

**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de  
5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-  
Tamburco, 2021

Presentado por:

Margot Quispe Collavino  
Keiko Luz Ticona Valdiglesias

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
Primera y Segunda Infancia

Abancay, Perú

2022



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE  
PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

“JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA  
CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 216 MOYOCORRAL SAN FRANCISCO SOLANO-TAMBURCO, 2021”


Presentado por **Margot Quispe Collavino** y **Keiko Luz Ticona Valdiglesias**, para optar el Título de:  
Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia

Sustentado y aprobado el 02 de agosto del 2022, ante el jurado evaluador:

Presidente:

  
\_\_\_\_\_  
*Dra. Belén Cabrera Navarrete*

Primer Miembro:

  
\_\_\_\_\_  
*Dr. Óscar Arbieto Mamani*

Segundo Miembro:

  
\_\_\_\_\_  
*Dr. Hernán Hurtado Trujillo*

Asesor (es) :

  
\_\_\_\_\_  
*Dr. Justo Juan Viza Astulli*

## **Agradecimiento**

*En primera instancia*

*A todos nuestros docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y segunda Infancia que nos acompañaron durante el proceso de este trabajo de investigación y en especial a nuestro asesor Juan Justo Viza Astulli por su ayuda, paciencia y dedicación.*

*A nuestra familia por darnos ánimo, confianza durante este proceso, por los valores y principios que nos inculcaron para que se concrete con éxito la finalización de nuestro trabajo de investigación.*

*Y la directora, docente y estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano por abrirnos la puerta de su institución educativa para concretar dicho estudio de investigación, asimismo a los miembros de jurado.*



## **Dedicatoria**

*A Dios:*

*Por su infinito amor, por la fortaleza, protección, salud que me brinda cada día y por su ejemplo de ser maestro.*

*A mi familia:*

*Por el amor que me brindan. Han sido muy importante, estuvieron a mi lado animándome en los momentos que más necesitaba para culminar con éxito este proyecto, fueron mi motivación y fuerza para seguir adelante. (Margot y Keiko)*



“Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021”

Línea de investigación: Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



## ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>RESUMEN</b> .....	3
<b>ABSTRACT</b> .....	4
<b>CAPÍTULO I</b> .....	5
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	5
1.1 Descripción del problema .....	5
1.2 Enunciado del Problema .....	8
1.2.1 Problema general.....	8
1.2.2 Problemas específicos .....	8
1.3 Justificación de la investigación .....	8
1.4 Ubicación y contextualización.....	10
<b>CAPÍTULO II</b> .....	11
<b>OBJETIVOS E HIPÓTESIS</b> .....	11
2.1 Objetivos de la investigación .....	11
2.2.1 Objetivo general .....	11
2.2.2 Objetivos específicos.....	11
2.2 Hipótesis de la investigación .....	12
2.2.3 Hipótesis general .....	12
2.2.4 Hipótesis específicas .....	12
2.3 Operacionalización de variables .....	13
<b>CAPÍTULO III</b> .....	14
<b>MARCO TEÓRICO REFERENCIAL</b> .....	14
3.1 Antecedentes .....	14
3.2 Bases teóricas.....	17
3.2.1 Aproximaciones teóricas .....	17
3.3.2 Contribución a una buena.....	21
3.3.4.1 Los juegos Tradicionales en la convivencia escolar.....	23
3.4 Marco conceptual.....	24
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	26
<b>METODOLOGÍA</b> .....	26
4.1 Tipo y nivel de investigación .....	26
4.2 Diseño de la investigación .....	26

4.3	Descripción ética.....	27
4.4	Población y muestra.....	27
4.5	Procedimiento .....	28
4.6	Técnica e instrumentos .....	29
4.6.1	Validación estadística de alfa de Cronbach.....	29
4.7	Análisis estadístico .....	30
4.7.1	Hipótesis (estadística).....	30
<b>CAPÍTULO V .....</b>		<b>32</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIONES .....</b>		<b>32</b>
5.1	Análisis de resultados .....	32
5.1.1	Análisis estadístico descriptivo de la variable convivencia escolar y sus dimensiones .....	33
5.1.1.1	Descripción de la dimensión Tolerancia .....	34
5.1.1.2	Descripción de la dimensión Respeto.....	35
5.1.1.3	Descripción de la dimensión Colaboración.....	36
5.2	Contrastación de hipótesis .....	37
5.2.1	Hipótesis general .....	37
5.2.2	Contrastación de hipótesis específicas .....	38
5.3	Discusión .....	41
<b>CAPÍTULO VI.....</b>		<b>45</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>		<b>45</b>
6.1	Conclusiones.....	45
6.2	Recomendaciones .....	47
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>		<b>48</b>
<b>ANEXOS .....</b>		<b>52</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Variable, Dimensión, Indicadores, Ítems e Escala .....	13
<b>Tabla 2</b> Población Institución Educativa Inicial Moyocorral .....	27
<b>Tabla 3</b> Muestra .....	28
<b>Tabla 4</b> Niños de 5 años según tipo de prueba estadística por convivencia escolar de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano .....	33
<b>Tabla 5</b> Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión tolerancia de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano .....	34
<b>Tabla 6</b> Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión respeto de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano .....	35
<b>Tabla 7</b> Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión colaboración de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano .....	36
<b>Tabla 8</b> Prueba de los signos para convivencia escolar .....	37
<b>Tabla 9</b> Prueba de los signos para fortalecerá la tolerancia .....	39
<b>Tabla 10</b> Prueba de los signos para fortalecer el respeto .....	40
<b>Tabla 11</b> Prueba de los signos para fortalecer la colaboración .....	41



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Porcentaje de Niños de 5 años según tipo de prueba por convivencia escolar de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano.....	33
<b>Figura 2</b> Porcentaje de Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión tolerancia de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano .....	34
<b>Figura 3</b> Porcentaje de Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión respeto de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano .....	35
<b>Figura 4</b> Porcentaje de Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión colaboración de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano .....	36
<b>Figura 5</b> Taller del juego salvemos el maicito .....	125
<b>Figura 6</b> Niños jugando salvemos el maicito. ....	125
<b>Figura 7</b> Acuerdos para el juego del mundo .....	126
<b>Figura 8</b> Jugando al juego del mundo .....	126
<b>Figura 9</b> Normas de convivencia para el juego de rumi chinka y el juego correspondiente. ....	127
<b>Figura 10</b> Juego correspondiente.....	127
<b>Figura 11</b> La gallinita ciega.....	128
<b>Figura 12</b> Dibujando de manera libre lo que les gusto más de la actividad.....	128
<b>Figura 13</b> Generando acuerdos para mejorar la convivencia escolar con los niños.....	129
<b>Figura 14</b> Jugando a la papa caliente.....	129
<b>Figura 15</b> Aprendiendo con cada uno de los niños la canción de arroz con leche para jugar el juego.....	130
<b>Figura 16</b> Juego tradicional Arroz con leche.....	130
<b>Figura 17</b> Taller del juego tradicional San Miguel, dando instrucciones de las reglas del juego.....	131
<b>Figura 18</b> Niños y niñas jugando el juego San miguel.....	131
<b>Figura 19</b> Dando indicaciones sobre las reglas del juego Mata gente.....	132



<b>Figura 20</b> Se procede a jugar el juego tradicional Mata gente .....	132
<b>Figura 21</b> Se da una motivación con una adivinanza relacionada al juego tradicional la carretilla.....	133
<b>Figura 22</b> Jugando a la carretilla.....	133
<b>Figura 23</b> Taller del juego tradicional michiwan hukuchawan, se realiza los acuerdos y se da las indicaciones sobre las reglas del juego .....	134
<b>Figura 24</b> Jugando michiwan hukuchawan, con las máscaras elaboradas por las tesistas. ...	134
<b>Figura 25</b> Dando motivaciones e indicaciones para el juego las escondidas.....	135
<b>Figura 26</b> Niños y niñas jugando el juego tradicional las escondidas .....	135



## INTRODUCCIÓN

El estudio titulado “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021”, permitió hacer uso de determinados juegos tradicionales del contexto, cabe precisar que el juego implica una serie de procedimientos en sus diversas manifestaciones, asimismo en el recinto escolar ayudando positivamente en los aprendizajes de los niños.

