0	2	10	Proceso				
Niño10	2	3	10	1	1	1	1	4	1	0	1	0	2	1	1	1	1	4	10	Proceso				
Niño11	2	3	11	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	0	1	0	2	10	Proceso				
Niño12	1	3	12	1	1	0	0	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	10	Proceso				
Niño13	1	3	13	0	0	1	0	1	1	1	1	1	4	0	1	1	1	3	8	inicio				
Niño14	2	3	14	1	1	1	1	4	0	1	1	0	2	0	1	1	0	2	8	inicio				
Niño15	2	3	15	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	0	1	0	2	10	Proceso				
Niño16	2	3	14	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	logro esperado				
Niño17	2	3	15	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	logro esperado				

Nota. Elaboración propia

APLICACIÓN DEL POST TES NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL

APLICACIÓN DEL POST TES NIVEL DE EXPRESIÓN CORPORAL																									
n°	Estudiante	Sexo	Edad	DIMENSIÓN EXPRESIVA						DIMENSIÓN CREATIVA					DIMENSIÓN COMUNICATIVA						Total	Categorías			
				NIÑOS	P1	P2	P3	P4	Subtotal	P5	P6	P7	P8	Subtotal	P9	P10	P11	P12	Subtotal						
1	Niño 1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
2	Niño2	2	3	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
3	Niño3	1	3	3	1	0	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	10	Proceso				
4	Niño4	2	3	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
5	Niño5	1	3	5	1	1	1	1	4	1	0	0	1	2	1	1	1	1	4	10	Logro esperado				
6	Niño6	1	3	6	0	1	1	1	3	1	1	1	1	4	0	0	1	1	2	9	Logro esperado				
7	Niño7	1	3	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
8	Niño8	1	3	8	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
9	Niño9	2	3	9	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
10	Niño10	2	3	10	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
11	Niño11	2	3	11	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
12	Niño12	1	3	12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
13	Niño13	1	3	13	1	1	0	1	3	0	1	1	1	3	1	1	1	1	4	10	Proceso				
14	Niño14	2	3	14	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
15	Niño15	2	3	15	0	1	0	0	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	9	proceso				
16	Niño16	2	3	16	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Logro esperado				
17	Niño17	2	3	17	1	0	1	1	3	0	1	1	1	3	1	1	1	1	4	10	proceso				

Nota. Elaboración propia

Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)
(Ciencias de la educación)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....
..... Este es un estudio

desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....
.....
.....
.....
.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....
.....
.....

Beneficios:

.....
.....

.....
.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

Sesiones de aprendizaje de juegos tradicionales

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

FECHA: jueves 2 de abril del 2024

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

1.6 Tiempo: 45 minutos.

II. PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “LAS ESTATUAS”



III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos con su cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta. 	Enfoque orientación al bien común

IV. ACTIVIDADES PERMANENTES:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

I. Desarrollo Didáctico de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>✚ Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Estatuas”</p>  <p>✚ Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿Qué nos dice la canción? ¿Qué movemos antes de quedarnos estatuas? ¿Has jugado alguna vez el juego estatua con tu familia?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/Itf24X2J_g</p>
	<p>Propósito</p>	<p>✚ Fomentar la participación de los niños para que adquieran habilidades y destrezas en su expresión corporal.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>✚ Se presenta un caso:</p>  <p>En la I.E. 134, durante la hora de clase los niños se encontraban realizando sus actividades, de pronto comenzó el desorden dentro del aula muchos de los niños no le prestaban atención a la docente, por más que la docente les cantaba una canción ninguno de los niños hizo caso, así que la docente los sacó al patio y les propuso un juego tradicional, donde se preguntó a sí misma, ¿será posible que a través del juego de la estatua los niños presten atención cuando se les dé una orden?</p>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p style="text-align: center;"><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar al coordinador del grupo que será elegido entre todos los participantes • Colocar todos los participantes en lo alto de la mesa • Dar la voz de juego por parte del director les da la mano, para hacerlo descender de la mesa, dar un giro y asumir la Posición de una estatua. • Elegir a la más bonita, graciosa, fea, etc. • Seleccionar un nuevo personaje para ser la directora en la repetición del juego • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego las estatuas. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música para evitar la ansiedad y relajarse.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego “Las ollitas”</p>	<p>Link del video https://youtu.be/wnXVH5hlu_s</p>
CIERRE	Evaluación	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/_QsMJd_-PZg</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N.º	NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza movimientos con su cuerpo al oír una melodía de manera rápida y lenta.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

FECHA: viernes 3 de abril del 2024

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Unidad de Gestión Educativa Local:** Ugel Sullana
- 1.2 Institución Educativa:** I.E. 134 Chocán
- 1.3 Edad:** 5 años
- 1.4 Profesora de aula:**
- 1.5 Estudiante practicante:** Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina
 - a. **Tiempo:** 45 minutos.

II. PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1 Denominación de la unidad didáctica:** con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.
- 2.2 Actividad de aprendizaje:** “LAS QUEMADAS”

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego. 	Enfoque orientación al bien común

Actividades Permanentes:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

Gestión
y
acompañamiento

ASAMBLEA

La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

- Determinar el espacio para realizar el juego.
- Seleccionar la pelota pequeña suave y fácil para lanzar.
- En un campo que tenga líneas que dividan a los dos equipos participantes.
- Señalar los participantes corren, mientras, que el participante tratar de golpear “quemar” con el balón a los integrantes del equipo contrario. (la pelota no puede rebotar y luego darle al jugador).
- Señalar la acción del juego donde los jugadores contrarios ataja la pelota tiene la oportunidad de arrojar al equipo contrario para tratar de quemar.
- Realizar variantes cambiar los papeles del participante.

RELAJACIÓN

Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música instrumental alegre para niños pequeños.

Link del
video
https://youtu.be/r0UI_3S_fUE

		<p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego “Quemadas”</p>	
CIERRE	Evaluación	<p>Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/aXeF7SupztM</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. Datos informativos

FECHA: Lunes 6 de abril el 2024

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

a. **Tiempo:** 45 minutos.

II. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “EL REY MANDA”

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental. 	Enfoque de la igualdad de género

IV. Actividades Permanentes:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

I. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>+ Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Simón dice”</p>  <p>+ Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿Qué nos dice la canción? ¿Has jugado alguna vez el rey manda con tu familia? ¿Te gustaría ser rey o reyna?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/gDBboLhexLE</p>
	<p>Propósito</p>	<p>+ Ejecutar ejercicios motrices para conocer su esquema corporal.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>+ Se presenta un caso:</p>  <div style="border: 2px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>En la I.E.134, Chocán se ha evidenciado que hay niños que no practican muchas actividades corporales, por tal razón, les cuesta relacionarse con los demás, por lo consiguiente la docente en una búsqueda de los juegos tradicionales que ayude a mejorar esta situación en la I.E, la docente encontró “el rey manda “¿Qué logros obtendrá la docente con el juego el rey manda</p> </div>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p style="text-align: center;"><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • En el salón de clases de entre todos los niños/niñas se elegirá al rey quien será el encargado de emitir ciertas órdenes, (las órdenes también serán emitidas por la docente) se le pondrá su respectiva corona y se sentará en su "trono". El rey empezará a decir lo siguiente: El rey manda a que traigan un lápiz, un cuaderno, un lego, etc.; también pedirá que se toquen partes del cuerpo o que bailen, salten, corran, ríen, lloren, griten, se pongan tristes, etc. • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego saltando la sogá. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música tranquila sobre el sonido de los pájaros y del agua para que los niños calmen su mente.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego "El rey manda"</p>	<p>Link del video https://youtu.be/BTjdc2IfMvc</p>
CIERRE	Evaluación	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/S8vYDvFn7iE</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑOS			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

FECHA: Martes 7 de abril del 2024

II. Datos informativos

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

1.6 Tiempo: 45 minutos.

II. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “LOS ENCOSTALADOS”



III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego. 	Enfoque igualdad de género

IV. Actividades Permanentes:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>Carteles del Aula</p> <p>(Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	<p>Imágenes</p> <p>Cinta</p>

V. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p>	<p>📺 Despertamos el interés de los niños a través de la Video de YouTube canción “El baile del sapito”</p> 	<p>https://youtu.be/mrxTQZW9b08</p>
	<p>Saberes previos</p>	<p>📺 Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué nos dice la canción?</p> <p>¿Has brincado alguna vez como la ranita?</p> <p>¿Cómo nos dice la ranita que debemos de movernos?</p>	
	<p>Propósito</p>	<p>📺 Promover la expresión corporal para generar en los niños coordinación óculo-manual y óculo-podal.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>📺 Se presenta un caso</p> <p>En la hora de clase los niños presentaban dificultades para realizar algunas actividades de psicomotricidad fina las cuales se requería mucho de las habilidades ojo/mano en los niños, por tal razón, la docente tras esta situación que se ha generado ha buscado en muchos juegos tradicionales desarrollar este desempeño, durante esta indagación de preguntas se formuló la siguiente:</p> <p>¿Será posible generar en los niños la habilidad óculo-manual y óculo- podal, a través del juego los encostalados?</p>	

Gestión y
acompañamiento

ASAMBLEA

La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

- Introducir las piernas y sostener el costal a nivel de la cintura.
- Mantener el equilibrio e impulsarse con fuerza para avanzar.
- Llegar a la meta velozmente.
- Establecer cuántos jugadores ganarán al cruzar la meta: el primero o los primeros tres.
- La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego los encostalados.

