

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



**“ Juegos en la Inteligencia Cinestésica Corporal en niños  
de 3 años I.E.I 414 – Hualgayoc; 2018”.**

**Tesis Para obtener el Título de Licenciado en Educación  
Inicial**

**AUTOR:**

**Tapia Bustamante, Filmio Oswaldo**

**ASESORA:**

**Martínez Sánchez, Teresa Isabel**

**Nuevo Chimbote- Perú**

**2018**



**1. PALABRAS CLAVE:**

<b>TEMA</b>	<b>JUEGOS</b> <b>INTELIGENCIA CINESTESICA CORPORAL</b>
<b>ESPECIALIDAD</b>	<b>EDUCACIÓN INICIAL</b>

**KEYWORDS:**

<b>Theme</b>	<b>GAMES</b> <b>BODILY-KINESTHETIC INTELLIGENCE</b>
<b>Specialty</b>	<b>INITIAL EDUCATION</b>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

<b>Línea de investigación</b>	<b>área</b>	<b>Sub área</b>	<b>disciplina</b>
<b>Teoría y métodos educativos</b>	<b>Ciencias sociales</b>	<b>Ciencias de la educación</b>	<b>Educación General.</b>

## **2.TÍTULO**

**Juegos en la Inteligencia Cinestésica Corporal en niños de  
3 años I.E.I 414 – Hualgayaoc; 2018”.**

## **TITLE:**

**“games in corporate kinesthetic intelligence in children of  
3 years I.E.I. 414- Hualgayoc; 2018”.**

### **3. RESUMEN**

La presente investigación “Juegos en la inteligencia cinestésica corporal en menores de 3 años I.E.I. 414 – Hualgayoc; 2018”, tuvo como objetivo aumentar la inteligencia cinestésica corporal en estudiantes de 3 años. Para lo cual se desarrolló diligencias y habilidades para enriquecer este aspecto en los niños del lapso preescolar.

Se ejecutó una indagación explicativa con diseño experimental. Esta muestra estuvo constituida por 15 menores. Como procedimiento se ha empleado para acopiar testimonio de la investigación, la indagación y la recopilación de datos fueron con los instrumentos de la lista de cotejo y la ficha de observación.

En conformidad con la dedicación de los juegos, Las conclusiones fueron acertadas, logrando fomentar la inteligencia cinestésica corporal el 80% en los alumnos de 3 años en la Entidad 414 – Hualgayoc; 2018.

#### **4. ABSTRACT**

The present investigation “Games in kinesthetic body intelligence in children under 3 years I.E.I. 414 - Hualgayoc; 2018”, aimed to increase kinesthetic body intelligence in 3-year-old students. For which diligence and skills were developed to enrich this aspect in children in the preschool period.

An explanatory inquiry with experimental design was executed. This sample consisted of 15 minors. As a procedure used to gather testimony of the investigation, the inquiry and the data collection instruments were a checklist and the observation form.

In accordance with the dedication of the games, the conclusions were correct, managing to promote body kinesthetic intelligence 80% in 3-year-old students in Entity 414 - Hualgayoc; 2018.

.

## INDICE

1. PALABRAS CLAVE .....	i
2. TÍTULO .....	ii
3. RESUMEN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4. ABSTRACT.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
5. INTRODUCCIÓN:.....	- 1 -
5.1. LOS ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA .....	- 1 -
5.1.1. Antecedentes:.....	- 1 -
El Juego: .....	- 11 -
Particularidades del juego. ....	- 13 -
Tipos de juego Infantiles.....	- 14 -
El niño(a) y el juego.....	- 16 -
Importancia Del Juego En El Desarrollo Del Niño .....	- 20 -
Para El Desarrollo Emocional.....	- 20 -
Para El Desarrollo Social.....	- 21 -
Para El Desarrollo Cognitivo .....	- 21 -
Para El Desarrollo Psicomotor.....	- 21 -
Inteligencia cenestésica corporal: .....	- 22 -
Perfil de las Personas con Inteligencia Cinestésica .....	- 26 -
5.2 JUSTIFICACIÓN: .....	- 29 -
5.3 PROBLEMA:.....	- 30 -
5.4 CONCEPTUACION Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: .....	- 30 -
Conceptuación de variables: .....	- 30 -
Operacionalización y Conceptualización de las variables .....	- 31 -
5.5. HIPÓTESIS .....	- 33 -
5.6. OBJETIVOS: .....	- 34 -
Objetivo General:.....	- 34 -
Objetivos Específicos: .....	- 34 -
6. METODOLOGÍA:.....	- 34 -
Tipo y Diseño de investigación:.....	- 34 -
Población – Muestra:.....	- 35 -
7. RESULTADOS: .....	- 36 -

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS: .....	- 53 -
9.CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS: .....	- 56 -
Conclusiones:.....	- 56 -
10.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: .....	- 58 -



## **5. INTRODUCCIÓN:**

### **5.1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA:**

#### ***5.1.1. Antecedentes:***

Está claro que cuanto se pretenda conocer un tema, el proceso de armonizar la idea es más eficiente; por lo tanto, para la realización de nuestra investigación, que se orienta a incrementar la inteligencia cinestésica corporal en estudiantes por medio del juego, se ha podido recopilar referencias bibliográficas, habiéndose encontrado los antecedentes siguientes:

Quindi. (2017); concluye que el desenvolverse en actividades programadas a través del entretenimiento de la escaramuza, los niños han demostrado que este, resulta una habilidad importante que les permite y facilita el incremento de su inteligencia kinestésica corporal.

Chávez. (2017). Pone de manifiesto que, el empleo del Taller de juegos contribuye de manera significativa ( $p\text{-sig}<0.05$ ) en la ciudad de Trujillo, desarrollo de esta razonamiento corporal cinestésica en menores de 3 años, en Trujillo 2017; del mismo modo; “ El Taller de juegos aplicado al grupo experimental de la investigación ha resultado ser una herramienta pedagógica muy importante para fomentar el intelecto corporal cinestésica en menores de 03 años que participaron en el grupo experimental, pues sus niveles alcanzados fueron muy superiores a los del grupo control que no se les aplico dicho taller”.

Garzón. (2016). Pone de manifiesto que “ el juego en la educación infantil es una habilidad didáctica y que su incidencia como actividad es motivadora en el aprendizaje; y alumnas, y establecer un sitio adecuado y que favorezca .El juego visto desde un punto como una actividad social Así también es una actividad intelectual: por que interpreta órdenes, aprende a escuchar y en dar mensajes, proceder conforme a algunos lineamientos normativos establecidas de antemano”.

Ruiz & Navarro, (2015). Manifiesta que en los Juegos de psicomotricidad gruesa en los menores de edad y Pre escolar; concluyendo los juegos así como rondas infantiles son primordiales para incremento formativo del menor en el nivel de preescolar sobre todo con la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que fortalecen el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los menores.

Segarra & Diaz (2015). Arriban a las conclusiones siguientes: “Los menores no demuestran un óptimo grado de desarrollo de la inteligencia kinestésica que los responsables de impartir la educación, simplemente se dirigen a desarrollar procesos educativos y que son de aplicación a los planteamientos curriculares en el desarrollo holístico de estudiantes. Los juegos incrementan una inteligencia motriz en los estudiantes que no han tenido una estimulación pertinente, acorde a sus dificultades, por lo que solo un 39% de los alumnos presentan un buen desarrollo del mismo.

Bermúdez & Guevara. (2015). Establecen que el objetivo general del planteamiento del juego es localizar la capacidad intelectual en niños de primer año de básica, y como se desarrolla en la Inteligencia espacial; y que con este “diagnóstico obtenido, se estableció una guía de procedimientos para el desarrollo de la Inteligencia Espacial, según las características propias de los estudiantes, en actividades básicas, intermedias y complejas. Con los resultados de su test, concluyen que el 39% de los niños tienen un CI alto al término medio, lo que quiere decir que se tiene una capacidad intelectual superior a la normal para el grupo de su edad, un 30% de los alumnos tienen un CI, en término medio, dando así a entender que lo intelectual es normal para el grupo de su edad, y 13% de los niños tienen un CI, muy bajo al término medio, significa que tienen una habilidad intelectual muy por debajo a lo normal para el grupo de su edad”.

Camacho, (2015). Arriba a la conclusión que en el juego cooperativo establece ambientes a estudiantes para establecer en actividad sus destrezas sociales, de organizar y incrementar los estándares de comunicación entre los mismos. Así mismo Hay variedad de juegos que equivalen a las exigencias y características de los juegos cooperativos. En la investigación que se planteó la selección de 5 tipos de juegos, en las mismas se incentivaron un mejor manejo de destrezas en el ámbito social, sobre todo de las habilidades alternas.

Chávez & Ramos. (2015). “establece que la visión influyente del juego en el contexto familiar y en el crecimiento de las competencias fundamentales, en menores de 5 años indica que , según la característica de tipo de estructura familiar (viene a ser nucleares, extensas); llegando a las conclusiones siguientes: “Las disputas para dar inicio al primer Grado de Primaria se ubican en los altos niveles, en los menores de edad en cinco años de las instituciones , de la ciudad de Trujillo, según el tipo de estructura familiar del que provienen . En esta investigación demostró que existe mejor presencia de las competencias matemáticas lógicas, lingüísticas, visuales y lateralidad, en los menores de cinco años en la ciudad de Trujillo, y proceden de familias nucleares y en cuyo entorno el juego es una actividad básica en los menores y los padres juegan mucho con ellos” .

Zegarra & Moncca. (2015). Las autoras en este trabajo llegaron a las conclusiones: que posteriormente a la aplicación de la investigación encontramos coincidencias de que existen controversias relevantes en referencia al desarrollo y que son evaluadas todos los grupos, Comprobándose la efectividad de la propuesta educativa de psicomotriz en menores de 4 años; realizadas las similitudes entre ellos el pre test y post test en los grupos control y el grupo experimental, se encontró que en el grupo control no hay desigualdades relevantes por ninguna de los cursos evaluados. Mientras tanto para el caso del grupo experimental si

se evidencia que hay diferenciación muy relevantes en los cursos evaluados: cognitivamente y socialmente emocional, por lo que tanto, se visualiza que existe una mejora en el post test. Se culminó que la eficiencia de la propuesta en educación psicomotriz, direccionado al desarrollo cognitivo y socioemocional, en sus múltiples actividades, los menores demostraron un progresivo incremento en su desarrollo”.

López y otros, (2015). Determinan la autoridad del proceso experimental en los aprendizajes de la psicomotricidad en menores del grupo de la selección para compararlos con el grupo experimental; en dicho estudio los investigadores concluyen que: La aplicación del Método Experiencial el proceso del aprendizaje de la psicomotricidad, permite incrementar significativamente las habilidades motoras en los niños, La aplicación del Método Experiencial logra homogeneidad en el rendimiento físico en un salón heterogéneo. La aplicación del Método Experiencial facilita la labor del docente, en la medida que la orienta en la secuencia de los contenidos y en la elaboración de los ejercicios para las sesiones de aprendizaje.

### **5.1.2. *Fundamentación Científica:***

La investigación muestra los fundamentaremos de acuerdo a las variables correspondientes de nuestro función. Teorías del Juego y teorías de la inteligencia cinestésica.

#### **1.1.2.1. Teorías del Juego Infantil:**

Estas teorías están divididas en teorías clásicas y teorías modernas:

##### **A. Las Teorías clásicas:**

- **Teoría Energía Sobrante.** Es Herber Spencer. Que nos dice que el juego es el medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

- **Teoría de Relajación. Moritz Lázarus**, habla que cuando el juego relajo a los individuos, no produce gastos de energía, recupera energía en un momento de energía.
- **Teoría de Recapitulación.** Esta fue creada por Stanley **Hall**, escribe que durante la infancia aparece el juego, la historia de la raza humana, y que al realizar actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo. (Tomas Ruiz, 2012).
- **Teoría del Preejercicio o Preparación para la Vida.** Su creador es: Karl Gross, nos dice que el juego es vital para la maduración psicofísica y es un suceso relacionado al incremento. (Tomas Ruiz, 2012).
- **Teoría de Federico Froebel** se enfoca en que el juego como conducta metodológico prioritaria, elaborando así materiales determinados con la finalidad de transferir el conocimiento, por lo que señala como presentes, y que están conformado por un sinnúmero de juguetes y procesos graduados y que a través del ella los menores aprenden libremente lo necesario para incorporarse a la escuela y también como el medio más adecuado para introducir a los menores al ambiente de la cultura, la creatividad , la sociedad, y el servicio a pares , sin dejar fuera el aprecio y el cultivo del hahitad en un ambiente de lleno de amor y libertad”. (Alfredus, Mayo 20, 2008)

#### **B. Teorías Modernas.**

- **La Hipótesis general del juego.** F.J.J Buytendijk, para el personaje el juego es la forma de expresar una autonomía del niño/a y tiene tres impulsos: Impulso de la libertad, Integración con lo que nos rodea y rutina a jugar a lo mismo; otorga, la relevancia a la funcionalidad del instrumento con el que se realiza el juego.

- **Teoría de la Ficción. E Claparede,** dice en su teoría que se logra interactuar con quien específicamente se juega, y que es el proceder de la entidad ante la circunstancia, la llave hacia una paraíso de ficción, mediante esta teoría de juego se pueden enriquecer y así poder cumplir lo que desea y lo que está prohibido.
- **Teoría del Psicoanálisis de S. Freud.** El juego desarrolla en los niños la fuerza de su yo, está motivado por el principio de placer, puede reducir la tensión física y domina sobre las experiencias abrumadoras.
- **Teoría de Piaget:** “Para Piaget, El aprendizaje y su ampliación del conocimientos y habilidades es el juego, así mismo que es un proceso cognitivo, en vista que tiene igual estructuración del pensamiento; pero con la diferencia prioritaria: el proceso intelectual persigue un logro y es el juego su fin y creencia en sí mismo. Piaget indica que el proceso en el desarrollo de las diversas etapas de la cognición, relacionadas con el incremento de la actividad a través del juego: las múltiples formas de jugar que surgen en pleno desarrollo infantil son consecuencia directa de los cambios que padecen simultáneamente los cambios cognitivos del menor.
- **Cuadro N° 1. Etadio de la Evolución del niño (a)**

EDAD	ESTAPAS	TIPO DE JUEGO
0 a 2 Años	El Sensorio- motor	el juego funcional- Construcción En esta etapa es • Acá por medio del juego en su proceso de repetición una y otra vez, los procesos que resultan satisfactorios.

2 – 6 Años	El Pre-operacional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posterior a los 2 años inicia un juego simbólico y prolongándose hasta los 6-7 años. El menor escenifica como si fuera el mismo y no de trata de otra persona, ejemplo. Como equilibrarse, sanar a una persona o manejar.</li> </ul>
6-12 Años	El Operacional concreto	<p>En esta fase es el juego del Reglado- y la Elaboración constructo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El menor esta acondicionado para el juego ,asumiendo una serie de normatividad e reglas que regulan al juego.</li> </ul>

Fuente: Piaget (citado por Linares, 2011, pág.13). El juego y su metodología.

- **Teoría de Lev S. Vygotsky:** “Concedió al procedimiento del juego como un esquema del ser el elemento esencial del desarrollo cognitivo del menor. Facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento: la atención. Esta teoría constructivista destaca dos fases, una es de 2 años a 3 años, en la que logran la función tal como es real y Marín”, (1990: 172).

Para Vygotsky, “el juego es un factor de desarrollo que se manifiesta en la zona que Vygotsky llama desarrollo próximo. Cuando un menor juega, no solo se vuelve diestro con los objetos que conoce, sino que domina otras acciones y objetos de un mundo diferente. Por medio del juego pone en marcha sensaciones de una imaginación lo cual le proporciona aumentar su pensamiento simbólico (Pecci, 2010, pág.18).

### **5.1.2.2. Teorías de la inteligencia Cinestésica Corporal.**

Por desgracia, la educación tradicional no presta bastante importancia a este paradigma de la inteligencia, pese a que la estimulación sensorial y motriz no tiene consecuencias solamente a nivel físico, sino que impulsa la socialización y el desarrollo cognitivo.

#### **A. Teorías de las inteligencias múltiples (Gardner).**

GARDNER, (1983), toma la existencia de varios paradigmas sobre la inteligencia, entre las cuales se destaca.

##### **► Inteligencia lingüística**

La amplitud de establecer un poder y lenguaje establecer una comunicación con los otros es transversal en las diversas culturas. Desde temprano aprenden a comunicarse en el idioma nativo y logran una comunicación trascendental

Quienes más son competentes en esta capacidad dan a entender que. En las Profesiones se aprecia una destacada manifestación de este tipo de inteligencia podrían ser actores, políticos, poetas, escritores, comunicadores sociales, ...

##### **► Inteligencia lógico-matemática**

Mientras por muchos años, la inteligencia lógico-matemática era considerada la que se manifestaba en estado natural. Se entendía como la principal concepción de la inteligencia, y se empleaba como el baremo para visualizar cuánto es la inteligencia de una persona.

Como su mismo nombre lo señala, la inteligencia se interrelaciona con la habilidad de efectuar procesos lógico matemático y a la conclusión de problemas matemáticos. La celeridad para solucionar este tipo de inconvenientes es un factor que establece cuánta inteligencia lógico-matemática se cuenta.



### ► **Inteligencia espacial**

También entendida como inteligencia visual-espacial, es el mecanismo de lograr ver el mundo y los objetos de una manera distinta y perspectiva. En esta inteligencia sobresalen los jugadores de ajedrez, así mismo los choferes de vehículos públicos, que deben tener un acertado mapa mental de las direcciones y caminos por las que se desplazan.

Los individuos que sobresalen en este paradigma de esta inteligencia cuentan con habilidades que les faciliten establecer imágenes mentales, dibujar y proyectar, además de un sentido nato por la estética. Esta inteligencia destaca por sus pintores, publicistas, fotógrafos, diseñadores, arquitectos, ...

### ► **Inteligencia musical**

La música a través de los sonidos es una técnica universal, en todas las culturas se aprecia un tipo de ritmo musical, más o menos creada o adecuada, lo cual lleva a Gardner y sus discípulos manifiestan que en todas las personas existe una inteligencia musical latente.

Por lo que es el cerebro es el que establece los mecanismos vinculantes aptos para efectuar interpretaciones y composiciones de música.

### ► **Inteligencia corporal y cinestésica**

A través del incremento de las culturas de la historia las destrezas corporales y las herramientas expresar ciertas emociones, por lo que es vital manejarlas

La inteligencia corporal cinestésica se da por la capacidad para usar herramientas. Por otro lado, hay un planteamiento de habilidades más propias como expresar a través del cuerpo sus sentimientos.

Son sobresalientes de este caso de inteligencia bailarines, deportistas, y hasta médicos cirujanos y diseñadores, ya que todos ponen en marcha sus potencialidades de una manera racional.

► **Inteligencia intrapersonal**

Es la que conlleva a entender y verificar el estado interior que uno presenta como persona racional en lo que se indica a la regulación de del foco atencional y sus emociones.

Los individuos que sobresalen tienen la capacidad de acceder a sus interior, a sus emociones, sentimientos y reflexionan sobre ellos. “Según Gardner, esta inteligencia también permite comprender en su interior y entender las razones por las cuales uno es, de la manera que es”.

► **Inteligencia interpersonal**

En la inteligencia interpersonal establece las acciones para comprender las acciones futuras en las interrelaciones con sus pares, comprendiendo mucho de lo visualizan nuestros sentidos. Se logra establecer una interpretación de movimientos, gestos, palabras que permite interpretarlos. La inteligencia interpersonal establece las habilidades para lograr empatizar con las otras personas.