La investigación pretende brindar algunas herramientas y/o datos para la buena convivencia escolar dentro de la comunidad educativa poniendo en práctica algunos valores como es el caso de tolerancia, respeto, colaboración, ayudándoles así a ser responsables con su cotidiano vivir y actuar y esto coadyubara de forma positiva, mejorando la convivencia, actitud en cada uno de los alumnos, como también para el resto de su entorno.

El estudio ambiciona contribuir en el trabajo que realizan los maestros en las instituciones, considerando como estrategia los juegos tradicionales más aún en estos tiempos de vital trascendencia, para comprender y optimizar la convivencia escolar.

Por ello el centro educativo también tiene la responsabilidad de asistir al desempeño de los docentes, por tanto, mejorar la calidad educativa, al respecto el resultado del estudio de Sierra (2020) refleja el interés de contribuir con políticas de visión y misión y para ello se necesita identidad, compromiso con la gestión que contribuya a la práctica pedagógica.

El presente estudio da un aporte tanto a la Institución Educativa como también al desarrollo de la práctica docente que se basan por los resultados reales y concretos en relación a la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar de los niños de 5 años, también ha generado reflexión y toma de decisiones en equipo.

Para un mejor discernimiento el presente estudio está dividida en cinco capítulos, lo cual responde al formato propuesto por la UNAMBA.



El capítulo I, está referido al planteamiento del problema donde se halla la descripción del problema y el enunciado del problema y la justificación de la investigación, Ubicación y contextualización.

El capítulo II, se encuentra los objetivos e hipótesis de la investigación como también la operacionalización de variables.

El capítulo III, tenemos la parte del marco teórico referencial como los antecedentes, marco teórico y el marco conceptual.

El capítulo IV, está la metodología, donde se señala el tipo, nivel, diseño de investigación, ética de la investigación; asimismo, la población, muestra, procedimientos de la investigación, técnicas, instrumentos y estadístico de investigación.

El capítulo V, en esta parte se encuentra los resultados y discusión de la investigación.

El capítulo VI, las conclusiones y recomendaciones de la investigación.



## RESUMEN

El estudio, Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021; tiene como objetivo general demostrar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años, se realizó con la metodología de tipo aplicada con el diseño pre experimental, cuya población fue un total de 66 estudiantes de la edad de 3, 4 y 5 años, con una muestra de 19 estudiantes de 5 años, quienes presentaban dificultades de convivencia escolar, este grupo de niños recibieron el tratamiento de los Juegos tradicionales, así como también la evaluación pre test y post test mediante el instrumento de la lista de cotejo que fue corroborada con la observación, esto permitió llegar a la conclusión que, la aplicación de los Juegos tradicionales ha rectificado el comportamiento de la variable dependiente de forma positiva debido que ha mejorado significativamente la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, asimismo estas actividades realizadas ayudaron a estimular la tolerancia, respeto, colaboración y con ello reducen las conductas negativas. Por tanto, los resultados obtenidos  $p$  valor =  $3,815E-006$  es menor a (0.05) al nivel de significancia, entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ), afirmando que: los juegos tradicionales fueron de mucha utilidad para una mejor convivencia escolar.

**Palabras clave:** *Juegos tradicionales, convivencia escolar.*



## ABSTRACT

The study, Traditional games as a didactic strategy to improve school coexistence in 5-year-old children from the Initial Educational Institution No. 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021; Its general objective is to demonstrate to what degree traditional games as a didactic strategy contribute to the improvement of school coexistence in 5-year-old children, it was carried out with the applied type methodology with the pre-experimental design, whose population was a total of 66 students of the age of 3, 4 and 5 years, with a sample of 19 students of 5 years, who presented difficulties of school coexistence, this group of children received the treatment of the traditional Games, as well as the pre-test and post-test evaluation. test by means of the instrument of the checklist that was corroborated with the observation, this allowed to reach the conclusion that, the application of the traditional Games has rectified the behavior of the dependent variable in a positive way because it has significantly improved school coexistence in children of 5 years of the Initial Educational Institution No. 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, likewise these activities helped to stimulate tolerance, respect, collaboration and thereby reduce negative behaviors. Therefore, the results obtained  $p$  value =  $3,815E-006$  is less than (0.05) at the level of significance, then the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted, stating that: traditional games were Very useful for a better school coexistence.

**Keywords:** *Traditional games, school coexistence.*



## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Descripción del problema

Actualmente, encontramos como problema primordial la convivencia de los niños, que afecta su aprendizaje y la labor pedagógica, debido a un sin fin de conductas inadecuadas como son la exclusión, agresión física y verbal, burlas, entre otros contradiciendo rotundamente a lo que afirma la UNESCO llevado a cabo en el año 2016 demostró el alcance que posee dicha problemática y su significancia en los niños, dando como resultado la coexistencia de un ambiente intercultural basado en el respeto, ambiente acogedor, positivo y cargado de la pedagogía del amor entre cada agente de la Institución Educativa fomentara mayor aprendizaje entre los escolares. Los estudios desarrollados han de resaltar la importancia de priorizar y establecer estrategias u acciones interesadas en optimizar eficazmente la convivencia al interior de toda la comunidad educativa latinoamericana.

El Perú no es ajeno a esta preocupación desde el Ministerio de Educación MINEDU (2021) se tiene como primordial intención reforzar las distintas gestiones llevadas en las Instituciones Educativas en lo que concierne a la convivencia escolar, debido que en una investigación realizada por especialistas de la MINEDU dieron a conocer que en las diversas Centros Educativos existen comportamientos inadecuados como, las conductas disruptivas, conductas de rechazo al aprendizaje, entre otras. En la misma línea se busca disponer y atender de manera oportuna las diversas formas de violencia que se desarrolla en las diferentes Instituciones Educativas de nuestro país ante el problema.

La educación en la Región Apurímac debe de contribuir de manera especial, progresiva y optimizar gradualmente la convivencia estudiantil sobre todo en niños, en ese sentido la labor del maestro es de suma preponderancia e importancia buscando así que los niños aprendan a convivir relacionándose democráticamente, sin violencia ni discriminación, es ahí que el docente debe tener una amplia gama de propuestas y métodos educativos



inclusivos e innovadores basados en diálogos interculturales permitiendo que todos los niños sin excepción alguna puedan participar y ser parte de ello debido a que hay una falta de colaboración por parte de los niños al momento de realizar ciertas actividades en las diferentes Instituciones Educativas, asimismo hacen mención que esta mala convivencia no permite el desarrollo eficaz en sus aprendizajes de los infantes.

De tal manera en las Instituciones Educativas tras presenciar constantemente situaciones que afectan la convivencia escolar entre los estudiantes, tales como: agresión escolar; física, verbal, gestual, conflictos con la comunidad y relacional, violencia escolar. Deben ser el centro de aprendizaje en el cual los alumnos edifiquen su autonomía cognitiva, motor, social y simbólico, al mismo tiempo que los juegos son fundamentales para fortalecer la integración, autoestima, imaginación y le permite convivir de forma satisfactoria es decir el juego se convierte en una vitamina indispensable, así lo demuestran los estudios desde las teorías clásicas hasta los aportes teóricos del pre ejercicio.

Cabe recalcar que la familia es el primer eslabón donde se forma la buena convivencia, que hoy en día se ve afectado debido a la coyuntura de pandemia y el aislamiento social, que estamos viviendo, puesto que aún existen familias que están afrontando hechos de violencia física, psicológica, sexual en casa, por ese motivo la UGEL Abancay en el vigente año, puso a disposición ayuda en servicios gratuitos de profesionales, por medio de llamadas telefónicas, con el fin de paliar estos problemas que se puedan presentar en los hogares.

En ese sentido; a partir de ciertas pláticas y reflexiones con docentes u otras personas especialistas en la rama educativa se conoció que el Juego tradicional es de vital trascendencia en la interacción de todo niño, es decir, la primera infancia, que engloba el ámbito escolar, pues jugando se aprende así lo afirma Zapata (citado en Montero y Alvarado, 2021). Es decir que los infantes experimentan por medio del juego correspondencia de comunicación, habilidades de aprendizaje y desarrollo para los mismos.