RELAJACIÓN

Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música para hacer una relajación con la respiración de la abeja.

EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA

Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de

Link del video
<https://youtu.be/UHKEmTdVOQM>

		<p>colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego “Encostalados”</p>	
CIERRE	<p>Evaluación</p>	<p>Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/aXeF7SupztM</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑOS			
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	Ejercita habilidades motrices básicas a través del juego.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

FECHA: miércoles 8 de abril del 2024

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

1.6 Tiempo: 45 minutos.

PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “ESCONDER EL TRAPO”



II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa las acciones corporales de sus compañeros. 	Corporeidad

III. Actividades Permanentes:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

IV. Desarrollo Didáctico de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Muevo mi pañuelo”</p>  <p>Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿Qué nos dice la canción? ¿Ha jugado alguna vez a esconder un pañuelo? ¿Qué lugares piensas que son los más seguros en la escuela para esconder un pañuelo?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/gDBboLhexLE</p>
	<p>Propósito</p>	<p>Establecer vínculos de relación con los demás en el momento del juego.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>Se presenta un caso:</p>  <p>Durante la mañana Lucas un niño de 5 años de la I.E. 134, se encontraba dentro del aula realizando la actividad de pronto el niño no encontraba los lápices de colores por más que los buscaba, así que la docente al ver esta situación, al siguiente día realizo un juego tradicional. ¿Será posible que el juego “esconder el trapo” Desarrollo de la estructuración témporo espacial?</p>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p style="text-align: center;"><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra debe esconder el trapo en cualquier lugar del aula, y los demás no tienen que ver. El juego empieza cuando la maestra dice: frío, frío, caliente, caliente y se quema se quema. Se les explicará que las palabras frío, frío significa que están buscando mal, caliente, caliente significa que están a punto de encontrar el trapo y se quema se quema significa que ya lo encontraron. La docente cambiará constantemente el tono de voz para que el juego sea más divertido, así como también deberá incentivar la participación de todos. • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego esconder el trapo. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música tranquila sobre el sonido de los pájaros y del agua para que los niños calmen su mente.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gustó del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresarán lo que más les llamó la atención en la hora de realizar el juego “Esconder el trapo”</p>	<p>Link del video https://youtu.be/DNrnDx-KZUY</p>
CIERRE	Evaluación	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gustó la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gustó como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrada? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/frQ_GIbU7Zc</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑOS			
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	Expresa las acciones corporales de sus compañeros.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. Datos informativos

FECHA: jueves 9 de abril del 2024

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

1.6 Tiempo: 45 minutos.

II. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “SALTANDO LA SOGA”



III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque búsqueda de la excelencia

IV. ACTIVIDADES PERMANENTES:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

V. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>+ Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Saltar la cuerda”</p>  <p>+ Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿De qué trata la canción? ¿Qué nos dice la canción? ¿Cuántas veces puedes saltar la cuerda?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/eCkA05AbBbk</p>
	Propósito	<p>+ Estimular la tonicidad a través de las relaciones entre compañeros afianzando la amistad.</p>	
	Problematización	<p>+ Se presenta un caso:</p>  <p>En la I.E. 134, Chocán se ha evidenciado que muchos de los niños no se relacionan con los demás, así que la docente les ha propuesto jugar a saltar la sog para que fortalezcan la amistad. ¿Qué juego está proponiendo la docente?, ¿Has jugado alguna vez este juego tradicional con tu familia?</p>	
DESARR OLLO		<p><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p>	

	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dos niños/niñas tomarán la sogá por los extremos haciéndola girar, mientras que el resto de alumnos, en turnos específicos y ordenados, saltarán sobre ella. Se puede utilizar canciones al rimo de: "Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, estudiante, actriz", entre otras. Si la sogá se detiene en el cuerpo del niño/niña perderá su turno. Se motivará a que los estudiantes participen activamente y que jueguen todos. • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego esconder el trapo. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música relajante sobre la naturaleza y con voz suave les dice cierrén sus ojos imaginen animales, plantas.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gustó del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresarán lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego "saltando la sogá"</p>	<p>Link del video https://youtu.be/BTjdc2IfMvc</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gustó la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gustó como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrada? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑOS			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

II. Datos informativos

FECHA: viernes 10 de abril del 2024

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

1.6 Tiempo: 45 minutos.

III. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “TRES PIERNAS”



IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos. 	Corporeidad

V. Actividades Permanentes:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

V. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>✚ Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Canta juego”</p>  <p>✚ Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿De qué trata la canción? ¿Para qué lados podemos mover las piernas? ¿Tú puede caminar solo con tres piernas?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/0kNPetjMTCQ</p>
	<p>Propósito</p>	<p>✚ Fortalecer la coordinación motriz para un mejor desarrollo corporal.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>✚ Se presenta un caso:</p> <p>En la I.E. 134, se encontraban dos niños jugando en el patio de pronto uno de ellos le dice al otro que, si le gustaría realizar una competencia, pero al momento de realizar este reto uno de ellos no coordinaba bien los pasos, por tal razón la docente les propuso realizar una competencia en la escuela, ¿Qué juego la docente utilizara para mejorar la coordinación motriz?</p>	
<p>DESARROLLO</p>		<p><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p>	

	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se traza una línea paralela aproximadamente a 10 metros de distancia. Por parejas se les amarrará la pierna izquierda de uno con la pierna derecha del otro, a una previa señal saldrán corriendo hasta la línea dibujada y llegarán al lugar de partida, para no tener dificultades deberán sincronizar los movimientos de piernas. Participarán entre 3 o 4 parejas. • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego esconder el trapo. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música relajante sobre la el sonido del agua y con voz suave les dice cierran sus ojos imaginen que se encuentran en el río.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego de “tres piernas”.</p>	<p>Link del video https://youtu.be/fdHCNn_tGmE</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/3rkp8FhNQQA</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑOS			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza movimientos corporales utilizando materiales didácticos.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2-3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

II. Datos informativos

FECHA: Lunes 13 de abril del 2024

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

2.6 Tiempo: 45 minutos.

II. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “JUGUEMOS EN EL BOSQUE”



III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo. 	Enfoque inclusivo de atención a la diversidad

IV. Actividades Permanentes:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

V. Desarrollo Didáctico de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>✚ Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Juguemos en el bosque”</p>  <p>✚ Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿De qué trata la canción? ¿Dónde juegan los niños? ¿Qué personaje menciona la canción?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/AyBc_IeqmsM</p>
	<p>Propósito</p>	<p>✚ Participar activamente en el juego con alegría para mejorar las habilidades motrices.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>✚ Se presenta un caso:</p>  <p>En la I.E. 134, la docente en la hora del recreo ha observado que hay niños que no les gusta correr y prefieren estar sentados sin hacer alguna actividad física que ayude a desarrollar a los niños sus habilidades motrices, por ello se ha preguntado, ¿Qué juego tradicional podría aplicar ante esta situación?, ¿Será que el juego “juguemos en el bosque” me ayudara a fortalecer estas habilidades motrices en los niños?</p>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p style="text-align: center;"><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños/niñas forman un círculo enlazadas las manos, se elegirá a quien represente el papel del lobo. Los demás darán vueltas repitiendo lo siguiente: Juguemos en el bosque, hasta que el lobo esté, si el lobo aparece, entero nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito? El lobo responde: ¡Levantándome de la cama! y así sucesivamente hasta que el lobo dice: ¡estoy listo para comerles!, se puede acompañar con la canción juguemos en el bosque. El lobo correrá a coger a todos los participantes, los demás, corriendo alegres no se dejarán "comer" por el lobo. Quienes se conviertan en lobo ayudarán a coger a los que faltan. • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego de juguemos en el bosque. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música relajante sobre los pajaritos de la naturaleza.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego "Jugamos en el bosque"</p>	<p>Link del video https://youtu.be/wl3Mm-KZllo</p>
CIERRE	Evaluación	<p style="text-align: center;"><u>Verbalización</u></p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Area	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

FECHA: Martes 14 de abril del 2024

I. Datos informativos

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

4.6 Tiempo: 45 minutos.

II. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “EL ELÁSTICO ”



III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo. 	Enfoque orientación al bien común