► **la Inteligencia naturalista**

Gardner, esta inteligencia facilita identificar, diferenciar y categorías en los aspectos relacionados al medio, como por ejemplo. La diversas variedades de especies de animales y vegetales o algunos fenómenos de la naturaleza, el clima, la geografía

- B. Teoría de Jiménez y Jiménez (2002):** el desarrollo de la inteligencia cenestésica, es aquella habilidad del cuerpo para establecer mecanismos para trabajar los diversos músculos, con la finalidad de realizar unas determinados mecanismos de lateralidades y equilibrios y formas de participación de elementos de coordinación motoras gruesas y finas. (Quintana,2011).

## ***El Juego:***

### **A. Concepto:**

Gimeno & Pérez (1989), “define al juego a la acción que se da a través de las personas y que se proyecta en sus emociones y deseos, y a través del lenguaje manifestando su personalidad .

(Cristina Pérez Cordero – ISSN: 1989-9041, Autodidacta). El juego es innato al ser humano. Se considera a esta como el inicio y la facilidad en la comunicación con otras personas, la cual se aprecia diversos sucesos y acontecimientos, que permiten establecer la comprensión de como es el mundo y como se van integrando en el mismo

Atraves del tiempo el juego se ha convertido en una interacción vital e indispensable para las personas.

A pesar que podría considerarse este a inicios de la niñez, pero se prolonga a lo largo de la existencia de las personas

Tradicionalmente, está vinculado con la diversión, relajo, pero su influencia va mucho más allá. (Cristina Pérez Cordero – ISSN: 1989-9041, Autodidacta).

Dentro de la etapa del desarrollo de los individuos a través de esta se desarrolla no solo la parte física, si no también contribuye con el desarrollo de la inteligencia, desarrollando su creatividad y consolidación de sus habilidades sociales, interactuando con sus pares desarrolla modalidades de conducta, personalidad y valores, compartiendo acciones vivenciales de vivencia y relajación.

Huizinga (1938): “Indica que el juego es el procedimiento innato y que manifiesta la persona de manera libre a lo largo de su existencia , dentro de los cuales debe estar en parámetros pertinentes que no afecte a los individuos , en las mismas que se comparta la acción , cargada de sentimientos y alegrías , que puede perdurar, en el trascurso de una vida normal

Luzauriana (2001): “El juego esta cristalizado como aquel proceso que presenta una manifestación por descubriendo de las diversas realidades en la cual el niño, adolescente va experimentando en el mundo, desde sus inicios

El juego es el proceso significativo, que se da llena de motivación y de expresión convirtiendo en la fase esencial de la infancia, adquiriendo destrezas básicas, habilidades y capacidades.

Según Linares (2011.), Efectuó un sinnúmeros de recopilaciones de diversos personajes sobre el juego y su manifestación en los niños.

- Según J. Huizinga, Señala al juego como la acción autónoma que ocurre dentro de los espacios de interacción y reglamentación de su vida cotidiana.
- Según “J. Moragas, el juego es una función que sobrevive por sí misma y que le da firmeza de estabilidad”.
- Según Maier, H.W., considera al juego como el inicio de la senda del menor  
Según Decroly O. Establece al juego como la acción agradable o desagradable , según su requerimiento personal
- Según “Piaget. el juego es una modalidad que el menor encuentra para relacionarse con su medio y por enterderlo
- Según Papalia, el juego es la acción multisectorial social , que está en todos los momentos de la existencia de la persona
- Según Claparéde, Atraves del juego , le permite consolidar su yo interno v y su personalidad
- Según Sully y Milar Pone de manifiesto que por medio del juego el niño plantea su libertad
- Según “Lange, manifiesta que el juego es una manifestación ficticia encaminada a efectuar algo en la vida cotidiana que nos resulta irreal”.

El juego es una referencia a la manifestación en el reconocimiento del orbe exterior y de uno mismo, el estudiante en el juego manifiesta su personalidad; donde el estudiante pone sus habilidades y cualidades para el logro de una significancia para consigo mismo y que le proporcione diversas características , de una experimentación con percepciones y desplazamientos. El niño se recrea porque es una persona que está en constante cambio , porque sus manifestaciones direccionan a un desenvolvimiento acorde a su edad.

El juego es una habilidad del menor y como individuo, afronta la vida y sus capacidades, de esta forma, es relevante tener en cuenta que el juego y el aprendizaje están concatenadas , vinculado con el accionar jugando y aprendiendo a la vez aprendizaje de estar jugando y aprendemos jugando. Al jugar el menor representa una situación de vida ordinaria , considerando un crecimiento mental.

#### **Particularidades del juego.**

- Presenta con propuesta libre.
- Organiza los acontecimientos de un modo propio y específico.
- Contextualiza a la realidad.
- Beneficia la socialización.
- Es socializadora .
- Es fácil de llevar sin instrumentos
- Establece normas de convivencia
- Se desarrolla en cualquier espacio.
- Ayuda en la formación de los menores
- Baja el Estrés
- Nos consolida .

### **Tipos de juego Infantiles.**

- **Los Juegos populares.**

Son actividades ligadas a las acciones de las comunidades, y a través de los años han pasado de padres a hijos. De algunos inclusive no se conoce el inicio simplemente se establecieron ante la urgencia humana de divertirse, es decir, se trata de actividades únicas, relajantes y creativas.

- **Juegos tradicionales.**

Son juegos más impresionantes que también pasaron de una generación a otra, y que su origen se remonta a un pasado más o menos. No solamente van trasladándose de padres a hijos, si no que han de ver en su conservación y divulgación. han tenido que ver muchos ámbitos sociales que han conservado y que se han preocupado de que no se perdieran con el paso de los años. Históricamente están ligado a la evolución del hombre, cultura y tradiciones del espacio determinado de un país. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

- **Juegos infantiles.**

El juego práctico, está establecido de los 0 años a los 2 años. En su estadio el sensorio motor. Consistente en efectuar repeticiones en el logro de resultados óptimos para él. Los beneficios de estos juegos funcionales son:

- Incremento del desarrollo sensorial
- Mejor armonía de los movimientos y su desplazamientos.
- Desarrolla el equilibrio del proceso estático y dinámico.
- Entendimiento del contexto que lo rodea al bebe
- Auto superación.
- Socialización con las personas mayores de referencia.

- Coordinación manual óculo
- **Juegos infantiles exteriores.**  
Se expresan al exterior de su habitación habitual en plazuelas , parques y estos juegos tienden a ser duraderos, muy divertidos, consistentes y con una seguridad , que se verificado por el usuario .
- **El juego de reglas.**  
Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:
  - Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.
  - Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
  - Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.
- **El juego de construcción.**  
Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:
  - Desarrollan de la creatividad.
  - Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
  - Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
  - Aumento del control corporal durante las acciones.
  - Incremento de la motricidad fina.
  - Aumento de la capacidad de atención y concentración.
  - Estimulación de la memoria visual.
  - Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
  - Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

### **El niño(a) y el juego**

El niño a través del juego manifiesta su alegría, sus sentimientos, sus gratitudes, sus inquietudes e inclusive hasta sus fracasos, por el juego el menor logra satisfacer sus necesidades y lleva su imaginación a simas inesperadas, en el afán de establecer contacto con el mundo que lo rodea.

Por medio del juego, el niño establece una adaptación a su vida adulta en vista que es como en ensayo a lo que se encontrara en su vida y en el entorno vivencial con su mundo.

Chapela. (2002), sobre las actitudes y de las habilidades y dice e:

El juego proporciona bastantes logros en referenciada al desarrollo de la estructura propias de su logro interno, su ética y desarrollo personal

Por ejemplo, un conjunto de juegos puede propiciar las siguientes habilidades y destrezas:

- Capacidad en la escritura.
- pericia para realizar interlaciones de uno a uno.
- Aptitud relacionada con la confianza en sí mismo.
- Facultad para establecer planes, distribuir, anticipar.
- Experiencia para efectuar ejercicios de gimnasia.
- Maestría para permanecer inmóvil.

#### **En cuanto a las actitudes, el juego vigoriza las capacidades:**

- Aprende a estimar las virtudes de la solidaridad, alegría.
- Adquirir experiencia en el triunfo y el fracaso.
- Apremiar, extrañar, buscar, encontrar y tender hacia los pares.
- Valorar y encarar la disciplina propia.
- Relacionar esfuerzo, empeño y tareas logradas.
- Fortalece su identidad propia y cuida la identidad de otros.



➤ Exige respeto

➤ Fantasiar».

Por medio de los juegos los niños(as) van fortalecidos y pasan de edad a otra edad, y van eligiendo juegos, los mismos que van abriendo brechas en el aprendizaje. Es necesario, que el niño pase esta etapa , en su desarrollo lúdico.

- **A partir de los 0 a 2 años**

En esta etapa es importante establecer al juego para que efectúe un reconocimiento de su cuerpo, y medir sus potencialidades motoras. Como menciona Martínez y García (2013), desde que el menor nace hasta los 2 años hablamos de un juego sensomotor llamado “juego de ejercicio”, consistente en manipular los desplazamientos corporales y al uso y manipulación de objetos: procedimientos rutinarios como chupar, empujar, patear, toquetear, arrastrar, son vistos como juegos. Por ejemplo, un niño sonríe y patea lo ejecuta por diversión y es una distracción de juego solitario.

El niño(a) al establecer el juego, inicia el reconocimiento de su cuerpo; por ello, el juego de desplazamientos corporales, tiene como base a sus características; del mismo modo se debe tener presente los juegos que efectúan los mayores también son importantes

(Martínez y García 2013, pág. 25).

- **De los 2 años**

Los niños(as) se inician con la exploración de su entorno y como “esponjas” van captando conocimientos y aprendizajes que son importantes en su formación, en los cuales el aprendizaje se manifiesta por la imitación. Del mismo modo , el menor manipula objetos, así como también le gusta meter y sacar cosas, son

preferidos los juegos de encaje y divertidos donde prefiere esconderse

Sucesivamente mediante el juego el niño adquiere la destreza social con iguales, aunque por el momento sigue siendo una relación primaria a través del juego, al niño le gusta tener juguetes, pero le cuesta compartir. Donde comienza a desarrollar el juego simbólico.

Para Piaget las características simbólicas, como la imitación y el juego de simular, se da en el lenguaje y aparece simultáneamente, por otra lado, los niños empiezan a hablar durante el año y medio ya dos años finalizando el periodo sensorio motor. (Pulaski, 1997, pág.178-180).

- **A partir de los 4 años**

La prioridad en esta fase es las habilidades motrices, por que el menor empieza a coger los objetos, direccionándolo a la inclinación de su mano derecha o izquierda.

En esta experiencia vivencial el menor establece lo cuantitativo y lo cualitativo: se logra mantener en equilibrio usando los talones, y ya puede efectuar patadas, lanzar objetos, desarrolla su psicomotricidad fina y gruesa.

A través del juego hay etapas en las cuales las establecen las funciones de la mamá y la hija, permitiendo la aparición del juego simbólico y del constructivo que se desarrolla a la par. (Martínez y García, 2013, pág.25).

Hay que tener en cuenta que con el juego constructivo se fortalece con diversos objetos, personajes, y se plantean un sitio específico donde se pueda ejecutar el juego, sea constructivo y simbólico; a su vez Martínez y García plantea un ejemplo: «para jugar al médico, al papá, o mamá, uno capta y se mete dentro del juego

y se asimila un papel ,mientras que en el constructivo se controla la realidad desde arriba». (Martínez y García, 2013. Pág. 25).

Al menor en esta edad le encanta dialogar con toda persona y se esmera en que lo entiendan, así mismo efectúan descripciones por su utilidad lo que le permite que su lenguaje vaya perfeccionándose.

A si mismo Martínez y García (2013) mencionan que en esta fase se diviertes con el lenguaje; con experimentación primero y así mismo con sonidos cuando no se establece un lenguaje, pero posteriormente la comunicación esta con una secuencia de sonidos y palabras, inventadas o no, logran aprenden frases, con un constructo absurdas, para posteriormente reír de sus propias frases.

- **A partir de los 5 años**

En esta fase se aprecia una mejor socialización con los otros niños, juega con ellos, logrando establecer un rol y visualizando elementos, estableciendo escenarios ficticios con duendes, hadas no reales, convirtiéndose en un proceso de elementos de la realidad cotidiana. Esta también empieza con el juego de reglamentación por imitación de los juegos presentados por los mayores. (Martínez y García, 2013, pág. 26).

La reglamentación es especificada por los mismos jugadores, estableciendo normas que determinan como se darán las cosas, donde se determina la modalidad de terminar el juego.

Para poder jugar los juegos de reglas Martínez y García (2013, 28 - 29), dan a conocer: quienes participan deberán:

- Reconocer el procedimiento del juego, dependerá de que juego se trata y que si este necesitara el empleo de desgaste intelectual: ejemplo, tres en raya y damas o un complejo como el ajedrez.
- Requieren aptitudes como contar, tener destrezas de

psicomotricidad fina.

- Entender que la reglamentación de los juegos son acuerdos que podrían ser cambiantes y pueden hacerse con la participación de las personas que juegan, las reglas se dan para favorecer a los jugadores(as), frecuentemente los menores de 6 años y mayores perciben las reglas como inherente al juego y no puede establecerse modificaciones a recién partir de los 6 años se concibe la verdadera naturaleza de regla.
- Discernimiento en acatar reglas.
- Entender la victoria y la derrota, y el empate
- Aptitud para jugar con sus pares.

## **B. Importancia Del Juego En El Desarrollo Del Niño.**

### **a. Para el Desarrollo Motor:**

Por medio del juego en el desarrollo motor se exige a los menores saltar, caminar, correr, y otros, «los menores logran aprender a administrar desplazamiento de su cuerpo y mantienen la estabilidad, donde el juego proporciona la adquisición del desarrollo corporal». (Linares, 2011, pág. 26). Por ejemplo, el bebé al efectuar el gatear estará coordinando sus desplazamientos, utilizando los músculos mayores (motricidad gruesa), al coger un juguete y otros, ejecutará la motricidad fina y por último, ejercitará implícitamente la coordinación óculo-manual al relacionar el objeto y agarrarlo.

### **Para El Desarrollo Emocional**

El juego ayuda al desarrollo emocional, porque a partir de este, el menor expresa sus emociones y sentimientos. Linares (2011) indica que el juego determina placer, además que permite equilibrar la ansiedad; Por medio del juego pone de manifiesto

sus emociones y logrando este estímulo la autoestima y poniendo al menor en un desarrollo de su autoconfianza El menor se involucra en un mundo mágico lo que le permite establecer sus propias reglas en el juego seleccionado

### **Para El Desarrollo Social**

El desarrollo social, se ve fortalecido por el juego; porque incrementa la interacción para actividades colectivas, «verdaderamente el menor se está relacionado con otros capta el asimilar conductas deseables como compartir, respetar los turnos, saludar, respetar los turnos, aprende también a manifestar conductas indeseables como golpear a los otros, imponer» (Linares, 2011, pág. 24). Por medio del juego ayuda a la socializarse con los otros menores también surge la comunicación.

### **Para El Desarrollo Cognitivo**

Pecci, (2010). En el mundo fantasioso del juego, donde el menor se desenvuelve, este lo lleva a desmenuzar su entorno, las habilidades cognitivas del menor, le permiten establecer un mejor comprensión de su entorno y desarrollar su capacidad. Otro aspecto relevante que ayuda al desarrollo cognitivo dentro del juego así mismo es el dominio del lenguaje, el juego permite al menor comunicarse verbalmente con otros menores con los progenitores, los educadores, etc.

### **Para El Desarrollo Psicomotor**

Linares, (2011). en su esquema corporal el juego prioriza y su imagen ayudará al menor a tomar correctamente conciencia n

a su entorno; por eso: “en bienestar dl desarrollo psimotor el juego bebe ser transversal en todas las áreas eben ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas del desarrollo

psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal”

### **Inteligencia cenestésica corporal:**

#### **A. Concepto según autores:**

- ✓ La inteligencia cenestésica es la capacidad para proyectar el cuerpo y expresar sus sentimientos e ideas, así mismo es la habilidad para producir o transmitir objetos usando las manos.
- ✓ Howard. (1983) La inteligencia en los deportistas como los danzantes como los artistas, los cirujanos y los mismos médicos.
- ✓ La inteligencia corporal-cenestésica .de acuerdo a lo planteado en las inteligencias múltiples planteadas por Howard Gardner. Describe el suceso del conocimiento humana de una manera diferente a todo los modelos indicados por Gardner
  
- ✓ Gardner, no hay solo una única inteligencia, hay ocho, y cada una presenta sus peculiaridades con sus propias funcionalidades. Las inteligencias se presentan en el mismo Rankin de importancia, existen en cualquier persona dependiendo del contexto social estas pueden ser usadas de una u otra forma.
  
- ✓ Jiménez. (2017). La inteligencia corporal-cenestésica está enmarcada en el propio manejo del movimiento del cuerpo, en los diferentes momentos de comunicar, dar soluciones o producir y está unida a la espacial, a la música forman un trio de alarmante relevancia para el arte. Las funciones cerebrales están localizadas en la corteza motora, los ganglios basales y el cerebelo.

- ✓ En la motricidad fina o motricidad gruesa se ve Se aquella inteligencia basada en cualquier habilidad que conlleve el movimiento del cuerpo,
  
- ✓ Navarro (2003). Indica que hay precisión, al realizar trabajos de una manera eficaz con las dos manos y pies o coordinación con los miembros al efectuar tareas complejas. A los individuos con esta inteligencia incrementada les encanta , la actividad física, el ritmo, el baile, la dramatización... Por tanto, se visualizará una espléndida inteligencia corporal-cinestésica donde los sujetos como los actores, los deportistas, los electricistas , los mecánicos... pero así mismo también están relacionados con otras inteligencias como los escultores.

La inteligencia corporal kinestésica es la habilidad de relacionar la mente y el cuerpo para obtener un perfeccionamiento en el desempeño físico. Se comienza con un control de aquellos movimientos automáticos y voluntarios, logrando avanzar hacia el uso del cuerpo de manera diferenciada y competente. La inteligencia cenestésica es la vinculación de poder establecer el control de los movimientos de nuestro cuerpo en las diferentes habilidades manuales.

A través de la inteligencia cenestésica corporal tomamos la información que, por efecto del desplazamiento en su parte vivencial, es convertido en aprendizaje significativo.

Es la habilidad que manejan los seres con raciocinio para manejar todas sus partes, así manifiestan sus emociones y sentimientos, también se les plantea el uso correcto de las manos para elaborar momentos. Atraves de esta tendencia se toma la información que, por efecto de las experiencias, se transforma en un aprendizaje significativo.

La inteligencia cenestésica, entrelazada con la inteligencia espacial y la musical conforma ese grupo diferente con el cual se puede potenciar al máximo nuestra inteligencia artística además de las matemática. Así, las capacidades cerebrales se hacen fuertes y elaboran mejores inter conexiones en áreas como los ganglios basales, la corteza motora, y el cerebelo.