En la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano se encontró este problema como son conflictos de intolerancia entre compañeros, la falta de empatía entre los niños, desatención y por ende desmotivación del infante para las sesiones de



aprendizaje compartidas, niños agresivos y/o tímidos, en algunos casos ausencia de comunicación entre el docente y alumno, entre otras acciones muy importantes a analizar; este resultado tuvo como consecuencia un clima negativo y desfavorable para todos y cada uno de los agentes de la comunidad educativa, mostrando así una mala convivencia escolar, asimismo se ha podido evidenciar que los niños tienen poca tolerancia lo cual genera que sean agresivos, no respeten a sus demás compañeros conllevando a que incluso haya bullying, falta de colaboración por parte de los niños al momento de realizar ciertas actividades, así como también se pudo observar que en dicha Institución Educativa a causa de la Pandemia Covid-19 los niños al no estar en presencial durante dos años y tras retornar a las aulas se encontraban fastidiados, no sabían controlar sus impulsos de emociones, eran poco colaborativos, les constaba respetar a sus compañeros como a la docente y demás. Asimismo, cabe recalcar que el Ministerio de Educación y el programa curricular del nivel inicial hacen mención que para que haya una mejor convivencia escolar debe primar tres aspectos importantes para la etapa de los niños que es la tolerancia, respeto, colaboración, frente a esto surge la necesidad de realizar la presente investigación, en la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco de la provincia de Abancay, región de Apurímac.

Continuamente cabe recalcar que la Institución Educativa se transforma en un contexto de interrelación y convivencia con las demás personas que de igual manera está orientada a la reducción de la violencia escolar también está enmarcada a fortalecer los aprendizajes académicos y capacidades.

Al respecto, los Juegos tradicionales son estrategias didácticas indispensables utilizadas por los docentes para un desarrollo tanto físico como psicológico, también le permite fomentar otros aspectos como es el caso de la creatividad, curiosidad, fantasías y ayuda a comunicarse con los demás; es así que deben responder de manera directa a su propio contexto, al respecto como menciona (La Vega Burgués, 2011) son los juegos que se conocen desde siempre en una zona o época determinada, haciendo enfrentar al manejo de problemas sociales y conflictivos mediante el juego.

Para mejorar la convivencia escolar es importante que los niños hablen entre sí, sintiéndose alegres, dialoguen de sus experiencias, miedos estando dentro de un momento armonioso y saludable, por lo tanto, los Juegos Tradicionales se convierten en una solución estratégica para poder mejorar debido a que dentro de estos existen los momentos de goce, alegría, trabajo armonioso por un objetivo común.



A razón de todo lo mencionado la investigación pretende intervenir en mejorar la convivencia escolar de la Institución Educativa Inicial, haciendo uso de los juegos tradicionales. Es por ello que se formula las siguientes preguntas.

## **1.2 Enunciado del Problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿En qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica, contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano Tamburco, 2021?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- ¿En qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica, contribuyen a la mejora de la tolerancia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco?
- ¿En qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica, contribuyen a la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco?
- ¿En qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica, contribuyen a la mejora de la colaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco?

## **1.3 Justificación de la investigación**

Esta investigación surge de la necesidad de responder el ¿por qué? y el ¿para qué? se usó los juegos tradicionales en el problema de la convivencia escolar por lo que el presente estudio se justifica en promover una óptima convivencia escolar para que los niños mediante los juegos tradicionales creen lazos más estrechos con sus compañeros, además de experimentar la empatía como base para la construcción del tejido social y trabajar en



equipo, fomentando valores como el respeto, la tolerancia y el uso de un buen vocabulario, logrando un impacto positivo en el grupo.

Esta propuesta se realizó para brindar una solución aplicada a la necesidad de diversos problemas que surgieron en la Institución Educativa menciona tales como; conductas agresivas, no eran capaces por sí mismos controlar sus impulsos y/o emociones, falta de tolerancia al realizar las actividades de juego, carencia de empatía entre sus pares, no respetar los turnos al momento del juego libre, entre otros aspectos. Es por ello que este estudio contribuye a mejorar las condiciones positivas de la convivencia escolar en el ámbito personal, académico, institucional y social.

En la parte práctica: existe la imperiosa necesidad de resolver el problema de la convivencia a través de juegos tradicionales de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 216 San Francisco Solano Moyocorral, percibido durante el desarrollo de las practicas preprofesionales, ya que es un elemento que interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.

Justificación metodológica: Los métodos, procedimientos y técnicas e instrumentos que se utilizaron en la investigación, demostraron su validez y confiabilidad, por tanto, serán de vital importancia para otros estudios de naturaleza similar.

Justificación teórica: Tomando como referencia a distintos autores, entre los más importantes al pedagogo Vygotsky (2016) en relación a la convivencia, plantea que es un proceso social y formativo, dándose como efecto de las interacciones que se originan entre los seres humanos, en un tiempo y lugar determinados, influyendo en su desarrollo de la personalidad; permitiendo incluir dentro de la convivencia escolar a los Juegos Tradicionales como una adecuada herramienta que coadyuve, positiva coexistencia dentro de la Institución Educativa.

Así mismo se toma en consideración la Ley N° 29719 (2020) que impulsa la Convivencia escolar sin violencia en las Institución Educativa Inicial ayudando a regular menos violencia de cualquier índole hacia el niño.



#### 1.4 Ubicación y contextualización

El estudio se efectuará en la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021, está ubicado en la provincia de Abancay Apurímac; es uno de los distritos de Abancay, donde la institución se encuentra en el escenario 3, su código de ubigeo es 0301010010, hay 124 viviendas, y 336 habitantes. Está ubicada en las siguientes coordenadas: latitud -13.614330 y longitud -72.893240.





## **CAPÍTULO II**

### **OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

#### **2.1 Objetivos de la investigación**

##### **2.2.1 Objetivo general**

Demostrar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021.

##### **2.2.2 Objetivos específicos**

- Comprobar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la tolerancia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.
- Comprobar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora del respeto en los niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.
- Evidenciar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la colaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.

## 2.2 Hipótesis de la investigación

### 2.2.3 Hipótesis general

Si, los juegos tradicionales como estrategia didáctica, surgen de la necesidad de socializar con sus pares siendo algo innato, entonces contribuirá en mejorar la convivencia escolar en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco.

### 2.2.4 Hipótesis específicas

- Si, los juegos tradicionales conllevan a proponerse retos impulsando al niño a esforzarse para vencer las dificultades, entonces fortalecerá la tolerancia de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.
- Si, los juegos tradicionales ayudan a socializar y ganar confianza, además de obedecer y entender las distintas reglas que trae consigo el juego, entonces fortalecerá el respeto de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.
- Si, los juegos tradicionales potencian habilidades y destrezas en distintas áreas, entonces fortalecerá la colaboración de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.

### 2.3 Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable, Dimensión, Indicadores, Ítems e Escala*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
<b>Variable Independiente</b>  Juegos Tradicionales	Morera (2008) los juegos tradicionales, son componentes indeliberables de todo ser humano, más aún de los alumnos porque los juegos se presentan como la primera condición social que permite adaptación, formación de identidad y desarrollo cultural.	Juegos de persecución	- Salvemos al maicito - Mata gente - Juego del mundo - Rumi chinka		Ordinal
		Juego al aire libre	- Gallinita ciega - Carrera de sacos - Salta sogas - Salta hilitos - Escondidas - La papa caliente - La olla - San miguel - Salta hilitos - Arroz con leche		
		Juego de carrera	- Michiwan Hukuchawan - El lobo - Kawallu Kaspimanta - La carretilla		
		Juegos de lanzamiento	- Kiwi - Chanca la lata - El trompo		
<b>Variable Dependiente</b>  Convivencia Escolar	Vela (2011), la socialización en los niños, “comprende el inicio de construcción interpersonal, fundamentado en reglas consensuadas que se van adaptando en Institución Educativa, inspirados en valores (respeto, libertad, verdad...)” (p. 75).	Tolerancia	- Cumple con las normas de su salón.  - Manifiesta comportamientos que le originan temor, desconfianza que influye en la convivencia del grupo.	- Espera el orden de los juegos con paciencia. - Escucha las indicaciones para jugar y comprende las reglas del juego. - Respeta las reglas del juego.  - Respeta los turnos de juego. - Gestiona adecuadamente sus emociones cuando gana o pierde - Valora que es necesario respetar las reglas del juego para poder jugar.	Ordinal
		Respeto	- Acepta las aprobaciones para el bien común.  - Respeta las normas del juego.	- Valora la participación en el juego de todos sus compañeros sin excluir a ningún compañero. - Toma precauciones para cuidar a sus compañeros y prevenir accidentes.  - Escucha las propuestas de sus compañeros. - Propone juegos para que se programen colectivamente. - Ayuda a otros compañeros a cumplir con las reglas del juego.	
		Colaboración	- Indicar por qué hay reglas en el salón. - Manifestar las normas fijadas en el aula para jugar. - Participa espontáneamente en la elaboración de las reglas y acuerdos de su aula. - Participa de diferentes acciones en el juego.	- Reconoce su responsabilidad al producirse un accidente y promete por iniciativa propia tener más cuidado o ser prudente. - Ayuda a algún compañero cuando tiene dificultades. - Resuelve conflictos con sus compañeros conversando. - Alienta a sus compañeros solidariamente durante los juegos.	