V. ACTIVIDADES PERMANENTES:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

I. Desarrollo Didáctico de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>✚ Despertamos el interés de los niños a través de la canción “El baile del cuerpo”</p>  <p>✚ Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿Qué nos dice la canción? ¿Has jugado vez el elástico? ¿Te gustaría mover tu cuerpo de un lado para el otro?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/z6DoPp-LkTA</p>
	<p>Propósito</p>	<p>✚ Fomentar los niveles actitudinales y la coordinación general de locomoción para un mejor desenvolvimiento.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>✚ Se presenta un caso:</p>  <p>La docente de la I.E.134, ha observado que los niños no controlan los movimientos corporales al realizar alguna actividad dentro del aula, por lo consiguiente, la docente entre muchos juegos tradicionales ha elegido uno que aprovechara la energía de los niños y niñas para controlar sus movimientos corporales, ¿Cómo me ayudara el juego del elástico a que los niños controlen sus movimientos corporales?</p>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p style="text-align: center;"><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de empezar con el juego se debe estimular a que los pequeños tengan la mejor actitud colaborativa, participativa y de compañerismo con los demás. Posteriormente se organiza a los niños en grupos (3, 4, 5 estudiantes). Dos de ellos deben colocar el elástico en sus tobillos, estirándola a una distancia prudente. Una vez estirado el elástico los participantes saltarán al interior del mismo, con una pierna adentro y la otra afuera, con un pie pisando cada lado del elástico, luego con los dos y finalmente colocando las dos piernas fuera del elástico. Se repite esta serie subiéndolo hasta las rodillas, luego a la cadera y así sucesivamente. • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego del elástico. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música de yoga la nube.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego “El elástico”</p>	<p>Link del video https://youtu.be/Ea6ykVh7Y7U</p>
CIERRE	Evaluación	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/r_uGM9hr22U</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Crea movimientos de forma espontánea utilizando brazos, cabeza y piernas al mismo tiempo.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

FECHA: Miércoles 15 de abril del 2024

I. Datos informativos

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

2.7 Tiempo: 45 minutos.

II. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “LAS OLLITAS”

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve los juegos corporals por medio de la socialización. 	Enfoque inclusivo de atención a la diversidad

IV. Actividades Permanentes:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p style="text-align: center;"><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar el equipo de trabajo • Balancear a un sujeto ubicado en la mitad de la pareja • Señalar cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina • Escoger dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo: • CLIENTE pum, pum COMERCIANTE. ¿Quién es? • CLIENTE yo COMERCIANTE. ¿Qué desea? • CLIENTE un sartén COMERCIANTE. Mire esta nuevito • CLIENTE ¿cuánto cuesta? COMERCIANTE. 5 euros • CLIENTE le doy diez COMERCIANTE. Bueno lleve • Señalar que vendedor y el comprador se encargan de balancearlo, cantar los meses del año (enero, febrero, Marzo, etc.) debe resistir el mayor tiempo posible el Objeto de la cocina para descubrir quién es el mejor. • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego las ollitas. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música relajante de Disney.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego “Las ollitas”</p>	<p>Link del video</p> <p>https://youtu.be/26vguTgCEs</p>
CIERRE	Evaluación	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida:</p> <p>https://youtu.be/r_uGM9hr22U</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Promueve los juegos corporals por medio de la socialización.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

FECHA: Jueves 16 de abril del 2024

II. Datos informativos

- 1.1 Unidad de Gestión Educativa Local:** Ugel Sullana
- 1.2 Institución Educativa:** I.E. 134 Chocán
- 1.3 Edad:** 5 años
- 1.4 Profesora de aula:**
- 1.5 Estudiante practicante:** Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina
- 1.6 Tiempo:** 45 minutos.

III. Programación Curricular:

- 2.1 Denominación de la unidad didáctica:** con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.
- 2.2 Actividad de aprendizaje:** “EL GATO Y EL RATÓN”



IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida. 	Enfoque inclusivo de atención a la diversidad

V. ACTIVIDADES PERMANENTES:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

VI. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>✚ Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Al gato y al ratón”</p>  <p>✚ Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿De qué trata la canción? ¿Qué animalitos mencionan en la canción? ¿Conoces el juego del gato y del ratón?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/L8n0wt4RYxs</p>
	<p>Propósito</p>	<p>✚ Demostrar actitudes de colaboración para relacionarse activamente con las personas de su entorno.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>✚ Se presenta un caso:</p>  <p>En la I.E. 134, se ha evidenciado que algunos niños no les gustan relacionarse con los demás, por ello, la docente al observar este caso que no es muy bueno entre los niños está pensando proponer un juego tradicional, ¿Conoces cómo se juega el gato y el ratón? ¿Has escuchado o jugado este juego con tu familia?</p>	

Gestión y
acompañamiento**ASAMBLEA**

La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

- Formar a todos los niños/niñas en un círculo tomados de la mano, se tendrá que escoger a dos niños que hará el papel de ratón y el otro de gato, a los que se les colocará las orejas del gato o del ratón y se le indicará al grupo que deben colaborar para que el gato no le coja "coma" al ratón.
- El ratón quedará dentro del círculo y el gato fuera. Se prosigue con el siguiente diálogo:
Gato: Ratón, ratón. Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón? Gato: Comerte quiero. Ratón: Cómeme si puedes. Gato: ¿Estás gordito? Ratón: Hasta la punta de mi rabito
El gato va en busca del ratón, tratando de escabullirse en el interior del círculo, pero los demás le deben negar la entrada. En el momento en que el gato atrape al ratón termina el juego y se dará paso a la participación de otros niños/niñas más y así sucesivamente.
- La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego el gato y el ratón.