Howard Gardner establece a la Inteligencia cinestésica-corporal como la habilidad de poder llevar a cabo actividades que se necesite fuerza, flexibilidad, rapidez, coordinación óculo-manual y el equilibrio. Esta destreza de usar las manos para crear y hacer reparaciones y de expresarse a través del cuerpo. Es la inteligencia del cuerpo, del movimiento. Una persona que es fuerte en inteligencia corporal o kinestésica demuestra que baila bien, hace deporte, tiene mucho movimiento, es flexible, tiene buena coordinación y es diestro en el uso de las manos y la velocidad. Son menores que suelen, hablar y cantar y moverse a la vez mientras trabajan. Y lo hacen así porque para aprender y es necesario comprobar estableciendo esa conexión con el espacio y los símbolos en movimiento.

#### **B. Características de la inteligencia cinestésica corporal.**

Las principales cualidades que presentan los menores que destacan en este tipo de inteligencia son:

- Capacidad de exploración del entorno e objetos a través del tacto del movimiento
- El ritmo y la coordinación, lo tienen bien desarrollado
- Demuestran una mejor facilidad por aprender por medio de la experiencia directa y de su participación.
- Disfrutan mucho de las experiencias concretas de aprendizaje, tales como salidas al campo, construcción de modelos o



participación en dramatizaciones y juegos, montaje de objetos y ejercicio físico.

- Ponen de manifiesto importantes habilidades que requieren del empleo de la motricidad fina o de la motricidad gruesa.
- Demuestran cualidades histriónicas para la actuación, la danza, la costura, el modelado o la digitalización.
- En la actividad física, Exhiben, gracia, destreza, equilibrio y precisión
- Demuestra la capacidad para ajustar y perfeccionar su potencial físico mediante la inteligencia de la mente y el cuerpo.
- Manejan los movimientos del cuerpo (coordinación, fuerza, flexibilidad, rapidez).
- Están conectados con los desplazamiento e movimientos de su cuerpo
- Tiene una seguridad e intuición en sus movimientos.
- Destreza en la manipulación de objetos (usando las manos para crear cosas o para hacer reparar).
- Destreza en poner límites al movimiento de su cuerpo
- Capacidad de precisión en las respuestas a estímulos físicos.

Esta inteligencia esta fortalecida en la medida que usa todas las partes de su cuerpo por ejemplo los actores, atletas y bailarines(motricidad gruesa) o por partes (motricidad fina) por ejemplo cirujanos, médicos, pintores,

### **C. sugerencias en el desarrollo de la Inteligencia Cinestésica-Corporal en los Niños.**

#### **0 a 1 año:**

- Darles cosas que pueda manipular, sacudirlos y lanzarlos
- Fortalecer sus extremidades con masajes suaves
- Estimular la manifestación de comunicación con expresiones gestuales.

### **1 año a 3 años:**

- Dejarle dibujar de manera libre y que copien luego hasta el calcar.
- Permitirles escoger juegos de elaboración: enroscar amartillar, entornillar y otros.
- Dramatizar, con la ayuda de títeres

### **3 años a 5 años:**

- Desplazar con los juegos que impliquen movimiento.
- Utilizar moldes de masa de diferente tipo.
- Realizar movimientos de motricidad fina.

### **5 años a 6 años:**

- Que graben mentalmente canciones.
- Que Reconozca canciones de las películas (al mencionar la película)
- Practicar mucho deporte.

## **D. Destrezas que incrementa la Inteligencia Cinestésica**

- **Manualidades:** Atraves de las experiencias desarrollan habilidades
- **Deporte:** Desarrolla momentos físicos como mentales, incrementando el desarrollo integral.
- **Danza:** Permite la obtención del auto control ,conocer el cuerpo y descubrir sus posibilidades de movimiento.
- **Expresión Corporal:** Favorecen al desarrollo de la sensibilidad, la comunicación ,la creatividad, la comunicación y la imaginación.
- **Artes Plásticas:** Desarrollan una pasión por las artes, incrementan la habilidad de análisis y la crítica.

## **E. Perfil de las Personas con Inteligencia Cinestésica**

Ávila, (1999). Indica sobre las Inteligencias múltiples: Un parecido a lo planteado por Howard Gardner en Horizontes Pedagógicos, indicando que hay personas que tienen una mejor predisposición a la inteligencia kinestésica. En donde se caracterizan hacia una mejor

destreza y coordinación, asimismo con más fuerza, velocidad y flexibilidad.

Los individuos con esta destreza en la inteligencia aprenden con mayor facilidad “haciendo”, en vez de escuchar, observando o leyendo. Gustan por averiguar por ellos mismos casi cómo manipular las cosas.

Es decir, logran entender mejor las concepciones, cuando están en la capacidad de manipular físicamente las cosas. Así por ejemplo, aquellas concepciones matemáticas que se basan en objetos proyectos tridimensionales.

A estos individuos les gusta mantenerse activos, y estar al aire libre. Disfrutan realizando actividades deportivas y las expresiones artísticas como el teatro o la danza. Destacan por sus habilidades para manipular objetos, construcción y trabajos manuales.

Suelen escoger perfiles profesionales como artistas, bailarines, deportistas, fisioterapeutas, mecánicos, artesanos, cirujanos, actores, etc.

## **F. Cómo desarrollar la inteligencia Cinestésica**

- **Ciencias:** Por medio de la realización de experimentos, de arreglar juguetes o aparatos rotos, y teniendo contacto con animales, sustancias y diferentes objetos.
- **Matemáticas:** Elaborando objetos geométricos como pirámides, cubos, etc. Al mismo tiempo el trabajar con problemas caseros que implican matemáticas a través de juegos y utilizando elementos manipulables.
- **Historia y geografía:** desarrollando mapas, maquetas y relieves sobre episodios históricos o lugares.
- **Lenguaje y comunicación:** realización de obras de teatro, debates, conciertos, cuentos e historias.
- **Idiomas:** a través de canciones, interpretaciones y representaciones en diferentes idiomas.

Ávila, (1999). *Inteligencias múltiples: Una aproximación a la teoría de Howard Gardner- Horizontes Pedagógicos*, Es interesante poder efectuar visitas guidas a diversos lugares conciertos, museos ,zoológicos, ruinas... Para que el estudiante pueda observar, interactuar con las cosas y sentirlas de forma directa, usando su cuerpo.

Davis, (2011) Para mejorar esta inteligencia, es recomendable que las escuelas organicen más excursiones y escapadas al aire libre relacionadas con la temática de estudio. Al igual que juegos, representaciones teatrales, bailes... Incluso aprender a tocar instrumentos musicales.

Este método de aprendizaje activo desarrollado a través de la experiencia, se está utilizando como método educativo en escuelas alternativas. Para ello, se trabaja con grupos pequeños de niños y se implica al niño directamente en la materia.

El alumno no es un sujeto pasivo que sólo escucha o lee información, sino que la experimenta a través de su cuerpo y la siente. Parece ser que este método de aprendizaje es más beneficioso que los tradicionales, ya que se adapta a las características individuales de cada niño.

Como consecuencia, se previenen frustraciones y se aumenta la motivación de cada alumno ya que se respeta su ritmo de desarrollo. De esta forma, las actividades motrices gruesas (movimientos más amplios con todo el cuerpo) y finas (movimientos precisos como los realizados para dibujar o escribir) se integran en el día a día.

Ya que el pequeño debe moverse entre distintos grupos de niños, recoger sus propios materiales, hablar sobre su trabajo con otra persona, salir afuera a buscar algo que necesita para su proyecto, etc. Así, los alumnos mejoran el manejo de sus movimientos a la vez que aprenden.

## **5.2. JUSTIFICACIÓN:**

Es un tema de interés, por ser un problema importante que involucra a toda la población educativa, siendo afectados los menores de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 414 – Hualgayoc.

Los juegos a ejecutarse como capacidades metodológicas en este trabajo, son selecciones de actividades recreativa, sugeridas y direccionadas para que se obtenga el crecimiento de la inteligencia cinestésica corporal existente en todos los menores de 3 años de edad.

La investigación se justifica porque, con la inserción de estas metodologías del juego, se busca dar solución a las problemáticas encontradas en los menores de 3 años de edad y así desarrollar su inteligencia cinestésica corporal.

El aplicar el juego en la inteligencia cinestésica corporal tendrá un impacto en la motivación e interacción tanto para los estudiantes como para el docente; porque será un cambio positivo en el Desarrollo Integral en los niños y niñas de acuerdo a su edad, ya que producirá la investigación y, a su vez a los docentes se les permitirá formar a los niños y niñas con un profundo sentido de cambio sobre todo en las áreas que son cognitivo, afectivo, psicomotriz. Obteniendo como resultados que los niños y niñas crezcan felices y tranquilos; y así, puedan dar todo de sí en la vida.

La investigación tuvo un beneficio social por que contribuyó a proporcionar información a los padres de familia y a la sociedad sobre la importancia del juego para desarrollar la inteligencia cinestésica corporal en los estudiantes de educación inicial, además de afianzar las competencias y capacidades de las diferentes áreas curriculares, y sentar las bases para futuros aprendizajes, y lograr la calidad educativa.

### **5.3. PROBLEMA:**

Entre los objetivos prioritarios de la Educación de la jardineras, tenemos que los menores de edad en este nivel; puedan desarrollar destrezas y habilidades que le permitan desenvolverse haciendo uso de las diferentes partes de su cuerpo; así como que aprendían a cuidarlos. Durante el desarrollo de la actividad pedagógica en la I.E. N° 414 Hualgayoc; se pudo establecer que los menores de 3 años tienen gran dificultad en el desarrollo de la inteligencia cinestésica- corporal; por lo que teniendo en cuenta que una de las actividades en las que los niños encuentran mayor placer y dedican su tiempo con prioridad al juego; propongo la ejecución de la presente investigación donde utilizaremos el juego como herramienta pedagógica a fin de lograr que los menores logren desarrollar su inteligencia cinestésica corporal. Por lo anteriormente descrito me formulo la interrogante siguiente:

**¿De qué manera los juegos mejora el desarrollo de la inteligencia cinestésica corporal en los niños de 3 años de la I.E. N° 414 Hualgayoc - 2018?**

### **5.4. CONCEPTUACION Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:**

*Conceptuación de variables:*

#### **A. Variable independiente:**

##### **El juego:**

Grupo de acciones en la cual la persona proyecta sus sentimientos y deseos, y a través de la comunicación (oral y simbólico) demuestra su personalidad., las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible.

**B. Variable dependiente:****Inteligencia Cinestésica corporal:**

Es la destreza que tienen los individuos para utilizar todo su cuerpo expresando sus emociones y sentimientos, también se les facilita usar las manos para elaborar elementos.

***Operacionalización y Conceptualización de las variables:***

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>VARIABLE INDEP.: (X) JUEGOS:</b>	Fundamentación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sustenta en la teoría constructivista.</li> <li>- Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget, Groos, Ausubel y Vygotsky</li> <li>-Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética que son la que orientan el funcionamiento de la propuesta.</li> </ul>
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los propósitos de la propuesta están claramente definidos</li> <li>- Son viables en su ejecución los objetivos.</li> <li>- Son alcanzables en el tiempo los objetivos.</li> <li>- Son coherentes los propósitos</li> <li>- Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica.</li> </ul>
	Diseño de la Propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes.</li> <li>- Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias.</li> <li>- Busca desarrollar en los niños la inteligencia cinestésica-corporal.</li> </ul>
	Concreción del Diseño de la Propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiesta concreción de los objetivos trazados.</li> <li>- Las actividades programadas son viables en su ejecución.</li> <li>- Está orientada a la solución de la problemática.</li> <li>- Despierta el interés de los niños para desarrollar la inteligencia cinestésica corporal</li> </ul>

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTR.
INTELIGENCIA CINESTÉSICA- COPORAL	Coordinación motora Fina	✓ Demuestra dominio de actividades óculo- manuales.	<p>-Enhebra sorbetes para confeccionar pulseras.</p> <p>-Jugando a la panadería con plastilina.</p> <p>-Enrolla con precisión la cuerda en el trompo.</p> <p>-Participa en actividades, mediante el juego de la telaraña.</p> <p>-Saca las canicas, del círculo graficado en el piso, lanzando una canica.</p> <p>-Encaja la pelota en la boca del payaso.</p> <p>-Ensarta los aros olímpicos con precisión.</p>	Lista de Cotejo



	<p>Coordinación Motora gruesa</p>	<p>✓ Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades</p>	<p>- Salta con un pie y sin pisar la línea del rayuelo. Se ubica en el espacio correcto al momento de jugar el gato y el ratón. Realiza rodamientos con su cuerpo. Se divierte reventando globos. Recorre el laberinto con obstáculos en tiempos determinados. Desarrolla la precisión y movimiento corporal al saltar la cuerda. Demuestra seguridad y reacción inmediata de movimientos utilizando las uñas. Se desplaza con seguridad al momento de jugar al lobo.</p>	
--	---------------------------------------	---	---	--

### 5.5. HIPÓTESIS

“El juego, mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia cinestésica corporal de los niños de 3 años de edad de la I.E. N° 414 Hualgayoc – 2018”

## **5.6. OBJETIVOS:**

### **5.6.1. Objetivo General:**

“Determinar que los juegos desarrollan la inteligencia cinestésica corporal; en los niños de 3 años de edad de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 414 Hualgayoc – 2018”.

### **5.6.2. Objetivos Específicos:**

**5.6.2.1.** Identificar el nivel de desarrollo de la inteligencia cinestésica corporal antes de la aplicación de la Propuesta Juegos en las niñas y niños de 3 años de la I.E.I. N° 414 Hualgayoc – 2018.”

**5.6.2.2.** Identificar el nivel de inteligencia cinestésica corporal después de la aplicación de Propuesta de Juegos como estrategia en las niñas y niños de 3 años de la I.E.I. N° 414 Hualgayoc – 2018.”

**5.6.2.3.** Comparar el nivel de inteligencia cinestesia corporal antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos para desarrollar la inteligencia cinestésica corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 414 Hualgayoc – 2018.”

## **6. METODOLOGÍA:**

### **6.1. Tipo y Diseño de investigación:**

#### **a. Tipo de Investigación:**

El presente estudio es de tipo EXPLICATIVA: y según Hernández (2011), en métodos y técnicas de la investigación lo define como el procedimiento orientado, no solo a señalar o hacer un mero acercamiento en torno a un fenómeno o hecho específico, sino que busca establecer las causas que se encuentran detrás de éste.

En otras palabras, la investigación EXPLICATIVA está basada principalmente en especificar el por qué y el para qué de un

fenómeno, a fin de ampliar el ¿Qué? De la investigación Descriptiva y el ¿cómo? De la investigación Explicativa. De esta manera, lejos de definir o solamente describir, la investigación Explicativa explica el porqué de un fenómeno o un hecho determinado.

**b. Diseño de investigación.**

La estrategia seleccionada para dar respuesta a nuestra interrogante es: Diseño Experimental con Pre-Test y Post-Test con un solo grupo, el mismo que se diagrama es el siguiente:

GRUPO	PRE-TEST	VARIABLE INDEPENDIENTE	POST-TEST
EXPERIMENTAL	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Donde:

G.E : Grupo experimental.

O<sub>1</sub> : Pre -Test o medición de entrada.

X : Taller de Psicomotricidad.

O<sub>2</sub> : Post -Test o medición de salida.

**6.2. Población – Muestra:**

**6.2.1. Población:** La población está conformada por 15 niñas y niños de la Educación Inicial de la Institución Educativa N° 414 del distrito de Hualgayoc – 2018.

**6.2.2. Muestra:** La muestra estuvo conformada por 15 menores de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 414 de la ciudad de Hualgayoc, durante el año 2018.

**6.3. Técnicas e instrumentos de investigación:**

Para el presente estudio de investigación se estableció técnicas e instrumentos que detallamos a continuación:

**a. Técnicas:**

La técnica a utilizar será la encuesta para las docentes y la observación para las niñas y niños.

**a. Instrumentos:**

Los instrumentos utilizados para el recojo de información fueron los siguientes:

- **Guía de Observación:** Ha servido para realizar las observaciones y/o mediciones, tanto de entrada como de salida.
- **Fichas Bibliográficas:** Nos ha permitido registrar la Bibliografía registrada.
- **Fichas Textuales:** Nos permitió extraer contenidos teóricos de vital importancia para el desarrollo del presente trabajo de investigación.
- **Fichas de resumen:** Me permitió sintetizar con mis propias palabras los contenidos más importantes de los diferentes conceptos estudiados.

## **7. RESULTADOS:**

Se visualizan resultados obtenidos antes y posterior de aplicar los instrumentos elaborados previamente para la presente investigación. Los mismos que permitirán corroborar con la hipótesis planteada para la misma. A fin de analizar mejor los resultados se han confeccionado cuadros que nos permitirán establecer y determinar la influencia que tiene el Juego para incrementar la Inteligencia Cinestésica Corporal de los menores de 3 años de la I. E. I. N° 414 Hualgayoc-2018. Donde se aprecia que el 80% de los menores lograron desarrollar su Inteligencia Cinestésica Corporal, mientras que el 20% de los investigados se encuentran en proceso de lograrlo. Para analizar los resultados obtenidos tanto al inicio (Pre test) como al final (Pos test) de la investigación se ha diseñado la Ficha de Observación siguiente:



**FICHA DE OBSERVACIÓN**  
**LA INTELIGENCIA CENESTÉSICA CORPORAL**

DIRECTORA : Yolanda Esperanza Coba Arévalo

I.E. I. N° : 414

Sección : 3 AÑOS-AULA ROJA

Docente Investigador : TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo

INDICADORES	ITEMS	A	B	C
✓ Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.	- Enhebra sorbetes para confeccionar pulseras.			
	- Jugando a la panadería, moldeamos con plastilina			
	- Participa en actividades, mediante la técnica de la telaraña.			
	- Enrolla con precisión la cuerda en el trompo.			
	- Saca las canicas, del círculo graficado en el piso, lanzando una canica.			
	- Encaja la pelota en la boca del payaso.			
	-Ensarta los aros olímpicos con precisión.			
✓ Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades	-Salta con un pie y sin pisar la línea del rayuelo.			
	-Se ubica en el espacio correcto al momento de jugar el gato y el ratón.			
	-Realiza rodamientos con su cuerpo.			
	-Se divierte reventando globos.			
	-Recorre el laberinto con obstáculos en tiempos determinados.			
	-Desarrolla la precisión y movimiento corporal al saltar la cuerda.			
	-Demuestra seguridad y reacción inmediata de movimientos utilizando las alas.			
	-Se desplaza con seguridad al momento de jugar al lobo.			

<b>A=LOGRADO</b>	<b>B= EN PROCESO</b>	<b>C = NO LOGRADO</b>
------------------	----------------------	-----------------------

## RESENTACIÓN ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS

### CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y EL POST TEST

#### CUADRO N° 01

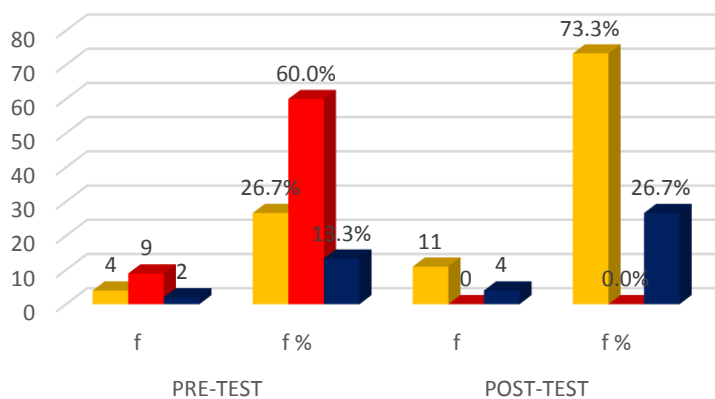
#### Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.