## CAPÍTULO III

### MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

#### 3.1 Antecedentes

##### Antecedentes Internacionales

En el presente trabajo de investigación, tiene antecedentes internacionales, el cual sustenta su propuesta .

- a) Perez, Montoya y Peñaranda (2019), con el título de la investigación “Juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa General la Salle, Sede José Antonio Galán de Ocaña N. de S. Colombia” realizaron un estudio en las Instituciones Educativas, en Bogotá para conocer la convivencia de alumnos por medio de las relaciones interpersonales, teniendo como objetivo fundamental, reforzar la convivencia escolar, investigación de tipo aplicativo/cualitativo, utilizando la línea investigativa de medio ambiente y ambiente escolar. Universo de 91, entre niños que fueron 33 y niñas 58, tomándose como muestra 32 estudiantes del grado 5, sección 3, se usó la entrevista estructurada, de igual forma que la entrevista semi- estructurada, el registro anecdótico y el diario de campo; además de ello los instrumentos que se utilizaron fueron la Observación, diferentes entrevistas al maestro y estudiantes. El estudio concluye evidenciando que aplicar los juegos tradicionales en las horas de receso fortalece significativamente la convivencia escolar de igual manera ayuda a fortalecer la responsabilidad.
- b) Por su parte Calderón, Rodríguez y Vera (2019), en su Investigación titulada, “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del colegio técnico República de Guatemala en la ciudad de Bogotá-Colombia” (p.22). Preocupación que tuvo como propósito determinar la incidencia que tiene en la convivencia en los estudiantes del

curso 401 una propuesta didáctica basada en juegos tradicionales en Bogotá ciudad. Pertenece a una investigación-acción de enfoque socio crítico pues busca indagar, la obtención de datos, teniendo una muestra de 30 estudiantes.

Entre otras, concluye: que los juegos tradicionales están directamente relacionados con el comportamiento y conducta de los alumnos además se logró comprobar que la aplicación de la propuesta pedagógica referida, contribuye considerablemente la comunicación y convivencia de los alumnos.

### **Antecedentes Nacionales**

En el presente trabajo de investigación, tiene antecedentes nacionales el cual sustenta su propuesta .

- a) Es necesario considerar los aportes de Domínguez y Vera (2018), con el título de la Investigación “Juegos Tradicionales para mejorar la convivencia escolar de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa La Providencia en el departamento de Trujillo” (p.14). Cuyo objetivo fue evidenciar en qué nivel los juegos tradicionales mejoran la convivencia de los alumnos de la Institución Educativa. La población de la Institución Educativa que suman un total de 130 distribuidos en las 3 edades, habiendo en la edad de 3 años dos aulas: la primera con 28 niños y la segunda con 16 niños; en la edad de 4 años dos aulas: la primera de 21 niños y la segunda de 18 niños; en la edad de 5 años, dos aulas; la primera con 22 niños y la segunda con 25 niños. Seleccionando la muestra de método no probabilístico de tipo intencional, conformada por la edad de 5 años de las dos aulas respectivamente, sumando un total de 47 niños. Por consiguiente, el grupo experimental estuvo formado por 13 varones y 12 mujeres sumando un total de 25 niños, mientras que el grupo control estuvo constituido por 12 varones y 10 mujeres haciendo un total de 22 niños. teniendo como técnicas utilizadas la Observación, el análisis de documentos, el registro documentario Pertenece a una investigación cuantitativa de tipo aplicada, de nivel explicativo. Por las evidencias de la escala valorativa y el análisis estadístico.

Los autores han arribado a una conclusión que los juegos tradicionales promueven una buena convivencia a su vez los alumnos muestran una mejor responsabilidad que se ve reflejado en su relación interpersonal.

- b) Navarrete (2017), realizó un estudio sobre la Aplicación de los Juegos tradicionales para la mejora de la Convivencia en alumnos de la Institución Educativa Inicial multigrado

40069 San Agustín en la Joya Departamento De Arequipa, teniendo como objetivo mejorar la convivencia escolar de los educandos en la Institución Educativa a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

Corresponde a una investigación de tipo aplicativo, empleando la técnica científica; el diseño que se utilizó fue el pre/exp. se recurrió a la observación como técnica de investigación mediante la aplicación de la lista de cotejo, que consto, 06 ítems con dos respuestas (si=1 y no= 0).

La población constituida por todos los estudiantes matriculados en el nivel primario (primero: 12; segundo: 7; tercero: 9; cuarto 10; quinto: 11; sexto: 9) de la Institución Educativa que suman en su totalidad 59 alumnos entre varones y mujeres, es decir teniendo una muestra población al 100%, arribaron a las siguientes conclusiones; la convivencia de los alumnos mejoró notablemente en un 64.41% luego de que los juegos tradicionales hayan sido aplicados en los estudiantes como estrategia para lograr cambios en la actitud de manera muy favorable por lo que se pudo evidenciar en la convivencia de los alumnos.

### **Antecedentes Locales**

En el presente trabajo de investigación, tiene antecedentes internacionales, el cual sustenta su propuesta .

- a) A nivel local los estudios realizados son muy recientes como el de Pérez y Palomino (2020) se interesaron por estudiar acerca de los “juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 92 Reyna De Los Ángeles De Abancay”. El fin de la investigación es mostrar que los Juegos Tradicionales favorecen a la motricidad gruesa en los alumnos 4 años. El estudio se enmarca en una investigación cuantitativa de tipo aplicada, pues busca poner en práctica los conocimientos adquiridos; de nivel cuasi experimental con un método de investigación hipotético-deductivo, se tomó la población de estudio en su totalidad que conforman 124 niños y niñas, distribuidos en las 3 edades respectivamente (3 años: 49 niños; 4 años: 25 niños; 5 años: 50 niños).

El autor selecciono a la edad de 4 años con 14 niños y 11 niñas, que dan un total de 25 niños y niñas como muestra no probabilística y por conveniencia en cuanto al instrumento de Investigación se empleó la observación y el test que constaron dieron un valor de 0.8 en el alfa de Cronbach.



Llegando a una conclusión durante la práctica de juegos tradicionales que favorecen de manera significativa el desarrollo motriz y control corporal de los alumnos de cuatro años, por otro lado, el juego tradicional también apporto en el desarrollo cognitivo, de este modo se logró alcanzar cada uno de los indicadores de juegos tradicionales ya mencionados con anterioridad.

- b) Carire y Quispe (2018), señalan “Valores morales para fortalecer la convivencia en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 06 Nuestra Señora Del Carmen de Abancay” (p. 13). Investigación de objetivo que buscó evidenciar que los valores fortalecen la convivencia de los alumnos de cuatro años. Estudio cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, en cuanto al método de investigación fue el experimental; en la población de estudio se tomó en consideración la totalidad de niños y niñas que conforman 80, de las tres edades correspondientemente (03 años: 42 niños; 04 años: 20 niños; 05 años: 18 niños).