RELAJACIÓN

Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música relajante sobre la naturaleza y animales en la naturaleza

EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA

Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar el juego "el gato y el ratón".

Link del video

https://youtu.be/c5P_awdbVuA

Evaluación

Verbalización

Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.

- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Les gusto la clase?
- ¿Qué te hubiese gustado aprender?
- ¿Te gusto como lo aprendiste?
- ¿Qué es lo que no te agrado?
- ¿Cómo lo aprendiste?
- ¿Para qué lo aprendiste?

Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.

Canción de despedida:
<https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

Viernes 17 de abril del 2024

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

a. **Tiempo:** 45 minutos.

II. PROGRAMACIÓN CURRICULAR:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “La rayuela”



III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa socializando los distintos movimientos corporales que ha realizado. 	Enfoque de inclusión o atención a la diversidad

II. ACTIVIDADES PERMANENTES:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

V. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>✚ Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Rayuela: pinta vida”</p>  <p>✚ Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿Qué nos dice la canción? ¿Has jugado alguna vez la rayuela? ¿Qué figuras geométricas podrá tener una rayuela?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/5--g0PjwU3Q</p>
	<p>Propósito</p>	<p>✚ Lograr la coordinación y equilibrio estático y dinámico fortaleciendo el dominio de los movimientos del cuerpo de manera autónoma.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>✚ Se presenta un caso:</p>  <p>En la hora del recreo se encontraba un grupo de niños y otro de niñas jugando futbol de pronto la docente observa que comenzaron a pelearse y les dice cuál es el motivo, algunos de ellos le dijeron que su compañero no quería patear la pelota a otro, luego de haber escuchado la docente les dice que ella de pequeña jugaba a la rayuela y todos sus amigos eran compartidos, por ello, la maestra se plantea la siguiente interrogante; ¿Será posible que la rayuela genere en los niños coordinación?</p>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p style="text-align: center;"><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <p>Dibujar con la tiza en el piso varias figuras geométricas grandes alineadas entre sí, dando la forma de un gato, conejo o avión, se dibuja también números para indicar el orden a seguir. Posteriormente se organiza a los niños/niñas en fila, cuando sea su turno deberán arrojar la ficha en los casilleros y luego saltar con uno o dos pies según la figura lo indique, sin pisar las líneas y manteniendo el equilibrio sin ayuda de nadie, hasta terminar todos los números.</p> <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música para estimular la inteligencia de los niños.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego “ La rayuela”</p>	<p>Link del video https://youtu.be/OeDTVlqf8gk</p>
CIERRE	Evaluación	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/_QsMJd_-PZg</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza gestos cuando siente diferentes emociones expresándolos de forma rápida.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

FECHA: Lunes 20 de abril del 2024

III. Datos informativos

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

5.6 Tiempo: 30 minutos.

II. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “LA GALLINITA CIEGA”



PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • SE EXPRESA CORPORALMENTE. • COMPRENDE SU CUERPO. 	<ul style="list-style-type: none"> • PROMUEVE LOS JUEGOS CORPORALES POR MEDIO DE LA SOCIALIZACIÓN. 	ENFOQUE INTERCULTURAL