#### Enhebra sorbetes para confeccionar pulseras.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
<b>A</b>	4	26.7	11	73.3
<b>B</b>	9	60.0	4	26.7
<b>C</b>	2	13.3	0	0.0
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>	<b>0</b>	<b>0.0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**CUADRO N° 01**  
**ENHEBRA SORBETES PARA CONFECCIONAR**  
**PULSERAS.**



**INTERPRETACIÓN:** El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 4 niños, el 26.7%, lo logra realizar; entre tanto 9 niños el 60% lo hace de manera regular, y 2 niños el 13% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 11 niños, el 73 % lo logra; 4 niños, el 26% lo hace de manera regular.

## CUADRO N° 02

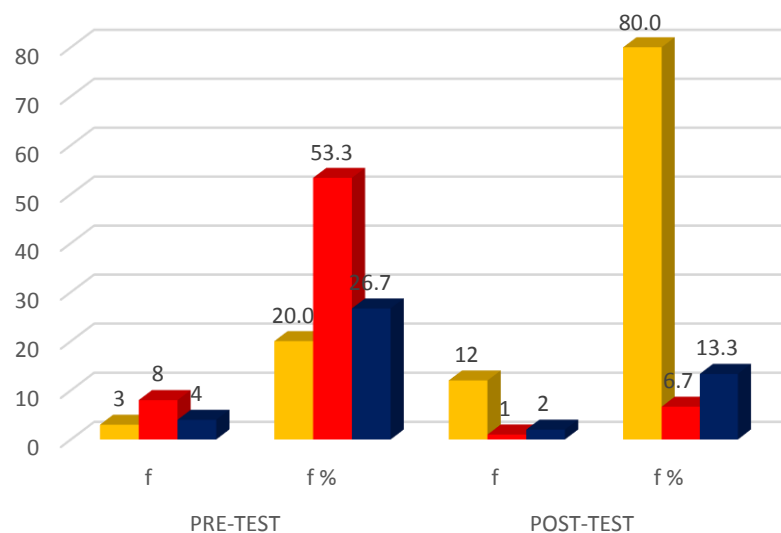
### Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.

#### Jugando a la panadería con plastilina

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	3	20.0	12	80.0
B	8	53.3	1	6.7
C	4	26.7	2	13.3
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>	<b>0</b>	<b>0.0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 2**  
**JUGANDO A LA PANADERÍA CON PLASTILINA.**



**INTERPRETACIÓN:** La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, demuestran un cambio significativo puesto que de 53,3% al 80% existe una diferencia de 26,7%.

### CUADRO N° 03

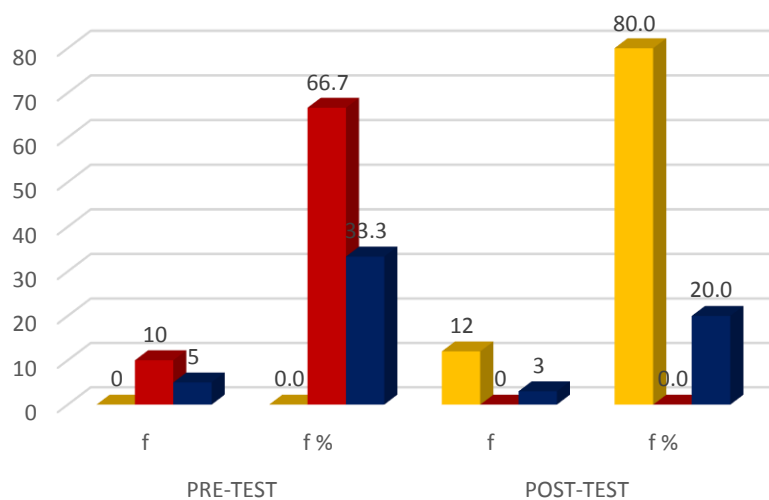
#### Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.

#### Participa en actividades, mediante el juego de la telaraña.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	0	0.0	12	80.0
B	10	66.7	0	0.0
C	5	33.3	3	20.0
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>	<b>0</b>	<b>0.0</b>

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 3**  
**PARTICIPA EN ACTIVIDADES, MEDIANTE LA**  
**TÉCNICA DE LA TELARAÑA.**



**INTERPRETACIÓN:** Según el gráfico del pre-test se observa que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador Si, en cambio en el Post Test el 80,0% alcanzaron dicho indicador de logro.



#### **CUADRO N° 04**

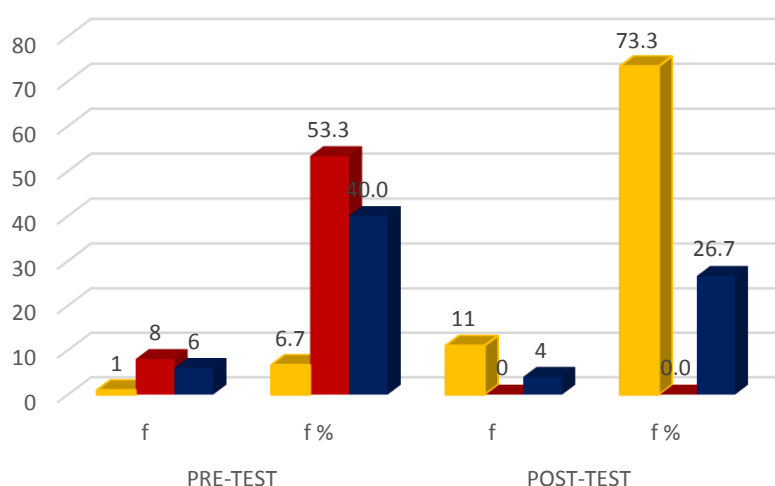
##### **Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.**

##### **Enrolla con precisión la cuerda en el trompo.**

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	1	6.7	11	73.3
B	8	53.3	0	0
C	6	40	4	26.7
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 4**  
**USUALMENTE MANEJA LOS DESAIRES Y**  
**CONTRATIEMPOS EN FORMA ADECUADA**



**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos del pre-test y el Post Test observamos la diferencia favorable a favor del logro de este indicador, ya que al inicio únicamente el 6,7% de los estudiantes lo hacía, mientras que al final tenemos un 73,3%.

### CUADRO N° 05

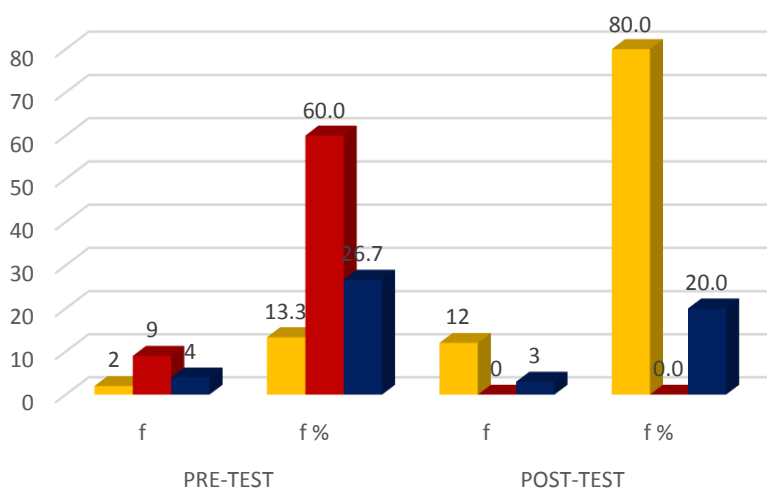
Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.

Saca las canicas, del círculo graficado en el piso, lanzando una canica.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	2	13.3	12	80
B	9	60	0	0
C	4	26.7	3	20
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 5**  
**SACA LAS CANICAS, DEL CÍRCULO GRAFICADO**  
**EN EL PISO, LANZANDO UNA CANICA.**



**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que del 13,3% que lograba este indicador en el pre-test, en el Post Test lo lograron el 80%.

### CUADRO N° 06

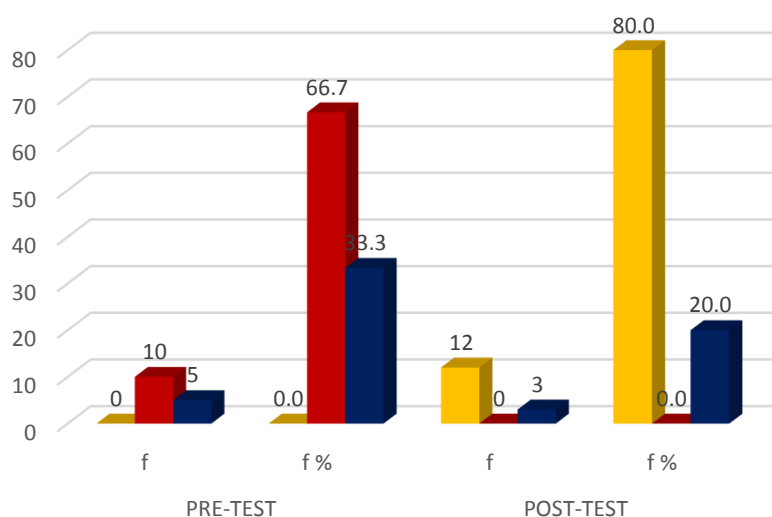
#### Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.

##### Encaja la pelota en la boca del payaso.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	0	0	12	80
B	10	66.7	0	0
C	5	33.3	3	20
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y el Post Test aplicado a los menores de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 6**  
**ENCAJA LA PELOTA EN LA BOCA DEL PAYASO.**



**FUENTE: Cuadro N° 6**

**INTERPRETACIÓN:** Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador Si, en cambio en el Post Test el 86,67% alcanzaron dicho indicador de logro.

### CUADRO N° 07

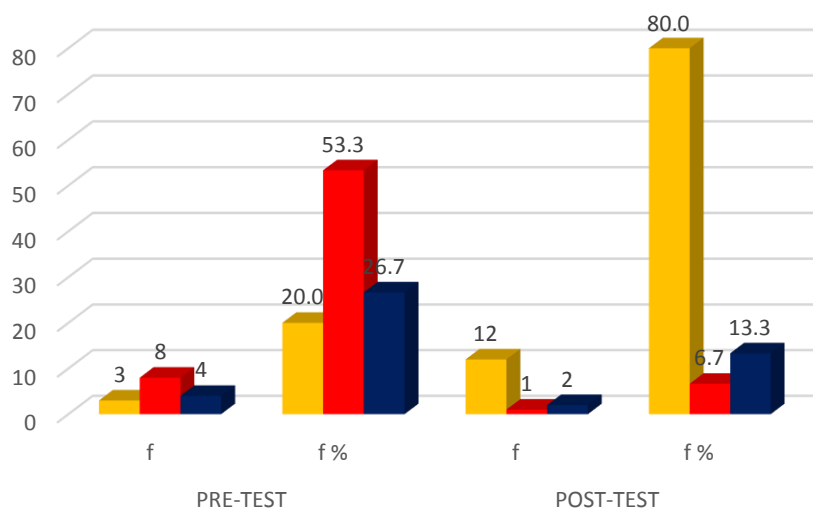
#### Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.

#### Ensarta los aros olímpicos con precisión.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	3	20	12	80
B	8	53.3	1	6.7
C	4	26.7	2	13.3
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los menores de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 7**  
**ENSARTA LOS AROS OLÍMPICOS CON PRECISIÓN.**



**INTERPRETACIÓN:** La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, visualiza un cambio muy significativo puesto que de 53,3% al 80% existe una diferencia de 26,7%.

### CUADRO N° 08

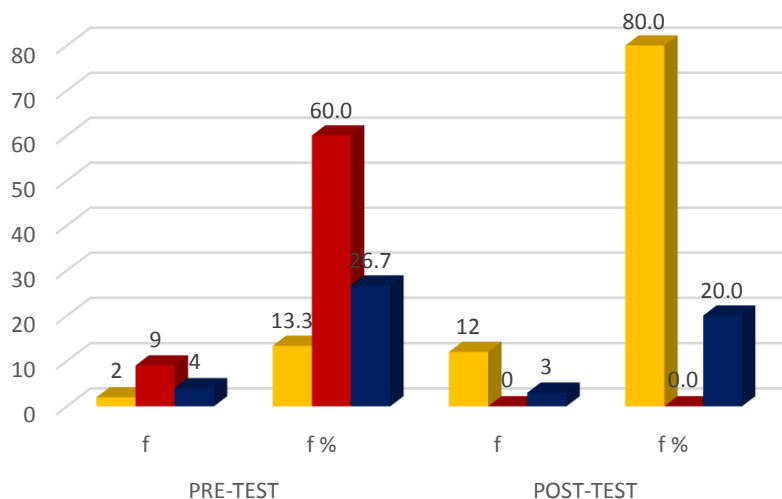
#### Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades

##### Salta con un pie y sin pisar la línea del rayuelo

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	2	13.3	12	80
B	9	60	0	0
C	4	26.7	3	20
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 8**  
**SALTA CON UN PIE Y SIN PISAR LA LÍNEA DEL RAYUELO**



**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se aprecia que del 13,3% que lograba este indicador en el pre-test, y en el Post Test lo lograron el 80%.

### CUADRO N° 09

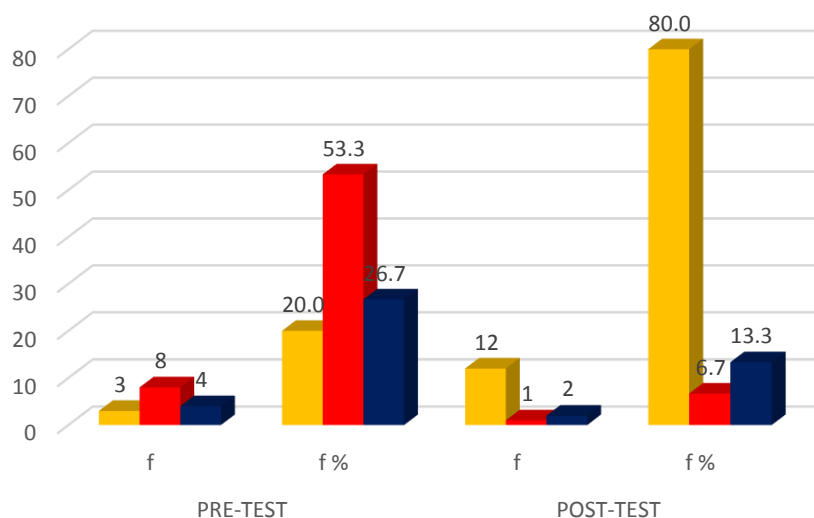
**Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades**

**Se ubica en el espacio correcto al momento de jugar el gato y el ratón.**

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	3	20	12	80
B	8	53.3	1	6.7
C	4	26.7	2	13.3
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 9**  
**SE UBICA EN EL ESPACIO CORRECTO AL MOMENTO**  
**DE JUGAR EL GATO Y EL RATÓN.**



**INTERPRETACIÓN:** La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, demuestran un cambio significativo puesto que de 53,3% al 80% existe una diferencia de 26,7%.

### CUADRO N° 10

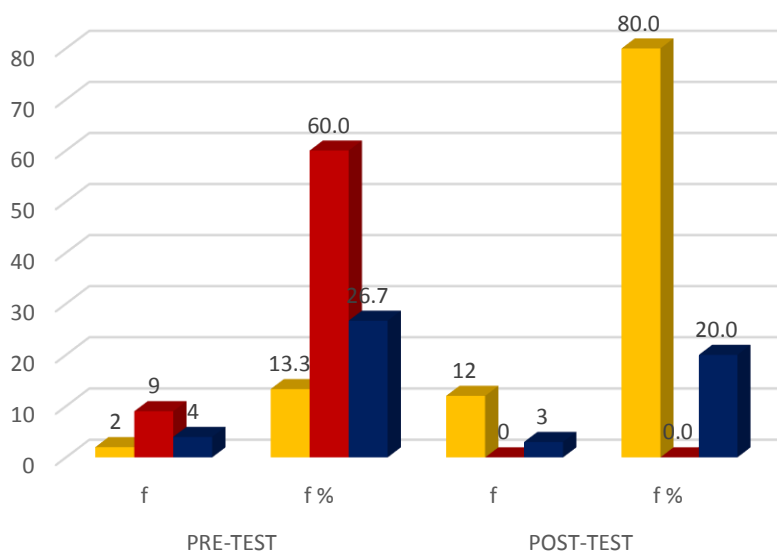
#### Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades

##### Realiza rodamientos con su cuerpo.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	2	13.3	12	80
B	9	60	0	0
C	4	26.7	3	20
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 10  
REALIZA RODAMIENTOS CON SU CUERPO.**



**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se visualiza que del 13,3% que lograba este indicador en el pre-test, y en el Post Test lograron el 80%.

**CUADRO N° 11**

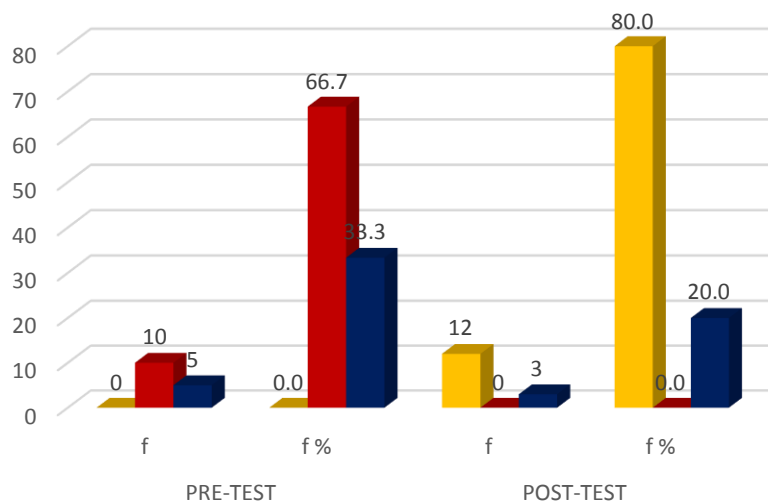
**Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades.**

**Se divierte reventando globos.**

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	0	0	12	80
B	10	66.7	0	0
C	5	33.3	3	20
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 11  
SE DIVIERTE REVENTANDO GLOBOS.**



**INTERPRETACIÓN:** Según el gráfico de pre-test se aprecia que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador. En cambio, en el Post Test lo lograron el 86,67% alcanzaron dicho indicador de logro.



## CUADRO N° 12

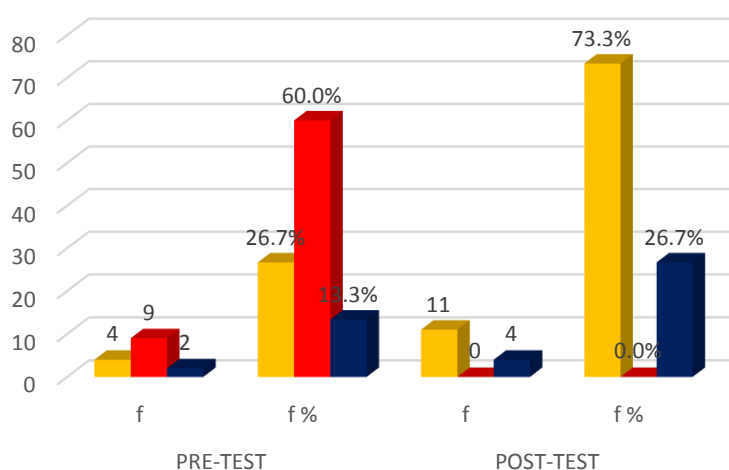
### Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades

#### Recorre el laberinto con obstáculos en tiempos determinados.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
<b>A</b>	4	26.7	11	73.3
<b>B</b>	9	60	4	26.7
<b>C</b>	2	13.3	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**CUADRO N° 12  
RECORRE EL LABERINTO CON OBSTÁCULOS  
EN TIEMPOS DETERMINADOS.**



**INTEPRETACIÓN:** Considerando las frecuencias más altas del Pre-Test (60,0%) como del Post-Test (73,3%), se deduce que se ha producido un cambio considerable en relación al indicador descrito.