La elección del grupo fue intencional, es decir a juicio de las investigadoras, tomando como muestra el aula de 4 años con un total de 20 niños entre 12 niños y 8 niña, en relación al instrumento que fue la lista de cotejo.

Permitiendo entre otras llegar a las siguientes conclusiones que los valores morales refuerzan de manera importante y positiva la convivencia de los alumnos, respecto a todos los indicadores planteados de valores morales, pues de manera general, si desde muy pequeños se inculca con principios y valores morales los niños crecerán siendo personas de bien dentro de la sociedad actual que hoy en día va desapareciendo todos estos aspectos muy importantes.

## 3.2 Bases teóricas

### 3.2.1 Aproximaciones teóricas

Acerca de los “Juegos Tradicionales” son los que anteriormente se jugaba y que se iban transmitiendo de generación en generación los cuales ha sido de mucho beneficio para muchos niños al ayudarles a interactuar con sus pares y así también generar la tolerancia entre sí, así como lo indica Bauser (2019) “existe la universalidad del juego ya que el hombre en diferentes momentos históricos ha ocupado su tiempo libre en el juego convirtiéndose estos en una herencia de tradiciones que se van traspasando de una generación a otra” (p. 45). En un inicio el juego lo realizaban con piedras, fruta, nuez y armas hasta llegar a las luchas en forma de competición.



Los juegos son importantes en la vida de toda persona sobre todo en los niños ya es una opción para que los alumnos interioricen sus estructuras de pensamiento y comportamientos en Lam sociedad, así como señala Vygotsky (1932), en su teoría sociocultural “Sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida” (p. 29).

Los **juegos tradicionales** es una estrategia asertiva que ayuda a los niños a participar en su cultura y estrechar una convivencia eficaz entre compañeros(as), ayudando así a la construcción de valores como el respeto, tolerancia y empatía, así como menciona Vygotsky (2013) “El juego es una manera de participar del niño en la cultura, en su actividad cultural típica”.

Considerando que el juego es espontaneo y es el disfrute de los niños en donde se plasma la cooperación de no competir entre sí, sino trabajar en equipo, es decir que el juego es una acción desinteresada a su vez espontaneo que se rige por ciertas normas o reglas, libremente escogidas o aceptadas que se cumplen al momento que se presentan un obstáculo deliberadamente que vencer, así como indica Jacquin (1996).

De igual manera el juego tradicional conserva viva la memoria lúdica de una determina región, donde se fortalecen los valores de la connivencia entre sí, como también habilidades y cualidades necesarias para el desarrollo integral de la relación entre otros, enseñando así a los niños a ser solidarios, tolerantes, respetuosos. A si mismo indica Zapata (1990) que en “el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas”, contribuyendo a la propuesta Flinchun (1988) precisa que el juego también permite liberar energía reprimida a su vez contribuir en fomentar la autonomía social.

Fernández (2004) expresó, que “el juego funciona como una zona de desarrollo próximo que se determina con la ayuda de tareas y se soluciona bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con discípulos inteligentes”.





En este sentido cabe resaltar a Lavega (2000), indica que “los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho en beneficio de nuestros estudiantes”.

Entre ellas podemos destacar el juego:

- El juego en sí mismo
- Como conocimiento cultural
- Relación entre los alumnos (comunicación)
- Como motivación y participación de los alumnos
- Fomenta la autoestima.
- Acrecienta la imaginación.
- Enriquece la convivencia con respeto

La práctica de dichos juegos mantiene en pie nuestra cultura, es indispensable que nuestros niños, a la temprana edad se agrupen para la práctica de estas actividades lúdicas; asimismo es substancial revalorar los juegos tradicionales de nuestra colectividad para darle continuidad jugando en clase o replantearse según la disposición de aprendizaje de los niños.

Según Lavega y Olaso (2017) algunas características de estos juegos son:

- Promueven el fortalecimiento de los valores
- Contribuye en la actividad académica de comprensión
- Son de fácil aplicación
- Existe diversidad en la posibilidad de su aplicación
- Fortalece la identidad cultural
- Estimula la socialización
- Genera respeto por otras culturas

Beneficios de juegos tradicionales

Maestro (2005) indica que “los juegos tradicionales benefician en satisfacer las necesidades básicas de ejercicio, además, que dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance” (p.76)



**Tipos de juegos Tradicionales** según Quispe (2016) se dividen en:

### **Psicomotricidad**

Matagente:

Se fraccionan en 02 grupos de la misma cantidad de participantes. Un grupo se posiciona en el eje (centro) y los lanzadores (segundo grupo) se ubican en los lados o extremos.

El juego comienza cuando el segundo grupo (lanzadores) tiran el balón, procurando darle en cualquier parte del cuerpo algún participante (jugador) del grupo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Concluye el juego cuando no queda nadie en el grupo central.

- Pesca o chapa-chapa

Tiene de similar característica de “la pega” que juegan los niños de la costa en donde un jugador perseguidor procura de atrapar a uno de los seguidos. Cuando lo logra el alcanzado pasa a ser el seguidor.

- Salta Soga

Se inicia cuando 02 participantes toman la cuerda (soga) por los lados (extremos) e intentar hasta hacerla girar mientras que los otros participantes van contando los saltos válidos y si la cuerda es estancada por uno o varios participantes pierden el juego.

- Plic plac

Se marca casillas en el piso, con un inicio y un término, los alumnos tienen una oportunidad procurando como objetivo que caiga en un casillero elegido y que luego debe recoger saltando de un solo pie dirigiéndose de un casillero a otro de forma ordenada, el estudiante que comete alguna falta como pisar la línea al momento de saltar pierde y continua en otra oportunidad.

- Yaxes (pis pis)

Consta de una pelotita de jebe y yaxes. El juego consiste en tirar los yaxes al suelo y luego arrojar la pelotita al aire mientras se recogen los yaxes. Se hace más

complejo el juego cuando se agregan otros movimientos como palmeo antes de recoger los yaxes.

- **Trompos**

Es juego realizado en especial por los varones, en éste se utilizan trompos que se encordelan y se lanzan, procurando trasladar a un trompo de un jugador que haya perdido.

### **Verbal**

Watuchis, juego en que los alumnos tienen la oportunidad de explorar, reflexionar acerca de su realidad de forma muy espontánea, nos referimos a las adivinanzas, que favorecen el lenguaje, ej. “Arriba del camino, abajo del camino, una soguita arrancada” que será.

### **Cognitivo / Emocional**

Relacionado con la memoria, por medio de la interpretación del lenguaje, teniendo en cuenta el uso de los sentidos de forma espontánea para promover sobre todo solucionar conflictos de diversa índole.

## **3.3.2 Contribución a una buena**

**Convivencia escolar** permite el desarrollo integral de cada niño en la etapa de la vida social, asimismo ayuda a que haya una mejor interacción en la comunidad educativa; así como lo indica Carretero A. (2008) “la convivencia en el ámbito escolar se entiende como el proceso mediante el cual todos los miembros de la comunidad educativa aprenden a vivir con los demás”.

Considerando que la convivencia tiene contenidos transversales del sistema educativo que enseña a ser responsable y a practicar la autonomía como también tener autocontrol con los demás, así como lo indica Garcia y Ferreira (2005) “La buena armonía, la convivencia, el respeto y la disciplina escolar son elementos necesarios para conseguir los fines y objetivos de la educación y más aún dentro de los valores y actitudes sociales de la educación (...)”. De igual manera la convivencia conduce a una mejor interacción con otros en donde haiga una educación pacífica con actitudes armoniosos que ayuden a un mejor dialogo entre sus pares tal como lo dice Cánovas (2009) “la convivencia es el proceso por medio del cual los seres humanos determinamos la interacción con

nuestros semejantes, se requiere de una estructura actitudinal, valorar y normativa, que regule dicha interacción”.

La convivencia escolar hace que los niños mantengan una actitud correcta tanto en profesores como entre los niños, tal como indica Córdoba (2014) “el constructo convivencia escolar alude a la vida en común y las relaciones que se establecen entre los miembros de la comunidad educativa, y es considerado uno de los indicadores más precisos de la calidad de los contextos educativos”.

Piero (2009), indica “la interacción social es tan importante que se le debe prestar suma atención respetando la personalidad de cada humano”.