VI. ACTIVIDADES PERMANENTES:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

VII. Desarrollo Didáctico de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>Despertamos el interés de los niños a través de la canción “La gallina ciega”</p>  <p>Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños: ¿Qué nos dice la canción? ¿Escucharon que personaje se menciona en la canción? ¿Qué cosas se le han perdido a la gallina?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/g1D-ZIJdwBs</p>
	<p>Propósito</p>	<p>Reforzar la interrelación con las personas de su entorno para favorecer el proceso de socialización respetando las diferencias individuales.</p>	
	<p>Problematización</p>	<p>Se presenta un caso:</p>  <p>La docente de la I.E.134, se encuentra muy preocupada debido a que muchos de los niños a la hora del recreo no socializan mucho con el resto de sus compañeritos y prefieren jugar solos sin compartir algún juego, la docente ha pensado dar solución a este problema a través de un juego tradicional ¿Qué resultados nos ofrecerá jugar “la gallinita ciega”, después de haber compartido ese juego?</p>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p style="text-align: center;"><u>ASAMBLEA</u></p> <p>La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se elegirá al niño/niña que representará el papel de la gallinita ciega. Se le tapaná los ojos con un pañuelo para que no vea nada. Los demás formarán un círculo, el participante que será la gallinita ciega se ubicará en el centro del círculo. El juego empieza cuando la gallinita pregunta: ¿Dónde están?, y los demás responderán: Date 3 vueltas y nos encontrarás. Se le dará 3 vueltas a la gallinita ciega, mientras los demás se dispersan para que no les atrape, si la gallinita ciega logra coger a uno de sus compañeros el que es atrapado le tocará el turno de ser la nueva gallinita. La maestra aclarará que no tienen que empujarse y que deben respetarse entre todos. • La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego saltando la sogá. <p style="text-align: center;"><u>RELAJACIÓN</u></p> <p>Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música tranquila que los llevara a imaginar un mundo de fantasía</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran lo que más les llamó la atención en la hora de realizar juego “La gallinita ciega”</p>	<p>Link del video https://youtu.be/VWUQbUZ5Jnw</p>
CIERRE	Evaluación	<p style="text-align: center;">Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/BKwX0ub7DAs</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Promueve los juegos corporales por medio de la socialización.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE Aprendizaje N° 14

I. Datos informativos

FECHA: Martes 21 de abril del 2024

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

1.2 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.3 Edad: 5 años

1.4 Profesora de aula:

1.5 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra Medina

a. **Tiempo:** 45 minutos.

II. Programación Curricular:

2.1 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.2 Actividad de aprendizaje: “LAS ESCONDIDAS”



III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve los juegos corporales por medio de la socialización. 	Enfoque inclusivo atención a la diversidad

IV. ACTIVIDADES PERMANENTES:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

V. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p>	<p>Despertamos el interés de los niños a través de la canción “Las escondidas”</p> 	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/mrxTQZW9b08</p>
	<p>Saberes previos</p>	<p>Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué nos dice la canción?</p> <p>¿Has jugado las escondidas con tu familia?</p> <p>¿Hasta qué número cuentan en la canción?</p>	<p>Fomentar la socialización a través de movimientos para generar destrezas de óculo -podal y óculo –manual en los niños.</p> 
	<p>Problematización</p>	<p>Se presenta un caso:</p> <p>Durante la hora de clase se ha evidenciado a través de las fichas de trabajo que los niños no les gustan compartir lo aprendido por timidez o miedo a sus compañeros, por lo cual, la docente al ver esta situación ha motivado a sus niños a realizar un juego tradicional, durante esta búsqueda de mejoras en los niños se realizó la siguiente pregunta, ¿será posible que los niños aprovechen el juego las escondidas para generar en ellos mismo socialización al trabajar en equipo?</p>	

Gestión y
acompañamiento

ASAMBLEA

La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

- Deben decidir cuál jugador es el que contará, ya que los demás se esconderán.
- La persona que cuenta tiene que hacerlo hasta el número 10.
- El niño que cuenta debe taparse los ojos con las manos o una venda y no mirar de reojo a los niños que se esconden.
- Comienza a contar hasta el número que hayan decidido.
- Los demás debe ir a esconderse.
- El niño que cuenta debe buscarlos hasta conseguirlos.
- Los niños que se esconden deben evitar ser vistos.
- El último jugador debe tratar de llegar a la base para salvar a los que fueron vistos.
- La docente como parte de su propuesta invita a los niños a realizar un teatro de títeres escenificando el juego las escondidas.

RELAJACIÓN

Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música instrumental cristiana para adorar a Dios.

Link del video
<https://youtu.be/XXwiSOwmgMk>

		<p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran “Escondidas”</p>	
CIERRE	Evaluación	<p>Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/3aEvYn4iWSI</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Promueve los juegos corporales por medio de la socialización.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

K

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2- 3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

VI. Datos informativos

1.6 Unidad de Gestión Educativa Local: Ugel Sullana

FECHA: Miércoles 22 de abril del 2024

1.7 Institución Educativa: I.E. 134 Chocán

1.8 Edad: 5 años

1.9 Profesora de aula:

1.10 Estudiante practicante: Yoreidi Del Rocio Saavedra
Medina

a. **Tiempo:** 45 minutos.

VII. Programación Curricular:

2.3 Denominación de la unidad didáctica: con Alegría, Diversión y color conozco los juegos tradicionales que se juegan hoy.