### CUADRO N° 13

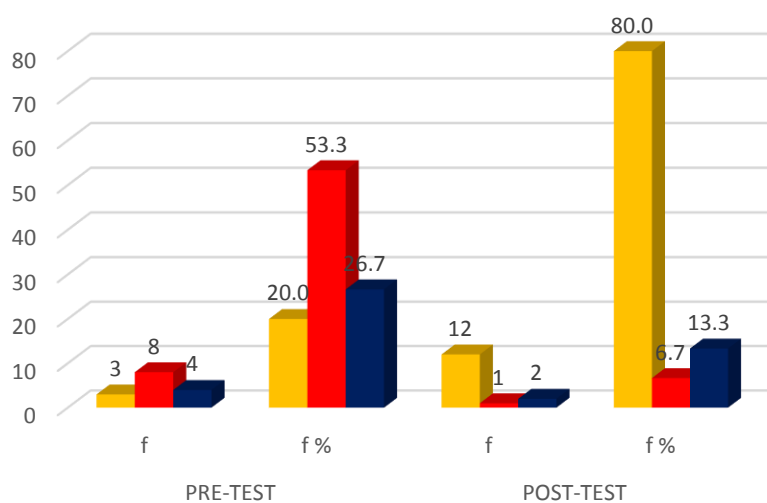
**Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades**

**Desarrolla la precisión y movimiento corporal al saltar la cuerda.**

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	3	20	12	80
B	8	53.3	1	6.7
C	4	26.7	2	13.3
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

GRÁFICO N° 13  
DESARROLLA LA PRECISIÓN Y MOVIMIENTO  
CORPORAL AL SALTAR LA CUERDA.



**INTERPRETACIÓN:** La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como en el Post Test, demuestran un cambio significativo puesto que de 53,3% al 80% existe una diferencia de 26,7%.

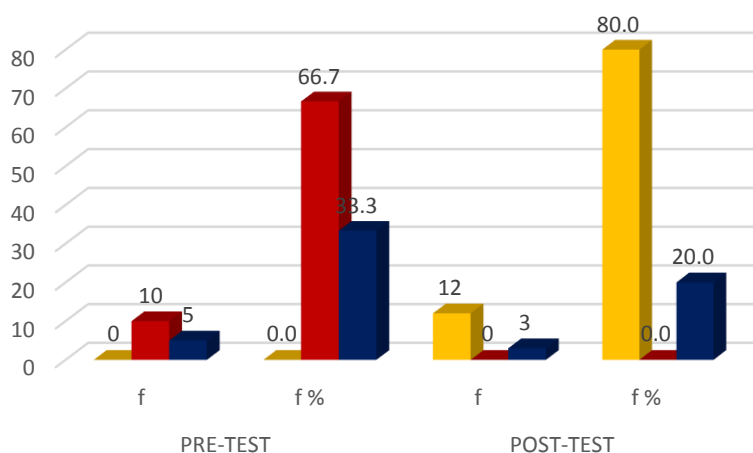
### CUADRO N° 14

**Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades.**  
**Demuestra seguridad y reacción inmediata de movimientos utilizando las ulas**  
**ulas.**

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	0	0	12	80
B	10	66.7	0	0
C	5	33.3	3	20
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**GRÁFICO N° 14**  
**DEMUESTRA SEGURIDAD Y REACCIÓN**  
**INMEDIATA DE MOVIMIENTOS UTILIZANDO LAS**  
**ULAS ULAS.**



**INTERPRETACIÓN:** Según el gráfico del pre-test se visualiza que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador Si, en cambio en el Post Test el 86,67% alcanzaron dicho indicador de logro.

**CUADRO N° 15**

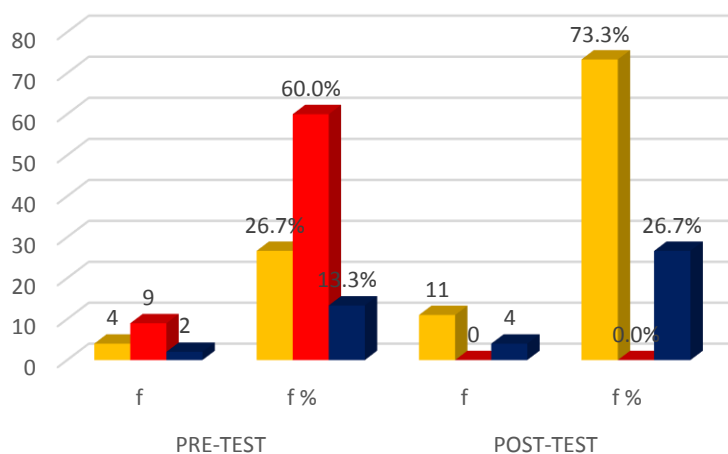
**Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades**

**Se desplaza con seguridad al momento de jugar al lobo.**

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
A	4	26.7	11	73.3
B	9	60	4	26.7
C	2	13.3	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 414-Hualgayoc, 2018.

**CUADRO N° 15  
SE DESPLAZA CON SEGURIDAD AL MOMENTO  
DE JUGAR AL LOBO.**



**INTEPRETACIÓN:** Considerando las frecuencias más altas del Pre-Test (60,0%) y del Post-Test (73,3%), se deduce que se ha producido un cambio considerable en concordancia a lo que señala el indicador.

## **8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:**

Quindi. (2017). En su tesis concluye que el incremento de la inteligencia kinestésica corporal donde por medio de la técnica del juego de la escaramuza en el nivel inicial de los niños de 3 y 4 años de edad en la comunidad educativa intercultural bilingüe de Quilloac; periodo 2016-2017, presentada ante la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca-Ecuador; en la que establece que una vez culminada todas las actividades planificadas en el juego de la escaramuza, los menores demuestran que estos juegos desarrollan estrategias importantes, que desarrollan la inteligencia kinestésica corporal.

Así mismo se concluye con la aplicación de la propuesta y el Juego constituye lo primordial y que es la única herramienta de relax del menor y que por lo tanto debe ser usada como herramienta educativa para poder ayudar a los estudiantes al despliegue de un conjunto de potencialidades y habilidades en diferentes áreas curriculares.

Chávez. (2017). concluye que: La aplicación del Taller de los juegos influye de manera significativa ( $p\text{-sig}<0.05$ ) en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica en los menores de 3 años, en Trujillo 2017; del mismo modo; El Taller de los juegos aplicado al grupo experimental de la investigación ha resultado ser una herramienta pedagógica muy importante para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica en los menores de 03 años que participaron en el grupo experimental, pues sus niveles alcanzados fueron muy superiores a los del grupo control que no se les aplicó dicho taller.

Según lo indica el autor citado anteriormente, el juego permite desarrollar la capacidad cognitiva y la motricidad gruesa de los niños; pero además, en nuestro caso fue una herramienta fundamental para desarrollar la inteligencia cinestésica corporal, puesto tal como lo demuestran los resultados obtenidos en el pos test; el juego dio grandes y satisfactorios resultados.

Garzón. (2016). En su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” Bogotá, el cual tuvo como objetivo determinar el grado de influencia del juego como estrategia didáctica en educación infantil y su incidencia como actividad motivadora en el aprendizaje; concluye: Lo que se ha

pretendido con el presente trabajo es sensibilizar la dimensión creativa del docente para ayudarlo a actuar como facilitador de ese desarrollo creativo a sus alumnos y alumnas, y crear el ambiente propicio y favorecedor, así como unos escenarios de juego que posibiliten diversidad de experiencias: El juego como actividad motriz. El juego como actividad social (relación con los demás, cooperación, cumplimiento de las normas. El juego como actividad psicológica (vencer miedos, timidez, complejos, etc.). El juego como actividad intelectual: aprender a escuchar, interpretar órdenes y mensajes, actuar conforme a unas normas establecidas de antemano.

Tal como lo manifiestan los autores anteriormente citados, con los cuales coincidimos, al manifestar que las actividades pedagógicas en las que se tiene como herramienta o estrategia pedagógica al juego, son actividades eminentemente productivas tanto en el aspecto del intelecto como el desarrollo de otras habilidades y aptitudes motrices, como en nuestro caso la inteligencia cenestésica corporal, la misma que en los estudiantes de nuestra muestra permitió desarrollarla de manera muy eficiente.

Ruiz & Navarro, (2015). Demuestra que los Juegos y Rondas Infantiles como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en los niños en edad Pre escolar; concluye que, los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo formativo del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Según indica el autor anteriormente citado, el juego permite desarrollar la capacidad cognitiva y la motricidad gruesa de los niños; pero además en nuestro caso fue una herramienta fundamental para desarrollar la inteligencia cinestésica corporal puesto tal como lo demuestran los resultados obtenidos en el pos test, el juego dio grandes y satisfactorios resultados.

Segarra & Díaz (2015). Desarrollaron en su tesis, presentada ante la Universidad Técnica de Ambato; en la que arriban a las conclusiones siguientes: Los niños no demuestran un nivel óptimo de incremento de la inteligencia kinestésica ya que solo un 18% de estudiantes han desarrollado la inteligencia kinestésica por lo que podemos determinar que los maestros simplemente se enfocan en desarrollar actividades curriculares y no aplican actividades extracurriculares para el desarrollo holístico de los estudiantes. Los juegos ayudan al aporte del desarrollo de la inteligencia motriz fino es por ello que los estudiantes no han tenido una estimulación adecuada, por lo que solo un 39% de los estudiantes presentan un buen desarrollo del mismo.

En concordancia con los autores citados, el juego es una actividad que nace y crece con los niños, por tanto, es ésta, una de las actividades que los maestros desde el primer ciclo de escolaridad debiéramos aprovecharla para desarrollar aprendizajes significativos que le vayan preparando a los niños y niñas para los ciclos y niveles superiores de la educación.

Zegarra & Moncca. (2015). Las autoras en este trabajo llegaron a las conclusiones: Después de la aplicación del programa encontramos que existen diferencias significativas en las áreas del desarrollo evaluadas entre los grupos, social emocional ,como son cognitiva, , por lo tanto, se visualiza que los estuantes del grupo experimental tienen un mayor desarrollo que los del grupo control. Se comprobó la efectividad del programa de educación psicomotriz PEP, en niños (as) preescolares de 4 a 5 años; tras realizar comparaciones entre el pre test y el post test dentro de los grupos control y experimental, hallamos que en el caso del grupo control no hay diferencias significativas en ninguna de las áreas evaluadas. Mientras que para el caso del grupo experimental se encuentra que hay diferencias significativas en las áreas evaluadas: cognitiva y social emocional, por lo tanto, se evidencia que existe una mejoría en el post test. Se determinó la eficacia del programa de educación psicomotriz PEP, orientado a la incrementación del desarrollo cognitivo y socioemocional, en sus diferentes sesiones, los niños (as) evidenciaron una progresiva incrementación en su desarrollo.

El juego en nuestro trabajo de investigación, constituyó la principal actividad de desarrollo de capacidades de inteligencia cinestésica corporal, pues fue de gran ayuda para mejorar en cada indicador e ítems propuestos.

López y otros, (2015). Determinar la influencia del método experimental en el aprendizaje de la psicomotricidad de los menores del grupo de la muestra para compararlos con el grupo experimental; en dicho estudio los investigadores concluyen que: La aplicación del Método Experiencial el proceso del aprendizaje de la psicomotricidad, permite incrementar significativamente las destrezas motoras en los niños y niñas, La aplicación del Método Experiencial logra homogeneidad en el rendimiento físico en un salón heterogéneo. La aplicación del Método Experiencial facilita la labor del docente, en la medida que la orienta en la secuencia de los contenidos y en la elaboración de los ejercicios para las sesiones de aprendizaje.

La experiencia obtenida al finalizar la propuesta del juego como estrategia para desarrollar a inteligencia cinestésica corporal, fue sin duda una experiencia que nos permitió obtener resultados satisfactorios en cuanto a los objetivos propuestos, ya que los resultados del pos test evidencian una mejoría significativa en comparación con los resultados obtenidos en el pre test.

## **9. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:**

### ***9.1. Conclusiones:***

- a. El nivel de inteligencia Cinestésica Corporal en menores 3 años en la I.E.I N° 414, Hualgayoc, antes de desarrollar la propuesta del juego como estrategia, era demasiado baja e insuficiente, alcanzando el 20%, tal como se observa en los cuadros y gráficos presentados como resultados de la evaluación de cada indicador.
- b. Después de aplicar la propuesta del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia Cinestésica Corporal menores de 3 años - de la I.E.I N° 414, Hualgayoc, ésta había mejorado de manera satisfactoria alcanzando el 801%; quedando demostrado en cada



uno de los ítems e indicadores del instrumento aplicada durante el Post Test.

- b. Concluyo manifestando que hacer uso del juego como estrategia pedagógica para desarrollar la inteligencia Cinestésica Corporal en niños de 3 años - de la I.E.I N° 414, Hualgayoc; resulta una excelente herramienta puesto que se obtuvo una ganancia del 60%; como se observa en los cuadros y gráficos estadísticos, presentados en la sección anterior; los niños han alcanzado altos índices y porcentajes de logro en cada uno de los ítems e indicadores evaluados; quedando comprobada y verificada la hipótesis formulada para la presente investigación.

## ***9.2. Sugerencias.***

- a. A los maestros del nivel inicial sugerimos; utilizar el juego como actividad básica y necesaria mediante talleres psicomotrices para lograr desarrollar múltiples capacidades y habilidades en nuestros estudiantes.
- b. Del mismo modo, a los maestros y maestras se les recomienda trabajar más el aspecto de la investigación educativa, y de manera constante como parte de la preparación y formación continua en el quehacer pedagógico.
- c. A los entes públicos y privados, contribuir con este tipo de trabajos, es pues el nivel inicial el inicio de un proceso formativo que no es meramente destructivo para los niños; sino, el inicio de un caminar de formación continua y permanente que requiere de más atención del gobierno y de instituciones privadas que apuesten por una educación de calidad desde sus inicios en la formación escolar.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Borja. (1994): Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. Rvta. Internacional de Formación del Profesorado, nº19, Enero/Abril 1994, pp. 65-82.
- Caillois, (1958) “Teoría de los juegos”. Ed. Seix Barral, S.A., Barcelona.
- Cordero, (1985-1986). El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.
- Gardner, (2014). La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI. Barcelona: Paidós.
- Jiménez, (2017). Inteligencias Múltiples al microscopio. Significativa.org
- López, (1997): El juego como recurso educativo: guía antológica. Valencia. Universitat de Valencia.
- [marcelospinolajaen.com/Archivos/293\\_Inteligencia\\_Corporal-Cinestesica.pdf](http://marcelospinolajaen.com/Archivos/293_Inteligencia_Corporal-Cinestesica.pdf).
- Navarro, F. (2003). La enciclopedia (Vols. 1–20). Madrid: Salvat.
- Ortega Ruiz, R. (1995): Jugar y aprender. Sevilla. Díada
- Pérez (1989). Autodidacta. La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil.
- Pérez, (2013) (cpcor@hotmail.com) Maestra especialista en Educación Infantil Licenciada en psicopedagogía.

***ANEXOS***



**ANEXO N° 1**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGICA**  
**TÍTULO: “ JUEGOS EN LA INTELIGENCIA CINESTÉSICA CORPORAL EN NIÑOS DE 3 AÑOS I.EI. 414 – HUALGAYOC; 2018”**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	TIPO DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS DE RECOJO DE INFORMACIÓN	INSTR.
¿De qué manera el juego mejora el desarrollo de la inteligencia cinestésica corporal en los niños de 3 años de la I.E. N° 414 Hualgayoc - 2018?	<b>OBJETIVO GENERAL</b> “Determinar que el juego desarrolla la inteligencia cinestésica corporal; en los niños de 3 años de edad de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 414 Hualgayoc – 2018”.	“El juego mejorará significativamente el desarrollo de la inteligencia cinestésica corporal en los niños y niñas de 3 años de edad de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 414 Hualgayoc-2018.”	<b>V.I.</b> <b>Juegos</b>	Fundamentación de la Propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sustenta en la teoría constructivista.</li> <li>- Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget, Groos, Vygotsky y Ausubel</li> <li>- Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética que son la que orientan el funcionamiento de la propuesta.</li> </ul>		- El análisis documental	Guía de Observación
				Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los propósitos de la propuesta están claramente definidos</li> </ul>			

					<ul style="list-style-type: none"> <li>- Son viables en su ejecución los objetivos.</li> <li>- Son alcanzables en el tiempo los objetivos.</li> <li>- Son coherentes los propósitos</li> <li>- Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica.</li> </ul>			
				Diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes.</li> <li>- Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias.</li> <li>- Busca desarrollar en los niños la inteligencia cinésica-corporal.</li> </ul>	-		
				Concreción del diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiesta concreción de los objetivos trazados.</li> </ul>	-		
	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b> Identificar el nivel de desarrollo de la							

	<p>inteligencia cinestésica corporal antes de la aplicación de la Propuesta del Juego en las niñas y niños de 3 años de la I.E.I. N° 414 Hualgayoc – 2018.”</p> <p>Identificar el nivel de inteligencia cinestésica corporal después de la aplicación de Propuesta del Juego como estrategia en las niñas y niños de 3 años de la I.E.I. N° 414 Hualgayoc – 2018.”</p> <p>Comparar el nivel de inteligencia cinestésica corporal antes y después de la aplicación de la propuesta del</p>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las actividades programadas son viables en su ejecución.</li> <li>- Está orientada a la solución de la problemática.</li> <li>- Despierta el interés de los niños para desarrollar la inteligencia cinestésica corporal</li> </ul>	-		
			<p><b>V.D.</b></p> <p><b>Inteligencia cinestésica corporal</b></p>	<p><b>Coordinación motora fina</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enhebra sorbetes para confeccionar pulseras.</li> <li>- Enrolla con precisión la cuerda en el trompo.</li> <li>- Participa en actividades, mediante el juego de la “telaraña”.</li> <li>- Saca las canicas, del círculo graficado en el piso, lanzando una canica.</li> <li>- Encaja la pelota en la boca del payaso.</li> <li>- Ensarta los aros olímpicos con precisión</li> </ul>	<p>- La observación</p>	<p>Guía de Observación</p>
				<p><b>Coordinación motora gruesa</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utiliza las partes gruesas de su</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta con un pie y sin pisar la línea del rayuelo.</li> </ul>		

	<p>juego para desarrollar la inteligencia cinestésica corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 414 Hualgayoc – 2018.”</p>				<p>cuerpo para realizar diversas actividades</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se ubica en el espacio correcto al momento de jugar el gato y el ratón.</li> <li>- Realiza rodamientos con su cuerpo.</li> <li>- Se divierte reventando globos.</li> <li>- Recorre el laberinto con obstáculos en tiempos determinados.</li> <li>- Desarrolla la precisión y movimiento corporal al saltar la cuerda.</li> <li>- Demuestra seguridad y reacción inmediata de movimientos utilizando las alas.</li> <li>- Se desplaza con seguridad al momento de jugar al lobo.</li> </ul>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--



## **ANEXO N° 2**

### **PLAN DE ACCIÓN**

#### **NEGOCIACIÓN Y EJECUCIÓN DEL PLAN.**

Una vez aprobado nuestro proyecto de investigación por las autoridades pertinentes de la UNIVERSIDA SAN PEDRO y contando con la autorización y asesoramiento del formador del área de investigación, Procedo a establecer las actividades del plan de acción. Para tal efecto, se tuvo que dialogar con la directora de la I. E.I. N° 414 Hualgayoc, para obtener la autorización correspondiente y así poder ejecutar el trabajo de investigación “JUEGOS EN LA INTELIGENCIA CINESTÉSICA CORPORAL EN NIÑOS DE 3 AÑOS I.EI. 414 –HUALGAYOC; 2018” Contando con la autorización de la directora, se hizo de conocimiento a la plana docente y padres de familia para obtener su apoyo en la ejecución, ya que de ello depende en gran medida el éxito de nuestro trabajo. El plan de acción se cumplió de acuerdo a lo programado, contando con el apoyo de todos los agentes educativos de la institución, hecho por el cual hacemos extensivo nuestro agradecimiento. El plan de acción al que hacemos referencia se encuentra al final del presente trabajo de investigación.