En tal sentido cabe resaltar **la importancia de la convivencia escolar** debido a que la convivencia ayuda a que los niños tengan valores de respeto, tolerancia, colaboración durante el juego, así como indica Piero (2009), “la convivencia educativa implica que haya una serie de relaciones interpersonales que se dan entre sus miembros y que se dan por medio de procesos de comunicación, sentimientos, valores, actitudes, roles, entre otros”. Simultáneamente Dueñas (2008) “la convivencia, prima en el hecho de que el niño no sólo debe aprender a seguir normas, sino que debe haber un cambio de actitud en él y en la comunidad educativa”.

### 3.3.3 Características de la convivencia

Encierra una serie de connotaciones que nos permite expresar en suma una diversidad vivencial tanto individual como grupal y que en esencia permite vincularnos, salvaguardarnos armoniosamente con respeto unos a otros (Ortega, 2007 ).

Según Ortega, (2007), las normas de convivencia deben ser:

- Aprendibles
- Comunicables
- Claros
- Sin posibilidad a ambigüedad
- Obligatorias
- Coercitiva (De no cumplirse, deben acarrear una sanción)
- Escrito y oral o consuetudinaria (por el uso de la costumbre)
- Concreto
- Específico y, puntual.
- Pensado (considerando el respeto entre las personas)

### 3.3.4 Necesidad de educar en la convivencia

Cerio (1998) propone preguntarnos de forma elemental “¿dónde estamos?” y “¿a dónde queremos ir?”

Es importante educar en convivencia a los niños ya que esto favorecerá a la construcción de valores, así como indica Cruz y Inmaculada (2010) “Para trabajar estos valores es fundamental que los centros escolares tengan organizado un modelo de convivencia que regule las relaciones entre las personas, ayude a afrontar los conflictos de un modo constructivo y genere un clima favorable al aprendizaje”.

#### 3.3.4.1 Los juegos Tradicionales en la convivencia escolar

Luego de analizar toda la importancia que trae consigo los juegos tradicionales y la convivencia escolar, posteriormente se estudiará la relación de estos.

El esparcimiento es una acción placentera ejecutada por dos o más personas, así como menciona MINEDU (2019) “actividad de interacción social, con múltiples propósitos, beneficiando el desarrollo y formación del ser humano, al formar aptitudes donde se obtienen distintos aprendizajes”. Podemos enunciar que mediante el juego se promueven cambios favorables en la que los niños aprenden a desarrollar una mejor convivencia en la Institución Educativa.

Entonces es mediante el juego que se puede lograr una convivencia agradable y de paz duradera. Así como indica Martínez (2013) “el juego favorece desarrollar competencias sociales y autorregulación por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos”. Es así que mediante el juego los niños indagan y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales intercambian papeles.

Cabe recordar que el juego permite formar individuos con la aceptación de sí mismos de igual manera a sus pares, ayudando, cooperando contribuyendo de manera significativa a formar personas en un ambiente solidario y justo.

En ese sentido es importante resaltar que en los juegos tradicionales se reconoce sustancialmente el trabajo en equipo, por lo que es entendida como un grupo de individuos con cualidades diferentes y complementarias que trabajan como sujeto agrupados en busca de uno o varios objetivos en la que uno de los

primordiales objetivos de los juegos tradicionales es el fortalecimiento de la convivencia escolar pacífica en un espacio determinado construyéndola a través de la participación de los individuos del grupo.

### 3.4 Marco conceptual

#### a) Juego

Según Winnicott (1982) “el juego resulta ser una experiencia de motivación creadora, y es una práctica en el continuo espacio-tiempo. Es considerada como una forma básica en la vida del individuo” (p. 45).

#### b) Juegos Tradicionales

(Paredes, 2007) indica que “los juegos tradicionales son más que un pasatiempo, es importante para los niños, un niño que juega se considera estable en lo físico, mental, social, y emocionalmente, a diferencia de que si el niño no juega podría tener problemas de salud o en la conducta mental”.

#### c) Tolerancia

Vogt (1997) define la tolerancia como “el autocontrol intencional ante algo con lo que no estamos de acuerdo, algo que nos resulte desagradable, amenazante, o ante el cual tengamos una actitud negativa. Esto con el objeto de mantener y promover la armonía en un grupo”. (p.138).

#### d) Respeto

Para Semiónovich (2007) el respeto “no se construye de modo individual, sino que se adquiere por medio de la interacción social con compañeros y adultos, con más experiencia como un medio eficaz y principal del desarrollo moral e intelectual”. (p.199).

#### e) Colaboración

Hanson y Spross (2005) definen la colaboración como un “proceso dinámico e interpersonal en el que dos o más individuos se comprometen a interactuar con autenticidad y constructivamente para resolver problemas, aprender los unos de los otros y lograr metas preestablecidas” (Pág. 344).



**f) Convivencia**

Comprende una serie de vínculos que permite expresar en suma una diversidad vivencial tanto individual como grupal y que en esencia permite vincularnos, salvaguardarnos armoniosamente con respeto unos a otros (Ortega, 2007 ).

**g) Convivencia escolar**

MINEDU (2020) La convivencia escolar se construye a través de las relaciones que se producen entre todas las personas que forman parte de la comunidad educativa. Será positiva si esta construcción se realiza desde el respeto, la aceptación de las diferencias y de las opiniones de todos en un plano de igualdad.

## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA

#### 4.1 Tipo y nivel de investigación

##### **Tipo** aplicado

El presente trabajo cuenta con todas las características oportunas de tipo aplicada, tal como menciona, Murillo (2008) “...se caracteriza porque busca la aplicación de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación...” (p.159)

El objetivo general del trabajo de investigación tiene por finalidad demostrar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la convivencia escolar, en tal sentido, se sitúa a una investigación aplicada; ya que mostro que el tratamiento aplicado modificó la variable dependiente de manera positiva.

##### **Nivel** aplicado / explicativo

Tal como manifiesta, Arotoma (2007) el nivel explicativo “tiene por finalidad resolver problemas que expresan las interrogantes del tipo: ¿Por qué ...?, ¿De qué manera ...? ¿Cuáles y por qué ...?” (p.92). En el estudio se aplicó un tratamiento (juegos tradicionales) para solucionar un problema (convivencia escolar).

#### 4.2 Diseño de la investigación

Se empleará el diseño Pre experimental, es decir una prueba de entrada (pre - test) para conocer la convivencia escolar, para finalmente evaluar con una prueba de salida (post - test) dicha prueba será la misma y esta precederá inmediatamente la prueba ulterior. Que a continuación se consigna, Sánchez, Reyes y Mejía (2015).





Ge: 01...X...02

Dónde:

Ge: Grupo experimental niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano, Tamburco.

O1: Pre -test, grupo experimental antes de la aplicación de los talleres de juegos tradicionales.

X: Aplicación de talleres de juegos tradicionales.

O2: Post - test, evaluación del grupo experimental después de la aplicación de los talleres de juegos tradicionales.

#### 4.3 Descripción ética

A fin de no transgredir los derechos de los niños se solicitará expresamente autorización de los padres de familia mediante documento formal, además de conversar con ellos personalmente.

Además de ello, centrándose en la ética de la investigación se respetó la autoría en la construcción del marco teórico, haciendo una citación correcta según las normas APA que es un estilo que nos permite optar mejor nuestra investigación.

#### 4.4 Población y muestra

Constituida por 66 alumnos de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano -Tamburco, expresado en la siguiente.

**Tabla 2**

***Población Institución Educativa Inicial Moyocorral***

Edades	Sexo		N° Alumnos
	M	V	
1 salón de (5 años)	09	10	19
1 salón de (4 años)	13	11	24
1 salón de (3 años)	12	11	23



<b>TOTAL</b>	<b>66</b>
--------------	-----------

*Nota.* Elaboración propia.

### **Muestra**

En el presente proyecto recurrirá a la muestra dirigida es decir no probabilista

Constituida por 19 niños 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano -Tamburco, expresado en la siguiente.

**Tabla 3**

*Muestra*

Edades	Sexo		N° Alumnos
	M.	V.	
<b>05 años</b>	09	10	19

*Nota.* Elaboración propia.