2.4 Actividad de aprendizaje: “QUE PASE EL REY”



VIII. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ENFOQUES TRANSVERSALES
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve los juegos corporales por medio de la socialización. 	Enfoque inclusivo atención a la diversidad

IX. ACTIVIDADES PERMANENTES:

PROCESOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Carteles del Aula (Asistencia, Acuerdos y de Responsabilidad)	<ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños a que formen un semi círculo para juntos socializar los acuerdos del día de hoy. • Después de haber hecho una oración a Dios y haber saludado a los símbolos patrios nos dirigimos al aula. 	Imágenes Cinta

X. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Motivación</p>	<p>Despertamos el interés de los niños a través de la canción “El rey paso”</p>  <p>Después de haber escuchado la canción la docente formula pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué nos dice la canción?</p> <p>¿Has jugado las escondidas con tu familia?</p>	<p>Video de YouTube</p> <p>https://youtu.be/6JJGgmcZEFw</p>
	<p>Saberes previos</p>	<p>Propósito</p> <p>¿Fomentar la socialización a través de movimientos para generar destrezas en la motricidad gruesa en los niños?</p>	<p>¿Hasta qué número cuentan en la canción?</p>
	<p>Problematización</p>	<p>Se presenta un caso:</p> <p>Durante la hora de clase se ha evidenciado a través de las fichas de trabajo que los niños no les gustan compartir lo aprendido por timidez o miedo a sus compañeros, por lo cual, la docente al ver esta situación ha motivado a sus niños a realizar un juego tradicional, durante esta búsqueda de mejoras en los niños se realizó la siguiente pregunta, ¿De qué manera el rey paso mejorará el aprendizaje de los niños?</p>	

Gestión y
acompañamiento**ASAMBLEA**

La maestra invita a los niños a tomar asiento en forma circular para tomar acuerdos sobre las normas de convivencia para realizar el juego tradicional.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

- Dos niños o niñas se toman de las manos frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila india, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color diferente cada uno.
- Cantando los de la fila pasan por debajo del arco:
- El puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos? Con cáscara de huevo, burritos al potrero. Que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar. Tras, tras, tras.
- En la última expresión tras los del arco bajan los brazos y atrapan al jugador que en ese momento por paso por allí. En voz baja, para que los demás no oigan, le piden escoger entre los dos colores. Después de haber elegido un color, el jugador atrapado se coloca detrás del niño del arco al que este corresponde y lo toma por la cintura.
- Continúa el juego de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan elegido uno de los dos colores. Se da entonces, una prueba de fuerza. Firmemente agarrados por la cintura del compañero de adelante, los miembros de cada equipo empiezan a halar hacia atrás en dirección contraria al otro grupo. Puede suceder que los de un equipo sean arrastrados por el otro o que se suelte un niño y caigan al suelo varios de ellos. El equipo ganador es el que no se cae.

RELAJACIÓN

Es aquel momento donde los niños liberan sus tensiones físicas o mentales, la maestra coloca una música instrumental cristiana para adorar a Dios.

Link del video

<https://youtu.be/XXwiSOwmgMk>

		<p style="text-align: center;"><u>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p>Es el momento donde la maestra pide a los niños dibujar lo que observaron o lo que más les gusto del juego que realizaron, utilizando hojas bond, cartulina, lápices de colores, lápiz, los niños expresaran “El rey paso”</p>	
CIERRE	Evaluación	<p>Verbalización</p> <p>Dialogamos con los niños sobre las actividades que hicieron el día de hoy. Respondiendo a las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Les gusto la clase? • ¿Qué te hubiese gustado aprender? • ¿Te gusto como lo aprendiste? • ¿Qué es lo que no te agrado? • ¿Cómo lo aprendiste? • ¿Para qué lo aprendiste? <p>Al finalizar la clase, la maestra felicita a los niños haciendo que todos aplaudan sus logros.</p>	<p>Canción de despedida: https://youtu.be/3aEvYn4iWSI</p>

LISTA DE COTEJO

DOCENTE:	Yoreidi Saavedra Medina		
EDAD:	5 años	Área	Psicomotriz

DESEMPEÑO			
N°	NOMBRE Y APELLIDOS	Promueve los juegos corporales por medio de la socialización.	
		Si	No
1	Niño 1		
2	Niño 2		
3	Niño 3		
4	Niño 4		
5	Niño 5		
6	Niño 6		
7	Niño 7		
8	Niño 8		
9	Niño 9		
10	Niño 10		
11	Niño 11		
12	Niño 12		
13	Niño 13		
14	Niño 14		
15	Niño 15		

BAREMO			
NIVELES	INTERVALOS		
En logro esperado	4	A	Se evidencia los logros de los niños en sus aprendizajes en el tiempo programado.
En proceso	2-3	B	Se evidencia el camino para llegar a lograr los aprendizajes previstos.
En inicio	0-1	C	El niño está iniciando su logro de sus aprendizajes esperados.