## ANEXO N° 3

### PROPUESTA.

#### I. INFORMACION GENERAL

- **TITULO DE LA PROPUESTA:** “Juegos en la Inteligencia Cinestésica Corporal en niños de 3 años i.ei. 414 – Hualgayoc; 2018”
- **INSTITUCION EDUCATIVA** : 414 Hualgayoc
- **ACTORES INVOLUCRADOS** : 15 Niños y Niñas
- **RESPONSABLE DEL PROYECTO** : Filmio O. Tapia Bustamante.
- **PERIODO DE EJECUCIÓN** : Noviembre - Diciembre.

#### II. FUNDAMENTACIÓN.

La presente investigación lo fundamentaremos de acuerdo a las variables correspondientes de nuestro trabajo.

#### III. OBJETIVOS

- Desarrollar la inteligencia cenestésica corporal de los estudiantes a través de juego.
- Planificar y ejecutar sesiones de aprendizaje, que permitan desarrollar la inteligencia corporal de los estudiantes a través de juegos.
- Desarrollar la coordinación dinámica general.
- Adquirir nociones de lateralidad.
- Coordinación óculo manual.
- Reconocer y respetar reglas del juego.

#### IV. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.

ACTIVIDAD	ACCIONES	CRONOGRAMA	RECURSOS
<b>Me divierto jugando el gato y el ratón.</b>	✓ Desarrollo del juego	05/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraz</li> <li>• Juego</li> <li>• Ficha de trabajo</li> </ul>
<b>Juego a las canicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego</li> <li>✓ Psicomotricidad fina</li> <li>✓ Óculo - manual.</li> </ul>	07/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canicas</li> <li>• Tiza</li> <li>• Ficha de trabajo</li> </ul>
<b>Jugamos a rodar mi cuerpo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego</li> <li>✓ Sicomotricidad gruesa.</li> </ul>	09/11/2018.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colchonetas</li> <li>• Pelotas</li> <li>• Ficha de trabajo</li> </ul>
<b>Me divierto jugando los aros olímpicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Coordinación ojo-mano</li> <li>✓ Desarrollo de la precisión.</li> </ul>	12/11/2018.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerpo</li> <li>• Espacio físico</li> <li>• Cartulina de colores</li> <li>• Conos</li> <li>• Plumón</li> <li>• Ficha de trabajo</li> </ul>
<b>Juego al traga bolas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo de motricidad gruesa</li> <li>✓ Discriminación simétrica.</li> </ul>	14/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerpo</li> <li>• Espacio físico</li> <li>• Pelotas</li> <li>• Traga bolas.</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Ficha de trabajo</li> </ul>
<b>Jugamos a los trompos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo de motricidad gruesa y fina.</li> <li>✓ Coordinación.</li> </ul>	16/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio físico</li> <li>• Cuerda</li> <li>• Trompos</li> <li>• Ficha de trabajo</li> </ul>

<b>Me divierto jugando a reventar globos.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Localización espacial</li> <li>✓ Orientación y direccionalidad</li> </ul>	19/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz</li> <li>• Globos de varios colores</li> <li>• Cinta</li> <li>• Papel bond.</li> </ul>
<b>Jugamos al lobo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego.</li> <li>✓ Psicomotricidad gruesa, agilidad.</li> </ul>	21 /11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraz</li> <li>• Canción</li> <li>• Pinturas</li> </ul>
<b>Explora sus movimientos con las ulas ulas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego.</li> <li>✓ Desarrolla la coordinación motora.</li> <li>✓ La reacción inmediata de movimientos.</li> </ul>	23/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ulas -ulas</li> <li>• Música</li> <li>• Tiza</li> </ul>
<b>Jugamos a “Saltar la cuerda con mis amigos”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego.</li> <li>✓ Mejora la coordinación motriz.</li> <li>✓ Desarrollar la precisión en el movimiento corporal.</li> </ul>	26/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerda de 4 metros de largo.</li> <li>• Canción</li> </ul>
<b>Jugamos Laberintos de obstáculos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego</li> <li>✓ Coordina el movimiento de su cuerpo a través de los obstáculos.</li> </ul>	28/ 11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cubos</li> <li>• tizas de colores</li> <li>• reloj</li> </ul>
<b>Jugamos Al rayuelo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego</li> <li>✓ Coordinación motora gruesa.</li> <li>✓ Coordinación motora fina.</li> </ul>	30/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiza,</li> <li>• Chapas.</li> <li>• Espacio</li> <li>• Papel bond.</li> </ul>
<b>Jugamos a La telaraña</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego</li> <li>✓ Lateralidad.</li> <li>Coordinación dinámica general.</li> <li>✓ Ocupación espacial.</li> </ul>	03/12/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tizas</li> <li>• Espacio físico</li> <li>• Pañuelos.</li> </ul>

<b>Preparamos plastilina casera</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollo del juego</li> <li>✓ De la psicomotricidad fina</li> </ul>	07/12/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harina, témperas, agua, goma</li> </ul>
<b>Confeccionamos pulseras con sorbetes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ De la psicomotricidad fina</li> </ul>	10/12/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sorbetes de colores.</li> <li>• Hilos de colores</li> </ul>

## **V. EVALUACIÓN.**

El presente trabajo será evaluado de manera permanente, mediante la guía de observación y la lista de cotejo.



## ANEXO N° 4

### RELACION DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 414 –

#### HUALGAYOC.

- 1.- BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.
- 2.- CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.
- 3.- GUTIERREZ ACUÑA, Mélica Jazmin.
- 4.- CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.
- 5.- GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.
- 6.- GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.
- 7.- GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.
- 8.- LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.
- 9.- MACETA BURGA, Jorge Anderson.
- 10.- MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.
- 11.- MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina Alessandra.
- 12.- TERRONES MARCO, Marylin.
- 13.- ORTIZ PALMA, Víctor Anderson.
- 14.- VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.
- 15.- YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero.



**ANEXO N° 5**

**FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR**

**LA INTELIGENCIA CINESTÉSICA CORPORAL**

DIRECTORA : Yolanda Esperanza Coba Arévalo  
 I.E. I. N° : 414  
 Sección : 3 AÑOS-AULA ROJA  
 Docente Investigador : TAPIA BUSTAMANTE Filmio Oswaldo

INDICADORES	ITEMS	A	B	C
✓ Demuestra dominio de actividades óculo-manuales.	- Enhebra sorbetes para confeccionar pulseras.			
	- Jugando a la panadería, moldeamos con plastilina			
	- Participa en actividades, mediante la técnica de la telaraña.			
	- Enrolla con precisión la cuerda en el trompo.			
	- Saca las canicas, del círculo graficado en el piso, lanzando una canica.			
	- Encaja la pelota en la boca del payaso.			
	-Ensarta los aros olímpicos con precisión.			
✓ Utiliza las partes gruesas de su cuerpo para realizar diversas actividades	-Salta con un pie y sin pisar la línea del rayuelo.			
	-Se ubica en el espacio correcto al momento de jugar el gato y el ratón.			
	-Realiza rodamientos con su cuerpo.			
	-Se divierte reventando globos.			
	-Recorre el laberinto con obstáculos en tiempos determinados.			
	-Desarrolla la precisión y movimiento corporal al saltar la cuerda.			
	-Demuestra seguridad y reacción inmediata de movimientos utilizando las ulas.			
	-Se desplaza con seguridad al momento de jugar al lobo.			

**LEYENDA:**

<b>A : LOGRADO</b>	<b>B : PROCESO</b>	<b>C : INICIO</b>
--------------------	--------------------	-------------------

Escribir la cantidad de niños que realizan el indicador según el criterio.



# SESIONES DE APRENDIZAJE



*Prof. Filmio Oswaldo Tapia Bustamante*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL	:	BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I	:	“414 – HUALGAYOC.
1.3 DIRECTORA	:	YOLANDA E. COBA AREVALO.
1.4 PROFESOR DE AULA	:	MARITZA AREVALO BARBOZA.
1.5 PRACTICANTE	:	FILMIO O. TAPIA BUSTAMANTE.
1.6 EDAD	:	3 AÑOS.
1.7 AULA	:	ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

“JUGAMOS AL GATO Y AL RATÓN”

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ disfraz, canción.

FECHA:

05 - 11 - 2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR 3 AÑOS	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son considerados medios formativos.	Disfruta la posibilidad del juego y demuestra la iniciativa.	Se ubica en el espacio correcto al momento de jugar el gato y el ratón.	Guía de observación



## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las rutinas diarias.</li> <li>- Se reúne al grupo, se organiza y se establece los acuerdos para realizar el juego.</li> <li>- Se motiva mediante la canción “Bajo un botón”.</li> <li>- Se pregunta a los niños: ¿De qué trata la canción ?, ¿Dónde se esconde el ratón?, ¿Les gustaría jugar al gato y al ratón?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a jugar al gato y al ratón”</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo: Caminando en punta de pies, de talones, saltando con un pie, con los dos pies, etc.</li> <li>- Se reparte el material a dos de los niños que representara al gato y al ratón(disfraces)</li> <li>- Luego la docente explica las reglas básicas para realizar el juego “El gato y el ratón”</li> <li>- El gato y al ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano.</li> <li>- Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón.</li> <li>- Al ritmo de la canción: ratón que te coge el gato, ratón que te va a coger, si no te coge esta noche, mañana te cogerá.</li> <li>- El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible.</li> <li>- El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan</li> </ul>	<p>Disfraces de gato y de ratón.</p>

	<p>pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar. Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terminará el juego cuando todos los integrantes hayan participado.</li> </ul> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN GRÁFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada.</li> </ul> <p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul> <p><b>EXTENSIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan en casa al gato y al ratón con papá y mamá.</li> </ul>	<p>Papel bond Lápiz Pinturas</p>

## VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc  
**AULA** : “Roja”  
**EDAD** : 3 Años  
**TEMA** : “jugamos al gato y al ratón”  
**FECHA** : 05-11-2018

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Observación		
		A	B	C
		Disfruta la posibilidad del juego y demuestra la iniciativa.		
		Se ubica en el espacio correcto al momento de jugar el gato y el ratón.		
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X		
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X		
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X		
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X		
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.		X	
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X		
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.		X	
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X		
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X		
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X		
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.		X	
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X		
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.		X	
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X		
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X		

### LEYENDA:

<b>A : LOGRADO</b>	<b>B : PROCESO</b>	<b>C : INICIO</b>
--------------------	--------------------	-------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02



### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA  
1.2 I.E. I : HUALGAYOC  
1.3 DIRECTORA : YOLANDA E. COBA ARÉVALO  
1.4 PROFESOR DE AULA : MARITZA ARÉVALO BARBOZ.  
1.5 PRACTICANTE : FILMIO O. TAPIA BUSTAMANTE  
1.6 EDAD : 3 AÑOS.  
1.7 AULA : ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

“JUGAMOS A LAS CANICAS”

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Canicas, tizas.

FECHA:

07/11/2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR 3 AÑOS	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son considerados medios formativos.	Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema, en situaciones de juego y exploración	Saca las canicas del círculo graficado en el piso, lanzando una canica	Guía de observación

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las rutinas diarias.</li> <li>- Se reúne al grupo, se organiza y se establece los acuerdos para realizar el juego.</li> <li>- Se motiva mediante una adivinanza “Bolitas pequeñas de metal o de cristal”.</li> <li>- Se pregunta a los niños: ¿De qué trata la adivinanza?, ¿Les gustaría jugar a las canicas?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a jugar al a las canicas”</li> </ul>	
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo: Caminando en punta de pies, de talones, saltando con un pie, con los dos pies, etc.</li> <li>➤ Se reparte material para cada estudiante (canicas)</li> <li>➤ Luego la docente explica que vamos a realizar un juego “las canicas”</li> <li>➤ el docente explica las reglas básicas para jugar a las canicas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero se debe dibujar con tiza en el suelo un círculo de más o menos 1 metro de diámetro.</li> <li>Cada jugador escoge una canica grande que utilizará como tirador (si no hay grandes, se escoge alguna que sea singular y fácil de distinguir) y coloca el resto de sus canicas dentro del círculo.</li> <li>- Se escoge un jugador para ser el primero. El primer jugador coloca su tirador en el borde del círculo y lo dispara haciendo impulso con el pulgar y otro dedo hacia las canicas del interior.</li> <li>- Debe intentar sacar alguna canica del círculo.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Canicas</p> <p>Tizas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si lo consigue sin que su tirador salga del círculo se queda las canicas sacadas y puede tirar de nuevo, tirando esta vez desde el punto en el que su tirador se había quedado.</li> <li>- En el caso de que su tirador salga del círculo o no consiga sacar otra canica de él, entonces el turno pasa al siguiente jugador.</li> <li>- El juego termina cuando no quedan canicas dentro del círculo y todos los estudiantes hayan participad</li> <li>- Entonces se cuentan el total de canicas que cada jugador ha acumulado, ganando aquel que tenga el número más alto.</li> </ul> <p><b>MOMENTO DE RELAJACION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación.</li> </ul>	Música
CIERRE	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente les entregara una hoja de trabajo para que los estudiantes realicen la técnica del rasgado utilizando papel lustre y peguen sobre la imagen de acuerdo a la actividad realizada.</li> </ul> <p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul> <p><b>EXTENSIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan en casa a las canicas con papá y mamá.</li> </ul>	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Hojas de trabajo Papel lustre</p>

## VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA.

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc.  
**AULA** : “Roja”  
**EDAD** : 3 Años  
**TEMA** : “Jugamos a las canicas”  
**FECHA** : 07/11/2018

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema, en situaciones de juego y exploración		
		Saca las canicas del círculo graficado en el piso, lanzando una canica		
		A	B	C
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X		
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X		
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X		
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X		
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.		X	
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X		
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.		X	
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X		
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X		
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X		
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.		X	
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X		
13	ORTIZ PALMA, Víctor Anderson.		X	
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X		
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X		

### LEYENDA:

<b>A : LOGRADO</b>	<b>B : PROCESO</b>	<b>C : INICIO</b>
--------------------	--------------------	-------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.  
1.2 I.E. I : 414 HUALGAYOC.  
1.3 DIRECTORA : YOLANDA E. COBA AREVALO.  
1.4 PROFESOR DE AULA : MARITZA AREVALO BARBOZA.  
1.5 PRACTICANTE : FILMIO O. TAPIA BUSTAMANTE.  
1.6 EDAD : 3 AÑOS.  
1.7 AULA : ROJA.



### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

“JUGAMOS A RODAR CON MI CUERPO”

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ colchonetas ,

FECHA:

09/11/2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR 3 AÑOS	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos utilizando diversos objetos, como pelotas, entre otros.	Realiza rodamientos con su cuerpo	Guía de observación



## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las rutinas diarias.</li> <li>- Se reúne al grupo, se organiza y se establece los acuerdos para realizar el juego.</li> <li>- Se motiva mediante ejercicios de calentamiento.</li> <li>- Se pregunta a los niños: ¿A que jugamos?, ¿Sabes cómo se juega a rodar el cuerpo?, ¿Les gustaría jugar a rodar nuestro cuerpo?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a jugar a rodar con mi cuerpo”</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correr cubriendo espacios. Este ejercicio consiste en que cuando encuentres una línea en el piso, la saltas.</li> <li>• Correr por todos lados. Cuando haces 15 o 20 pasos de carrera, tocas el piso con las dos manos y luego saltas.</li> <li>• Acostarse de espaldas. Toma tus piernas con los brazos hasta hacerte una bolita, te quedas en esa posición apoyando sólo la espalda en el suelo.</li> </ul> </li> <li>- Se reparte material para cada estudiante (pelota)</li> <li>- Luego la docente explica que vamos a realizar un juego “A rodar con mi cuerpo”</li> <li>- El docente explica las reglas básicas para jugar el juego a rodar con mi cuerpo:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organiza a los niños en dos equipos y se acomoda en fila.</li> <li>- Se marca el lugar de salida, de llegada y el regreso. Para ellos es necesario señalar e donde se inicia, marcar de tres a cuatro</li> </ul> </li> </ul>	<p>colchoneta</p> <p>pelotas</p> <p>tizas</p>

	<p>metros a partir de ahí y colocar en ese sitio la señal de llegada. el regreso será por el mismo camino hasta llegar al lugar donde se encuentra el siguiente compañero de la fila, a quién el niño tocará para que entonces el inicia el recorrido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los dos primeros alumnos de cada fila se colocan acostados en el piso de manera que al rodar sobre su costado puedan recorrer el camino girando hacia la derecha y regresar girando hacia a la izquierdo</li> <li>- Para rodar pueden elegir entre estas opciones: Brazos laterales al tronco Brazos derecho debajo de la cabeza Brazos levantados paralelos a la cabeza.</li> <li>- Los alumnos empiezan a girar cuando se da la señal de inicio; se realiza el recorrido; regresan y tocan a su compañero, quien continúa rodando el mismo recorrido, y así sucesivamente hasta que todos hayan rodado.</li> <li>- Gana el equipo que termine de realizar el primero.</li> </ul> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad.</li> </ul>	Música
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente les entregara una hoja de trabajo para que los estudiantes realicen la técnica del rasgado utilizando papel lustre y peguen sobre la imagen de acuerdo a la actividad realizada.</li> </ul> <p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales</li> </ul>	Hoja de trabajo Hojas de trabajo Papel lustre

	<p>utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</p> <p><b>EXTENSIÓN.</b> Juegan en casa a rodar con mi cuerpo con papá y mamá.</p>	
--	---	--

## **VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA**

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc.  
**AULA** : “Roja”  
**EDAD** : 3 Años  
**TEMA** : “Jugamos a rodar con mi cuerpo”  
**FECHA** : 09/11/2018

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Observación		
		A	B	C
		Disfruta la posibilidad del juego y demuestra la iniciativa.		
		Se ubica en el espacio correcto al momento de jugar el gato y el ratón.		
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X		
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X		
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X		
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X		
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.		X	
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X		
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.		X	
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X		
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X		
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X		
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.		X	
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X		
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.		X	
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X		
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X		

### LEYENDA:

<b>A : LOGRADO</b>	<b>B : PROCESO</b>	<b>C : INICIO</b>
--------------------	--------------------	-------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04



### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.  
1.2 I.E. I : 414 HUALGAYOC.  
1.3 DIRECTORA : YOLANDA E. COBA AREVALO.  
1.4 PROFESOR DE AULA : MARITZA AREVALO BARBOZA.  
1.5 PRACTICANTE : FILMIO O. TAPIA BUSTAMANTE.  
1.6 EDAD : 3 AÑOS.  
1.7 AULA : ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

“JUEGO AL TRAGA BOLAS”

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Payaso de catón, pelotas de trapo, colchonetas

FECHA:

14/11/2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel Viso motriz en acciones óculo-manual (Lazar una pelota).	Encaja la pelota en la boca del payaso hecho de cartón	Guía de observación

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las rutinas diarias.</li> <li>- Se reúne al grupo, se organiza y se establece los acuerdos para realizar el juego.</li> <li>- Se motiva mediante ejercicios de calentamiento y insertando las pelotas en un cartón.</li> <li>- Se pregunta a los niños: ¿Qué ejercicios realizamos?, ¿Les gusto?, ¿Les gustaría jugar a insertar pelotas en un traga bolas?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a jugar a insertar pelotas en un traga bolas?”</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correr por todos los espacios.</li> <li>• Correr detrás de un compañero, tratando siempre de mantener un metro de distancia.</li> <li>• Correr cubriendo espacios. Este ejercicio consiste en que cuando encuentres una línea en el piso, la saltes.</li> <li>• Acostarse de espaldas. Toma tus piernas con los brazos hasta hacerte una bolita, te quedas en esa posición apoyando sólo la espalda en el suelo.</li> <li>• Sentarse en parejas con pelota. Sentados uno frente a otro, con piernas juntas y extendidas, tomar un balón con brazos estirados por encima de la cabeza, y flexionando el tronco pasarlo a las manos del compañero sin doblar las rodillas.</li> </ul> </li> <li>- Se reparte material para cada estudiante (pelota)</li> </ul>	<p>colchoneta</p> <p>pelotas tizas traga bolas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego la docente explica que vamos a realizar un juego “Juego al tragabolas”</li> <li>- El docente explica las reglas básicas para jugar el juego al traga bolas”</li> <li>- Se organiza a los niños en dos equipos y se acomoda en fila.</li> <li>- El docente formará a los niños en dos grupos que tendrán que encestar las bolas en el payaso o traga bolas, tendrá que lanzar la bola desde una distancia que la maestra marcará con anticipación, si no acierta el primer participante del grupo no puede continuar el siguiente. El grupo que termine de encestar todas las bolas que le asignaron será el ganador.</li> </ul> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los ejercicios de respiración (aprender a inspirar por la nariz y expirar por la boca de forma pausada) lo podemos hacer también diciéndole al niño que se imagine que es un globo que lentamente se va hinchando (le damos también instrucciones para que vaya alzando los brazos al tiempo que se hincha) para después deshincharse (expirando el aire y bajando lentamente los brazos).</li> </ul>	Música
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente entregara una hoja de papel bond para que los estudiantes dibujen lo realizado en la actividad.</li> </ul> <p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul>	Hojas de trabajo Papel lustre

	<p><b>EXTENSIÓN.</b> Juegan en casa a insertar pelotas en un traga bolas con papá y mamá.</p>	
--	---	--

**VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA**

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador





## GUÍA DE OBSERVACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS:

I. E : N° 414 Hualgayoc.  
 AULA : “Roja”  
 EDAD : 3 Años  
 TEMA : “Juego al traga bolas”  
 FECHA : 14/11/2018

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Disfruta		
		A	B	C
		Coordina sus movimientos a nivel Viso motriz en acciones óculo-manual (Lanzar una pelota).		
		Encaja la pelota en la boca del payaso hecho de cartón.		
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X		
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X		
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X		
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.			X
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.	X		
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.			X
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.	X		
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.			X
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X		
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X		
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.	X		
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X		
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.	X		
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X		
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X		

### LEYENDA:

<b>A : LOGRADO</b>	<b>B : PROCESO</b>	<b>C : INICIO</b>
--------------------	--------------------	-------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL	:	BAMBAMARCA
1.2 I.E. I	:	414 HUALGAYOC
1.3 DIRECTORA	:	YOLANDA COBA AREVALO.
1.4 PROFESOR DE AULA	:	MARITZA AREVALO BARBOZA.
1.5 PRACTICANTE	:	FILMIO O. TAPIA BUSTAMANTE.
1.5 EDAD	:	3 AÑOS.
1.6 AULA	:	ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

**“JUGAMOS A LOS TROMPOS”**

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ **Trompo, piola**

**FECHA:**

16/11/2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
<b>Personal Social</b>	<b>Construye su Corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual(al jugar trompos).	Enrolla con precisión la cuerda del trompo	Guía de observación

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las rutinas diarias.</li> <li>- Se reúne al grupo, se organiza y se establece los acuerdos para realizar el juego.</li> <li>- Se motiva mediante una adivinanza</li> <li>- Se pregunta a los niños: ¿De qué trata la adivinanza ?, ¿A quién hacen bailar?, ¿Les gustaría jugar a los trompos?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a jugar a los trompos</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo:</li> <li>• Correr por todos los espacios.</li> <li>• Correr detrás de un compañero, tratando siempre de mantener un metro de distancia.</li> <li>• Sentarse en parejas con pelota. uno frente a otro, con piernas juntas y extendidas, tomar un balón con brazos estirados por encima de la cabeza, y flexionando el tronco pasarlo a las manos del compañero sin doblar las rodillas.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reparte material para cada estudiante (trompos y piola)</li> <li>- Luego la docente explica que vamos a realizar el juego: “Jugamos a los trompos”</li> <li>- El docente da las instrucciones para jugar como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se debe enrollar la cuerda al trompo.</li> <li>• luego lanzarlo al suelo intentando bailarlo.</li> <li>• Las docentes enseñan a cada estudiante para que se les haga más fácil e entretenido el juego.</li> </ul> </li> </ul>	<p>pelotas</p> <p>Trompos Piola</p>

	<p>-Luego el profesor da la señal, para que cada estudiante envuelva el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.</p> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos ubicamos en parejas. Uno de los niños se echa boca abajo, el otro hace palmaditas suaves en la espalda Con música clásica de fondo; luego cambiamos de roles.</li> </ul>	Música
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente entregara una hoja de papel bond pre dibujada con la imagen de niños jugando trompos para realicen la técnica del rasgado.</li> </ul> <p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul> <p><b>EXTENSIÓN.</b></p> <p>Juegan en casa a los trompos con papá y mamá.</p>	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Papel lustre</p>

## VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc.  
**AULA** : “Roja”  
**EDAD** : 3 Años  
**TEMA** : “Jugamos a los trompos”  
**FECHA** : 16/11/2018.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual (al jugar trompos). A los trompos).		
		Enrolla con precisión la cuerda del trompo.		
		A	B	C
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X		
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X		
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.			X
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X		
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.	X		
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.			X
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.	X		
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X		
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X		
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X		
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.			X
12	TERRONES MARCO, Marylin.			X
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.	X		
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X		
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X		

### LEYENDA:

<b>A : LOGRADO</b>	<b>B : PROCESO</b>	<b>C : INICIO</b>
--------------------	--------------------	-------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL	:	BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I	:	414 HUALGAYOC.
1.3 DIRECTORA	:	YOLANDA E.COBA AREVALO.
1.4 PROFESOR DE AULA	:	MARITZA AREVALO BARBOZA.
1.4 PRACTICANTE	:	FILMIO O. TAPIA BUSTAMANTE.
1.5 EDAD	:	3 AÑOS.
1.6 AULA	:	ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

**“ME DIVIERTO JUGANDO A LA BATALLA DE LOS GLOBOS”.**

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Globos, hilo, silbato.

**FECHA:**

19/11/2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel visomotor en acciones óculo podal (al jugar a la batalla de los globos).	Se divierte reventando globos	Lista de cotejo

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA O INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reúne al grupo, se organiza y se establece los acuerdos para realizar el juego.</li> <li>- Se motiva mediante una canción “Mi globo”.</li> <li>- Se pregunta a los niños: ¿De qué trata la canción ?, ¿Les gustaría jugar a los trompos?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a jugar a la batalla de los globos”</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio para realizar el calentamiento que consiste en realizar actividades para preparar los músculos de nuestro cuerpo. Para los niños/as de 3 años ya podemos realizar un calentamiento libre (correr alrededor del patio) o un calentamiento dirigido (igual, pero añadiendo saltos con los pies juntos a un silbido, tocar el suelo con las manos alternándolas, correr de lado, hacia atrás...).</li> <li>- Una vez alcanzado ese calorcito en el cuerpo, nos ponemos en círculo o en línea para realizar los estiramientos, los cuales consisten en movimientos suaves y mantenidos para seguir preparando los músculos hacia el ejercicio físico en sí.</li> <li>- En los estiramientos llevamos un orden descendente, de arriba a abajo:</li> <li>- Cabeza: mirar hacia un lado y a otro, y tocar con las orejas el hombro.</li> <li>- Hombros: los elevamos como si dijéramos "no sé", y los giramos hacia adelante y hacia atrás con los brazos pegados al cuerpo.</li> <li>- Brazos: alternándolos nos tocamos la espalda por encima de los hombros, y entrelazamos nuestros</li> </ul>	<p>Globos Hilo</p>

	<p>dedos y elevamos los brazos por encima de nuestra cabeza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cintura: doblamos el tronco hacia los lados, y tocamos nuestras puntas de los pies con los dedos.</li> <li>- Cadera: la giramos hacia un lado y el otro.</li> <li>- Rodillas: las flexionamos hacia adelante y las giramos hacia adentro y fuera con las piernas abiertas.</li> <li>- Tobillos: los giramos hacia los lados con la punta del pie.</li> <li>- Todo el cuerpo: nos sacudimos como los perritos. Y ya estamos preparados para comenzar con la actividad de psicomotricidad.</li> <li>- Se reparte material para cada estudiante (globos, hilo)</li> <li>- Luego la docente explica que vamos a realizar el juego: “me divierto jugando a reventar globos”</li> <li>- El docente da las instrucciones para jugar como:</li> <li>- Cada niño debe tener un globo atado al tobillo con un hilo de unos 10 centímetros.</li> <li>- Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm.</li> <li>- El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienten el globo queda eliminado y gana el participante que mantener su globo sin reventar.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estiramiento-relajación: Consiste en estirar progresivamente una parte de cuerpo, alargándola lo más posible. Debe mantenerse esa postura durante unos segundos y luego aflojar suavemente esa parte del cuerpo. Es importante aflojarla con suavidad, dejándola caer resbalando, sin que golpee. Después, se balancea ligeramente esa parte del cuerpo.</li> </ul>	
--	---	--



<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caída: Consiste en dejar que la fuerza de gravedad actúe sobre el cuerpo. Luego de haber levantado una parte del cuerpo, la dejamos caer lentamente, resbalando (sin que golpee). Se deja descansar esa parte durante unos segundos y luego se repite el movimiento dos o tres veces.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente les entregara una hoja de papel bond pre dibujada con la imagen de niños jugando para realicen la técnica de la pintura dactilar utilizando el dedo índice sobre la imagen.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>EXTENSION.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan en casa con papá y mamá a la batalla de globos.</li> </ul>	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Temperas</p>
----------------------	--	--

**VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA.**

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc.

**AULA** : “Roja”

**EDAD** : 3 Años

**TEMA** : “Me divierto jugando a la batalla de los globos”.

**FECHA** : 19/11/2018

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo podal (al jugar a la batalla de los globos).	
		Se divierte reventando globos.	
		SI	NO
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X	
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X	
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X	
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X	
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.	X	
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.		X
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.	X	
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X	
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X	
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.		X
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.	X	
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X	
13	ORTIZ PALMA, Víctor Anderson.		X
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X	
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X	

### LEYENDA:

<b>SI : LOGRADO</b>	<b>NO: PROCESO</b>
---------------------	--------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL	:	BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I	:	414 HUALGAYOC.
1.3 DIRECTORA	:	YOLANADA E. COBA AREVALO.
1.4 PROFESOR DE AULA	:	MARITZA AREVALO BARBOZA
1.5 PRACTICANTE	:	FILMIO O. TAPAIA BUSTAMANTE.
1.6 EDAD	:	3 AÑOS.
1.7 AULA	:	ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

“JUGAMOS AL LOBO”

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Disfraz, canción.

FECHA:

21/11/2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.(al jugar al lobo).	Se desplaza con seguridad al momento de jugar al lobo	Lista de cotejo

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos una pequeña asamblea donde recordamos nuestros acuerdos.</li> <li>- Se motivará mediante la canción “Juguemos en el bosque”.</li> <li>- Se pregunta: ¿De qué trata la canción?, ¿Quiénes juegan en el bosque?, ¿ les gustaría jugar al lobo?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a jugar al lobo”.</li> </ul>	
	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio para realizar ejercicios de calentamiento para preparar los músculos de nuestro cuerpo. Correr alrededor del patio, pero añadiendo saltos con los pies juntos a un silbido.</li> <li>- Una vez alcanzado ese calorcito en el cuerpo, nos ponemos en círculo o en línea para realizar los estiramientos, los cuales consisten en movimientos suaves y mantenidos para seguir preparando los músculos hacia el ejercicio físico en sí.</li> <li>- En los estiramientos llevamos un orden descendente, de arriba a abajo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cabeza: mirar hacia un lado y a otro, y tocar con las orejas el hombro.</li> <li>• Hombros: los elevamos como si dijéramos "no sé", y los giramos hacia adelante y hacia atrás con los brazos pegados al cuerpo.</li> <li>• Brazos: alternándolos nos tocamos la espalda por encima de los hombros, y entrelazamos nuestros dedos y elevamos los brazos por encima de nuestra cabeza.</li> <li>• Cintura: doblamos el tronco hacia los lados, y tocamos nuestras puntas de los pies con los dedos.</li> <li>• Cadera: la giramos hacia un lado y el otro.</li> <li>• Piernas: flexionamos como estuviéramos manejando una bicicleta.</li> </ul> </li> </ul>	patio

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Rodillas: las flexionamos hacia adelante y las giramos hacia adentro y fuera con las piernas abiertas.</li> <li>•Tobillos: los giramos hacia los lados con la punta del pie.</li> <li>• Todo el cuerpo: nos sacudimos.</li> </ul> <p>- Se le dará el material a uno de los niños que representará al lobo (disfraz del lobo)</p> <p>- Luego el docente explica que vamos a realizar el juego:  “Jugamos al lobo”</p> <p>- El docente da las instrucciones para jugar como:</p> <p>- Se escogerá a un participante para que haga el papel de lobo, el resto de los niños y niñas forman una ronda y cantan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada vez que la ronda termina el coro. El que representa al lobo contesta:  Me estoy levantando.  Estoy bañándome.</li> <li>• Me estoy vistiendo.</li> <li>• Me estoy poniendo los zapatos.</li> <li>• Me estoy peinando.</li> <li>• ya estoy listo para comérmelos a todos.</li> </ul> <p>- Así sucesivamente, hasta que esté completamente listo para salir y atrapar a alguno, que tomará su lugar.</p> <p style="text-align: center;"><u>CANTAMOS</u></p> <p>Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras jugamos el lobo dirá.  Mmmmmm aaaaaa me estoy levantando.  Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras cantamos el lobo dirá.  Me estoy bañando.  Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras bailamos el lobo dirá.  Me estoy vistiendo.  Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras jugamos el lobo dirá.  Jaaaaaa Me estoy poniendo los zapatos.</p>	Disfraz canción
--	---	--------------------

	<p>Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras cantamos el lobo dirá. Me estoy peinando.</p> <p>Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras saltamos el lobo dirá. jaaaaa ya estoy listo para comérmelos a todos y mientras corremos el lobo tendrá que coger a un integrante para que este haga nuevamente el papel de lobo.</p> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza ejercicios de relajacion y estiramiento</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las docentes les entregara una hoja de papel bond para que dibujen el juego que hemos realizado.</li> </ul> <p><b>VERBALIZACIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul> <p><b>EXTENSION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan en casa con papá y mamá al lobo</li> </ul>	Hoja de trabajo

## VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc.

**AULA** : “Roja”

**EDAD** : 3 Años

**TEMA** : “Jugamos al lobo”.

**FECHA** : 21/11/2018

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.(al jugar al lobo).	
		SI	NO
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X	
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X	
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.		X
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.		X
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.	X	
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X	
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.	X	
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X	
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X	
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.		X
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.		X
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X	
13	ORTIZ PALMA, Víctor Anderson.	X	
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X	
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X	

### LEYENDA:

<b>SI : LOGRADO</b>	<b>NO: PROCESO</b>
---------------------	--------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL	: BAMBAMARCA
1.2 I.E. I	: “414 HUALGAYOC”
1.3 DIRECTORA	: YOLANDA E. COBA AREVALO.
1.4 PROFESOR DE AULA	: MARITZA ARÉVALO BARBOZA.
1.5 PRACTICANTE	: FIMIO O. TAPIA BUSTAMANTE.
1.6 EDAD	: 3 AÑOS.
1.7 AULA	: ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

**JUGAMOS A SALTAR LA CUERDA CON MIS AMIGOS.**

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Cuerda, canción, tiza, silbato.