Muestreo intencional: Según Hernandez (2014) “(...) es una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio manejada para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, (...)”.

## **4.5 Procedimiento**

*Procedimiento de investigación*

El procedimiento estimado para la ejecución del proyecto una vez que ha sido aprobado es:

- Construcción de los Instrumentos.
- Validación de los instrumentos.
- Fiabilidad de los instrumentos.
- Autorización de la directora, docente, padres de familia de la Institución Educativa Inicial para la respectiva ejecución del proyecto.
- Aplicación de los instrumentos para el pre test Ejecución del tratamiento (Juegos tradicionales).
- Aplicación de los instrumentos para el post test.
- Procesamiento de datos Análisis de datos.
- Discusión de los resultados.
- Elaboración de conclusiones y resultados.



#### 4.6 Técnica e instrumentos

##### Técnica: **Observación**

Se usará la técnica de observación ya que nos permitirá examinar las conductas del niño(as) al convivir en el juego con sus demás compañeros, y observar cuan tolerantes y colaborativos son unos a otros. La observación se fundamentará a través de un registro organizado, efectivo, verídico sobre la conducta del objeto de estudio.

##### Instrumento: **Lista de cotejo**

Los datos serán adquiridos de fuentes primarias, de modo que serán los mismos sujetos en estudio quienes proporcionarán la información.

El instrumento a utilizar es la lista de cotejo, porque permite observar y verificar el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia del mismo de los niños y niñas, aparte nos ayuda a anotar determinadas acciones del objeto de estudio, Barriga (2011).

La lista de cotejo es elaborada por investigadores y validado por juicio de expertos el cual fue elaborada usando las dimensiones, indicadores, ítems para la recolección de datos de la variable dependiente.

##### 4.6.1 Validación estadística de alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,995	19

El coeficiente alfa de Cronbach es de 0.995 y según el criterio general de George y Mallery (2003, p. 231), se puede afirmar que el instrumento es confiable para recolectar datos de las dimensiones de la convivencia escolar.



### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
i1	29,5526	200,092	,945	,995
i2	29,6053	201,543	,890	,995
i3	29,5789	199,440	,956	,995
i4	29,5526	200,146	,943	,995
i5	29,5526	200,092	,945	,995
i6	29,6053	198,570	,976	,994
i7	29,6579	199,961	,956	,995
i8	29,5789	197,872	,987	,994
i9	29,6053	200,083	,947	,995
i10	29,5526	198,632	,972	,994
i11	29,5000	198,743	,969	,995
i12	29,5789	197,926	,985	,994
i13	29,5526	198,794	,966	,995
i14	29,6053	198,732	,970	,995
i15	29,5789	197,926	,985	,994
i16	29,6316	199,536	,955	,995

#### 4.7 Análisis estadístico

El presente trabajo se realizó mediante el programa Excel 2019, que permitió generar tablas y gráficos de distribución de frecuencias de la variable dependiente como de sus dimensiones, así mismo se hará uso del paquete estadístico SPSS, versión 26.00 es un programa computarizado que nos permitirá realizar análisis estadístico de datos.

Considerando que la investigación es pre experimental, cuyo tratamiento es pre test y post test de un solo grupo de estudio por lo que se recurrirá a la prueba de wilcoxon, que permita aceptar o caso contrario rechazar la hipótesis planteada.

##### 4.7.1 Hipótesis (estadística)

###### a) Nula y alterna

Ho:  $U1=U2$

H1:  $U1 < U2$



**b) Estadístico**

El estadístico a utilizar será la prueba de Wilcoxon (prueba no paramétrica)

**c) Nivel Significativa ( $\alpha$ )**

$\alpha = 0.05$

**d) Regla de decisión**

$p = 0 > 0.05$  (se acepta la hipótesis nula)

$p < 0.05$  (se rechaza la hipótesis nula)

## **CAPÍTULO V**

### **RESULTADOS Y DISCUSIONES**

#### **5.1 Análisis de resultados**

Para llegar a esta etapa de la recolección de datos de los resultados, se procede a efectuar el análisis de las tablas de frecuencia y figuras. Este proceso de análisis de datos se basa en relación a la variable convivencia escolar y sus dimensiones, tolerancia, respeto, colaboración.

En continuidad, se presenta el análisis de cada uno de las dimensiones de la variable dependiente.

### 5.1.1 Análisis estadístico descriptivo de la variable convivencia escolar y sus dimensiones

**Tabla 4**

*Niños de 5 años según tipo de prueba estadística por convivencia escolar de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano*

		Prueba			
		Pre test		Post test	
		n	%	n	%
<b>Convivencia Escolar</b>	En inicio	19	100.0	0	0.0
	En proceso	0	0.0	0	0.0
	Logro	0	0.0	19	100.0
	Total	19	100.0	19	100.0

*Nota.* Descripción porcentual de la variable convivencia escolar

**Figura 1**

*Porcentaje de Niños de 5 años según tipo de prueba por convivencia escolar de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano*



*Nota.* Descripción porcentual de la variable convivencia escolar

De la tabla 4 y figura 1 se aprecia que en la prueba pre test el 100% de niños de 5 años tiene un nivel de inicio (baja) en la dimensión Convivencia Escolar; seguido por el 0% niños de 5 años tiene un proceso (media). Mientras que en la prueba de post test el 0% niños de 5 años tiene un nivel de en proceso (media); además el 100% niños de 5 años tiene un nivel de logro (alta).



### 5.1.1.1 Descripción de la dimensión Tolerancia

**Tabla 5**

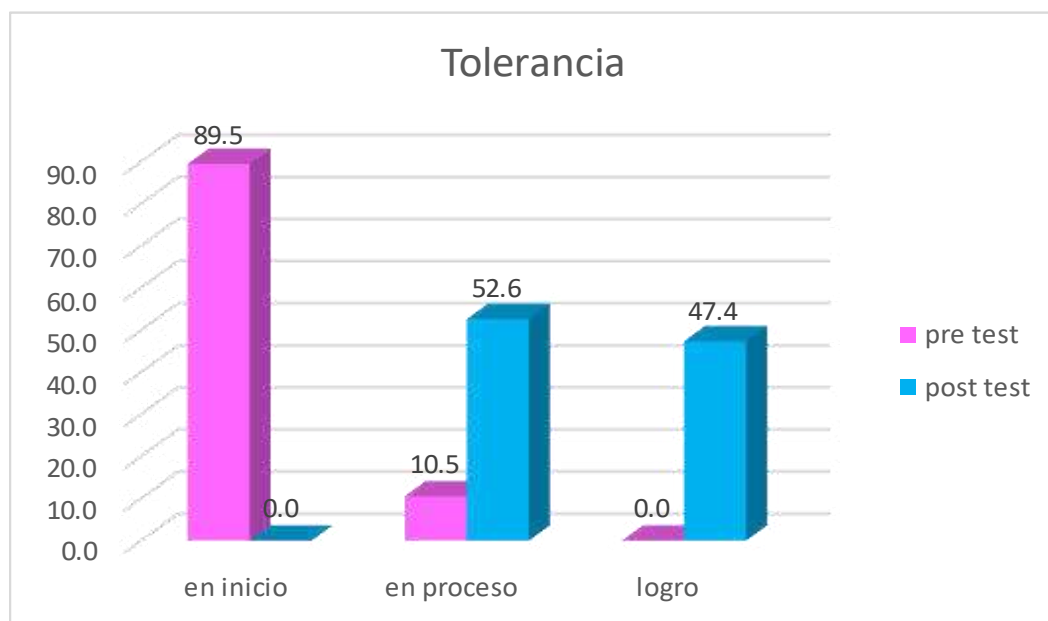
*Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión tolerancia de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano*

Tolerancia		Prueba			
		Pre test		Post test	
		n	%	n	%
	En inicio	17	89.5	0	0.0
	En proceso	2	10.5	10	52.6
	Logro	0	0.0	9	47.4
	Total	19	100.0	19	100.0

*Nota.* Descripción porcentual de la dimensión tolerancia

**Figura 2**

*Porcentaje de Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión tolerancia de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano*



*Nota.* Descripción porcentual de la dimensión tolerancia

De la tabla 5 y figura 2 se aprecia que en la prueba pre test el 89.5% de niños de 5 años tiene un nivel en inicio (baja), en la dimensión tolerancia; seguido por el 10.5% de niños de 5 años tiene un nivel en proceso (media). Mientras que en la prueba post test el 52.6% niños de 5 años tiene un nivel en proceso (media); además el 47.4% de niños de 5 años tiene un nivel de logro (alta).