**FECHA:** 26/11/2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.	Desarrolla la precisión y movimiento corporal al saltar la cuerda.	Ficha de observación



## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las rutinas diarias</li> <li>- Realizamos la asamblea y recordamos nuestros acuerdos.</li> <li>- Se motivará con una canción:” Osito, osito de la frontera”</li> <li>- Se preguntará a los niños: ¿De qué trata la canción? , ¿Les gustaría jugar a la cuerda?</li> <li>- Propósito: “ El día de hoy vamos a saltar la cuerda”</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio para realizar el calentamiento que consiste en ejecutar actividades para preparar los músculos de nuestro cuerpo.</li> <li>➤ Correr por todos los espacios.</li> <li>➤ Correr detrás de un compañero, tratando siempre de mantener un metro de distancia.</li> <li>➤ Correr al sonido del silbato. Este ejercicio consiste en sentarse al sonido del silbato y al siguiente sonido levantarse y correr a sucesivamente.</li> <li>- Se les presentara el material a utilizar (cuerda)</li> <li>- Luego la docente explica que vamos a realizar el juego: Jugamos a saltar la cuerda con mis amigos. El docente explica las reglas básicas para jugar con la cuerda.</li> <li>- El juego consiste en utilizar una cuerda donde dos niños o niñas la sujetaran por los extremos y le dan vueltas y más vueltas cantando la canción osito osito , Ana María se fue al jardín y niña chaposita, mientras uno, dos a tres de los participantes entran en el juego por un extremo, se sitúan en el centro de la cuerda y saltan de manera que ésta les</li> </ul>	<p>patio</p> <p>Tiza Silbato</p>

	<p>pase por debajo de los pies y por encima de la cabeza, al ritmo de las canciones ya mencionadas para después salir del juego por el extremo contrario al que entraron. Y así se salta una y otra vez, por turnos, de uno en uno, ya que habiendo saltado la última de la fila de las jugadoras, vuelve a entrar en juego la primera. Cuando alguna falla, cambia su sitio por una de las que dan movimiento a la soga el que pierde será eliminado del juego. Así continuara el juego hasta que todos los niños hayan participado.</p> <p style="text-align: center;"><b>“OSITO OSITO”</b></p> <p style="text-align: center;">Osito, osito de la frontera Date, una vuelta una vuelta entera Salta con un pie, con un pie, con un pie A hora con los dos, con los dos, con los dos Ana María se fue al jardín, cuanto de nota se sacará 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10,11,12,13,..... Niña chuposa lávate bien báñate bien late una vueltecita y vete de aquí.</p> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estirar suavemente una parte de cuerpo, alargándola lo más posible. Debe mantenerse esa postura durante unos segundos y luego aflojar suavemente esa parte del cuerpo. Es importante aflojarla con suavidad, dejándola caer resbalando, sin que golpee. Después, se balancea ligeramente esa parte del cuerpo.</li> <li>• Cada uno se imagina que están en un campo de flores donde están muy felices jugando con muchos animales y que ellos se van a escoger el animal que más les guste la cual será su mascota favorita.</li> </ul>	<p>Cuerda Canción</p>
--	---	---------------------------

<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b>  - El docente les entregara una ficha de trabajo para que colorean el juego realizado.</p> <p><b>METACOGNICUION.</b>  - Se realizará el diálogo con los estudiantes  - Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</p> <p><b>EXTENSION.</b>  Juegan en casa a la cuerda con papá y mamá</p>	Hoja de trabajo
---------------	---	-----------------

## VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## LISTA DE COTEJO

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

I. E : N° 414 Hualgayoc.

AULA : “Roja”

EDAD : 3 Años

TEMA : Jugando con mis amigos “La cuerda”

FECHA : 23/11/2018

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras	
		Desarrolla la precisión y movimiento corporal al saltar la cuerda.	
		SI	NO
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X	
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X	
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X	
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.		X
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.	X	
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X	
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.	X	
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.		X
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X	
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X	
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.	X	
12	TERRONES MARCO, Marylin.		X
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.	X	
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X	
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X	

### **LEYENDA:**

<b>SI : LOGRADO</b>	<b>NO : PROCESO</b>
---------------------	---------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL	: BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I	: 414 HUALGAYOC.
1.3 DIRECTORA	: YOLANADA E. COBA AREVALO.
1.4 PROFESOR DE AULA	: MARITZA AREVALO BARBOZA.
1.5 PRACTICANTE	: FILMIO O. TAPIA BUSTAMANTE.
1.6 EDAD	: 3 AÑOS.
1.7 AULA	: ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

**“JUGAMOS LABERINTOS DE OBSTÁCULOS”**

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Cubos, tizas de colores, reloj.

**FECHA:**

26/11/2018

### VIII. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos obstáculos.	Desarrolla la precisión y movimiento corporal al salta a la cuerda.	Ficha de observación

## VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En primer lugar, en la sesión de psicomotricidad, realizamos una pequeña asamblea donde recordamos los acuerdos y se explica lo que vamos a trabajar: calentamiento, estiramiento, trabajo y relajación.</li> <li>- Motivamos a los niños y niñas mediante un calentamiento que consiste en realizar actividades para preparar los músculos de nuestro cuerpo.</li> <li>- Andando, buscando espacios libres por 2 minutos</li> <li>- Andamos mientras extendemos los brazos por 2 minutos.</li> <li>- Caminamos tapándonos un ojo con la mano por 3 minutos.</li> <li>- En parejas agarrado de los hombros, caminar por el espacio de 3 minutos.</li> <li>- Lo mismo que el ejercicio anterior pero cogidos de las manos por 3 minutos</li> <li>- Dar saltos 1 minuto Corriendo buscando parejas.</li> <li>- Se pregunta a los niños y niñas: ¿Les gustó los ejercicios de relajación?, ¿Que obstáculos tuvieron?, ¿Les gustaría jugar al laberinto de obstáculos?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a jugar al laberinto de obstáculos?”</li> </ul> <p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p>	patio
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se ubicara el material (cubos, tizas de colores) en el espacio correspondiente.</li> <li>- Luego el docente explica que vamos a realizar el juego: “Jugamos laberintos de obstáculos”.</li> <li>- El docente ubicará los cubos dejando espacio para una persona entre una y otra; se hace un camino a lo largo del espacio donde estará representado líneas rectas, curvas, quebradas, etc.</li> <li>- Se trazará un camino con dos líneas como si fuera una carretera.</li> <li>- Se forma a los estudiantes en dos columnas iguales para iniciar el juego.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se explica que el juego consiste en recorrer la carretera marcada lo más rápido posible, pero sin salirse de la carretera sin chocar los obstáculos.</li> <li>- El primer alumno de la fila inicia el recorrido; el docente señala la salida y toma el tiempo con el reloj, fijándose en las veces que se sale de la carretera o choca con algún obstáculo.</li> <li>- Se anota en una cartulina el nombre del estudiante, el tiempo realizado y el número de veces que se salió de la carretera o choco con un obstáculo.</li> <li>- Todos los niños realizan el recorrido.</li> <li>- Gana la columna que haya hecho en el menor tiempo y con menos salidas de la carretera y choques con obstáculos.</li> </ul> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente formará grupos de dos estudiantes la cual uno se ubicará de cubito ventral y su compañero le hará masajes por todo el cuerpo.</li> </ul>	<p>Cubos</p> <p>Hoja de trabajo</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente les entregara una hoja de papel bond para que dibujen el juego que hemos realizado.</li> </ul> <p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros</li> </ul> <p><b>EXTENSION.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan en casa al laberinto de obstáculos</li> </ul>	<p>Hoja de trabajo</p>

## VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc.

**AULA** : “Roja”

**EDAD** : 3 Años

**TEMA** : “Jugamos laberintos de obstáculos”.

**FECHA** : 26/11/2018

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos obstáculos.	
		<b>Desarrolla la precisión y movimiento corporal al saltar a la cuerda.</b>	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X	
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X	
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X	
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X	
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.	X	
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X	
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.		X
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X	
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X	
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X	
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.		X
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X	
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.		X
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X	
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X	

### LEYENDA:

<b>SI : LOGRADO</b>	<b>NO: PROCESO</b>
---------------------	--------------------





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL	:	BAMBAMARCA
1.2 I.E. I	:	414 HUALGAYOC
1.3 DIRECTORA	:	YOLANDAD E.COBA AREVALO.
1.4 PROFESOR DE AULA	:	MARITZA AREVALO BARBOZA
1.5 PRACTICANTE	:	FILMIO O. TAPIA BUSTMANTE.
1.6 EDAD	:	3 AÑOS.
1.7 AULA	:	ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

“JUGAMOS AL RAYUELO”

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Chapas y tizas.

FECHA:

28 /11/2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual y coordinación motora gruesa (al jugar el rayuelo).	Salta con un pie y sin pisar la línea del rayuelo.	Lista de cotejo

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las rutinas diarias.</li> <li>- Se reúne al grupo, se organiza y se establece los acuerdos para realizar el juego.</li> <li>- Se motivará mediante diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo: Andando indicamos a continuación las siguientes posiciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De puntillas, subir y bajar.</li> <li>➤ Colocar un pie delante del otro y oscilar adelante y atrás.</li> <li>➤ Oscilar con los pies separados hacia ambos lados.</li> <li>➤ De pie, descansar el cuerpo sobre cada uno de los pies alternativamente, levantando la pierna contraria flexionada por la rodilla.</li> <li>➤ Balancear el cuerpo mediante un movimiento pendular. sobre un solo pie. Después intentarlo con el otro pie.</li> <li>➤ Balancear una pierna con apoyo en la otra.</li> </ul> </li> <li>- Se preguntará: ¿Saben cómo se juega el rayuelo?, ¿Quieren jugar al rayuelo?</li> <li>- Propósito: el día de hoy vamos a jugar rayuelo.</li> </ul>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reparte material para cada estudiante (chapas)</li> <li>- Luego el docente explica que vamos a realizar el juego: “jugamos al rayuelo”</li> <li>- El docente da las instrucciones para jugar como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desde la tierra se tira la chapa al cuadro 1 con un solo pie se salta a dicho cuadro, se coge la chapa y se regresa a la tierra. Desde allí se vuelve a lanzar la chapa al cuadro 2 se salta con un solo pie sobre cuadro 1 y sobre el cuadro 2 y se coge la</li> </ul> </li> </ul>	<p>Chapas Tiza</p>

	<p>chapa y se regresa a la tierra. Se continua del mismo modo hasta llegar al cielo, salvo en los cuadros dobles (4-5 y 7-8), en los que se salta en ambos pies, abarcando un cuadro con cada pie. Una vez en él, se repite el proceso en orden descendente hasta llegar a la tierra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En la segunda vuelta, en vez de lanzarlo la chapa con la mano, hay que empujarlo de cuadro en cuadro con el mismo pie hasta llegar al cielo (Donde se puede descansar) y desde allí regresa a la tierra.</li> <li>• Sosteniendo la chapa entre los dos pies juntos se salta de cuadro en cuadro hasta el cielo y regresa a la tierra. Si la chapa cae se pierde el juego termina ganando el primero que ha logrado realizar estas tres vueltas.</li> <li>• Si la chapa cae sobre la raya el cuadro que no le corresponde, se pierde y pasa el turno al siguiente jugador.</li> <li>• Si en caso que el jugador pise la raya en uno de sus saltos pierde.</li> <li>• Si la chapa cae en el infierno se pierde y hay que empezar el juego desde el principio.</li> </ul> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe realizarse el ejercicio tres veces con cada mano. Imagina que tienes un limón en tu mano izquierda, tienes que tratar de exprimirlo para sacarle todo el jugo. Concéntrate en tu mano y en tu brazo, en cómo aprietan mientras intentas sacarle todo el zumo, en cómo se tensan. Ahora deja caer el limón. Nota cómo están tus músculos cuando se relajan.</li> </ul>	Música
--	--	--------

	<p>¿Ves, fíjate qué bien estás cuando estás relajado?, qué bien están tu mano y tu brazo, ¿A qué te sientes mejor?</p>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las docentes les entregara una hoja de papel bond pre dibujada con la imagen de niños jugando trompos para realicen la técnica del rasgado.</li> </ul> <p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados.</li> <li>- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul> <p><b>EXTESION.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan en casa al rayuelo con papá y mamá</li> </ul>	Hojas de trabajo

## VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc  
**AULA** : "Roja"  
**EDAD** : 3 Años  
**TEMA** : "Jugamos al rayuelo"  
**FECHA** : 28 /11/2018.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual y coordinación motora gruesa (al jugar el rayuelo).	
		Salta con un pie y sin pisar la línea del rayuelo.	
		SI	NO
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X	
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X	
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X	
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X	
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.		X
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X	
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.		X
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X	
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X	
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.		X
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.	X	
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X	
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.	X	
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X	
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X	

### LEYENDA:

<b>SI : LOGRADO</b>	<b>NO : PROCESO</b>
---------------------	---------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL : BAMBAMARCA  
1.2 I.E. I : 414 HUALGAYOC  
1.3 DIRECTORA : YOLANDA E. COBA AREVALO.  
1.4 PROFESOR DE AULA : MARITZA AREVALO BARVOZA.  
1.5 PRACTICANTE : FILMIO O. TAPIA BUSTAMANTE.  
1.6 EDAD : 3 AÑOS.  
1.7 AULA : ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

“JUGAMOS A LA TELARAÑA”

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Ovillo de hilo, música, etc

FECHA:

30 /11/ 2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual y coordinación motora gruesa (al jugar la telaraña).	Participa en actividades, mediante la técnica de la telaraña	Lista de cotejo

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza las rutinas diarias.</li> <li>• Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego.</li> <li>• Se motivará mediante una canción: “un elefante se balanceaba”</li> <li>• Se pregunta a los niños: ¿De qué trata la canción?, ¿En qué se balancea el elefante?</li> <li>• ¿Les gustaría jugar a la telaraña?</li> <li>• Propósito: El día de hoy vamos a jugar a la telaraña”</li> <li>• Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como por ejemplo:</li> <li>• Andando indicamos a continuación las siguientes posiciones:</li> <li>• Los pies en la anchura de los hombros, realizaremos diferentes ejercicios como por ejemplo tocar con la mano derecha los dedos del pie izquierdo.</li> <li>• De puntillas, subir y baja, caminar en diferentes direcciones, etc.</li> <li>• Llevamos a cabo un extenso movimiento de caderas.</li> <li>• El ejercicio realizamos 10 veces a la izquierda y 10 veces a la derecha.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reparte material a un niño o (a) (ovillo de hilo)</li> <li>• Luego el docente explica que vamos a realizar el juego: “Jugamos a la telaraña”</li> <li>• El docente da las instrucciones para jugar como: Todos los niños y niñas formaran un círculo, luego se seleccionará a un niño(a) para coger el ovillo de hilo y para iniciar el juego ;</li> </ul>	Ovillo de hilo

	<p>lanzará el resto de estambre a otro niño que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionarán los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.</p> <p><b>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</b>  Nos ubicamos en parejas. Uno de los niños se echa boca abajo, el otro hace palmaditas suaves en la espalda Con música clásica de fondo; luego cambiamos de roles.</p>	<p>Música</p> <p>Papel lustre</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las docentes les entregará una hoja de papel bond pre dibujada con la imagen de niños jugando la telaraña para realicen la técnica del rasgado.</li> </ul> <p><b>METACOGCIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados.</li> <li>Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul> <p><b>EXTENSIÓN.</b></p>	



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comentan sobre la actividad y juegan en casa con papá y mamá la telaraña</li></ul>	
--	--	--

## **VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA**

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Practicante



## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**I. E** : N° 414 Hualgayoc.

**AULA** : "Roja"

**EDAD** : 3 Años

**TEMA** : "Jugamos a la telaraña"

**FECHA** : 30 /11/ 2018.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual y coordinación motora gruesa (al jugar la telaraña).	
		Participa en actividades, mediante la técnica de la telaraña.	
		SI	NO
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X	
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X	
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X	
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X	
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.		X
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X	
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.		X
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X	
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X	
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X	
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.	X	
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X	
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.		X
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X	
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X	

### LEYENDA:

<b>SI : LOGRADO</b>	<b>NO : PROCESO</b>
---------------------	---------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UGEL	:	BAMBAMARCA
1.2 I.E. I	:	414 HUALGAYOC
1.3 DIRECTORA	:	YOLANDA E, COBA AREVALO.
1.4 PROFESOR DE AULA	:	MARITZA AREVALO BARBOZA.
1.5 PRACTICANTE	:	FILMIO.O.TAPIA BUSTAMANTE.
1.6 EDAD	:	3 AÑOS.
1.7 AULA	:	ROJA.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

**“PREPARAMOS PLASTILINA CASERA Y MOLDEAMOS CON ELLA”**

### III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

### IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Plastilina casera

**FECHA:**

06 de diciembre del 2018

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM	INSTR. DE EVAL.
Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual (al moldear con plastilina casera.	Juega a la panadería y moldea con plastilina diferentes formas, moldes y tamaños	Ficha de observación

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las rutinas diarias</li> <li>- El docente motivará presentando a los niños y niñas una porción de plastilina casera y plastilina común</li> <li>- Les hacemos entrega a cada estudiante para que comparen y luego dialogamos mediante preguntas: ¿Qué diferencia existe en la plastilina casera y la común?, ¿Alguno de ustedes tiene la idea como se prepara la plastilina casera?, ¿Les gustaría prepara plastilina casera?</li> <li>- Propósito: “El día de hoy vamos a preparar plastilina casera y modelamos con ella.</li> </ul>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente Presenta a los niños y niñas los ingredientes para la preparación de la plastilina, Para iniciar el procedimiento primero recordamos a los niños y niñas que vamos a sentarnos formando un circulo y en completo silencio vamos a observar cómo se prepara.</li> <li>- 1 taza de harina, 1 taza de agua, 1/2 taza de sal, 2 cucharadas de aceite, Colorantes vegetales.</li> <li>- Pedimos a los niños que nos ayuden a medir los ingredientes, otro colocara el tinte y así hacerles participar a todos.</li> <li>- En una olla mezcla el agua, la harina, el aceite mezclamos hasta que la masa se desprenda de los bordes y formamos una bola, se le reparte en pequeñas porciones, en el centro colocamos unas gotitas de colorante y llevamos a mezclar hasta obtener el color que se desea. Luego se le hace entrega a cada niño o(a) para que lo manipulen y modelar lo que más les gusta.</li> <li>- El docente les explica a los niños que es muy importante para mejorar su psicomotricidad fina se desarrolla tanto con las manos y los ojos.</li> <li>- Se reparte material para cada estudiante (plastilina casera)</li> </ul>	<p>Plastilina</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego el docente explica que vamos a realizar el juego: “Somos panaderos”</li> <li>- El docente da las instrucciones para jugar con cada porción de plastilina recibida vamos a moldear diferentes tipos de panes conocidos (pan normal, cachitos, cortadillos, rosquitas, galletitas, pastelillos, etc.</li> <li>- Gana el panadero que más variados panes moldee</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente les entregara una hoja de papel bond pre dibujada con la imagen de niños moldeando para realicen la técnica de la pintura dactilar utilizando el dedo índice sobre la imagen.</li> </ul> <p><b>METACOGCIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará el diálogo mediante preguntas: ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?</li> </ul> <p><b>EXTENSION.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentan en casa sobre la actividad realizada y juegan en casa con papá y mamá.</li> </ul>	<p>Hoja de trabajo témperas</p>

**VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA.**

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

.....  
TAPIA BUSTAMANTE, Filmio Oswaldo  
Investigador



## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS INFORMATIVOS:

I. E : N° 414 Hualgayoc.

AULA : “Roja”

EDAD : 3 Años

TEMA : “Jugamos a la panadería moldeando plastilina casera”.

FECHA : 03/12/ 2018.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual (al moldear con plastilina casera).	
		Demuestra destreza en la realización de trabajos manuales con distintos materiales	
		SI	NO
01	BECERRA CARUAJULCA, Fernanda Mariana.	X	
02	CIEZA MACETAS, Jheremy Fabian.	X	
03	GUTIERREZ ACUÑA, Meliza Jazmin.	X	
04	CRUZADO JIMENEZ, Nasly Lindshay.	X	
05	GALLARDO GOICOCHEA, Jerlin Aldair.		X
06	GALLARDO VALLEJOS, Nicol Maricielo.	X	
07	GUEVARA SAUCEDO, Jhazmin Esmeralda.		X
08	LOPEZ GARCIA, Evelyn Yasmin.	X	
09	MACETA BURGA, Jorge Anderson.	X	
10	MEDINA BUSTAMANTE, Yarumi Jhesuely.	X	
11	MENDOZA CHUGERLLANQUI, Alina A.		X
12	TERRONES MARCO, Marylin.	X	
13	ORTIZ PALMA, Victor Anderson.		X
14	VASQUEZ VALLEJOS, Alexander Adair.	X	
15	YACOPAICO MOZO, Jhordin del Piero	X	

### LEYENDA:

<b>SI : LOGRADO</b>	<b>NO: PROCESO</b>
---------------------	--------------------

## ANEXO N° 7

### EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



**(Niños realizando actividades de rodamiento de cuerpo)**



**(Niños sacando las canicas del círculo)**



**(Niños sacando las canicas del círculo)**



**(Niños jugando al ratón y al gato)**





**(Niños reciben indicaciones para el Juego del rayuelo)**



**(Niños jugando el Juego del rayuelo)**



**(Niños participan de la actividad de la telaraña)**



**(Niños participan de la actividad de la Guerra de globos)**



**(Niños participan de la actividad Laberinto con obstáculos)**



**(Niños participan de la actividad Ensartan la pelota en la boca del payaso)**