### 5.1.1.2 Descripción de la dimensión Respeto

**Tabla 6**

*Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión respeto de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano*

		Prueba			
		Pre test		Post test	
		n	%	n	%
<b>Respeto</b>	En inicio	18	94.7	0	0.0
	En proceso	1	5.3	0	0.0
	Logro	0	0.0	19	100.0
	Total	19	100.0	19	100.0

*Nota.* Descripción porcentual de la dimensión respeto

**Figura 3**

*Porcentaje de Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión respeto de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano*



*Nota.* Descripción porcentual de la dimensión respeto

De la tabla 6 y figura 3 se aprecia que en la prueba pre test el 89.5% de niños de 5 años tiene un nivel en inicio (baja) en la dimensión respeto; seguido por el 10.5% de niños de 5 años, tiene un nivel en proceso (media). Mientras que en la prueba post test el 100% de niños de 5 años tiene un nivel de logro (alta).

### 5.1.1.3 Descripción de la dimensión Colaboración

**Tabla 7**

*Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión colaboración de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano*

		Prueba			
		Pre test		Post test	
		n	%	n	%
<b>Colaboración</b>	En inicio	19	100.0	0	0.0
	En proceso	0	0.0	0	0.0
	Logro	0	0.0	19	100.0
	Total	19	100.0	19	100.0

*Nota.* Descripción porcentual de la dimensión colaboración

**Figura 4**

*Porcentaje de Niños de 5 años según tipo de prueba por dimensión colaboración de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano*



*Nota.* Descripción porcentual de la dimensión colaboración



De la tabla 7 y figura 4 se aprecia que en la prueba pre test el 50% de niños de 5 años tiene un nivel en inicio (baja) en la dimensión Colaboración; seguido por el 0% de niños de 5 años tiene nivel en proceso (media). Mientras que en la prueba post test el 0% de niños de 5 años tiene un nivel en proceso (media); además el 50% niños de 5 años tiene un nivel de logro (alta).

## 5.2 Contrastación de hipótesis

### 5.2.1 Hipótesis general

#### a) Hipótesis nula y alterna

1ro Hipótesis

Ho: Si, los juegos tradicionales como estrategia didáctica, surgen de la necesidad de socializar con sus pares siendo algo innato, entonces no contribuirá en la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco, 2021.

H1: Si, los juegos tradicionales como estrategia didáctica, surgen de la necesidad de socializar con sus pares siendo algo innato, entonces contribuirá en la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco, 2021.

2do nivel de significancia: 5%

3do Estadístico de Prueba

#### Tablas estadísticas

##### Tabla 8

*Prueba de los signos para convivencia escolar*

<b>Frecuencias</b>		
	N	
post_v1 - pre_v1	Diferencias negativas	0
	Diferencias positivas	19
	Empates	0
	Total	19
<b>Estadísticos de prueba</b>		
Significación exacta (bilateral)	post_v1 – pre_v1 3,815E-006	



4to Conclusión: Como el valor “Significación exacta” es 3,815E-006 menor a 0.05 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), además se tiene que existen 19 casos de diferencias positivas lo que indica un cambio significativo entre el pre y post test; Por lo tanto podemos afirmar con un nivel de confianza del 95% que los juegos tradicionales como estrategia didáctica, surgen de la necesidad de socializar con sus pares siendo algo innato, entonces contribuirá en la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco, 2021.

## 5.2.2 Contrastación de hipótesis específicas

### a) Hipótesis específica 1

#### 1ro. Hipótesis

$H_0$ : Si, los juegos tradicionales conllevan a proponerse retos impulsando al niño a esforzarse para vencer las dificultades, entonces no fortalecerá la tolerancia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco.

$H_1$ : Si, los juegos tradicionales conllevan a proponerse retos impulsando al niño a esforzarse para vencer las dificultades, entonces fortalecerá la tolerancia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco.

2do nivel de significancia: 5%

3do Estadístico de Prueba



**Tabla 9***Prueba de los signos para fortalecerá la tolerancia*

<b>Frecuencias</b>		N
post_d1 - pre_d1	Diferencias negativas	0
	Diferencias positivas	17
	Empates	2
	Total	19

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	post_d1 - pre_d1
Significación exacta (bilateral)	1,526E-5

4to Conclusión: Como el valor “Significación exacta” es 1,526E-5 menor a 0.05 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula (Ho), además se tiene que existen 17 casos de diferencias positivas y 2 casos de empates lo que indica un cambio significativo entre el pre y post test; Por lo tanto podemos afirmar con un nivel de confianza del 95% que los juegos tradicionales conllevan a proponerse retos impulsando al niño a esforzarse para vencer las dificultades, entonces fortalecerá la tolerancia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco.

### **b) Hipótesis específica 2**

#### 1ro. Hipótesis

Ho: Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales ayudan a socializar y ganar confianza, además de obedecer y entender las distintas reglas que trae consigo el juego, entonces no fortalecerá el respeto de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco.

H1: Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales ayudan a socializar y ganar confianza, además de obedecer y entender las distintas reglas que trae consigo el juego, entonces fortalecerá el respeto de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco.

2do. nivel de significancia: 5%

3do. Estadístico de Prueba

**Tabla 10***Prueba de los signos para fortalecer el respeto*

<b>Frecuencias</b>		N
post_d2 - pre_d2	Diferencias negativas	0
	Diferencias positivas	18
	Empates	1
	Total	19
<b>Estadísticos de prueba</b>		
	post_d2 - pre_d2	
Significación exacta (bilateral)		7,629E-6

4to Conclusión: Como el valor “Significación exacta” es 7,629E-6 menor a 0.05 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), además se tiene que existen 18 casos de diferencias positivas y 1 caso de empates lo que indica un cambio significativo entre el pre y post test; Por lo tanto podemos afirmar con un nivel de confianza del 95% que los juegos tradicionales ayudan a socializar y ganar confianza, además de obedecer y entender las distintas reglas que trae consigo el juego, entonces fortalecerá el respeto de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano -Tamburco.

### c) Hipótesis específica 3

1ro. Hipótesis

$H_0$ : Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales potencian habilidades y destrezas en distintas áreas, entonces no fortalecerá la colaboración de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano -Tamburco.

$H_1$ : Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales potencian habilidades y destrezas en distintas áreas, entonces fortalecerá la colaboración de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano - Tamburco.

2do. nivel de significancia: 5%

3do. Estadístico de Prueba

**Tabla 11***Prueba de los signos para fortalecer la colaboración*

<b>Frecuencias</b>		N
post_d3 - pre_d3	Diferencias negativas	0
	Diferencias positivas	19
	Empates	0
	Total	19
<b>Estadísticos de prueba</b>		
	post_d3 - pre_d3	
Significación exacta (bilateral)		3,815E-6

4to Conclusión: Como el valor “Significación exacta” es 3,815E-6 es menor a 0.05 nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), además se tiene que existen 19 casos de diferencias positivas lo que indica un cambio significativo entre el pre y post test; Por lo tanto podemos afirmar con un nivel de confianza del 95% que los juegos tradicionales potencian habilidades y destrezas en distintas áreas, entonces fortalecerá la colaboración de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano – Tamburco.

### 5.3 Discusión

Logrando analizar los resultados y contrastado las hipótesis se procede a hacer un análisis en relación con otras investigaciones descritas previas de los antecedentes, marco teórico.

En la investigación de Navarrete (2017), que realizó un estudio similar al presente trabajo, se puede apreciar la mejora de la convivencia escolar tras utilizar los juegos tradicionales con los estudiantes de multigrado, en el cual obtuvo resultados positivos obteniendo mejores resultados de 64.41% en el post test en nivel de la convivencia escolar, tal como indica el objetivo general de esta tesis, que es: Demostrar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021. En tal sentido en nuestra investigación los resultados obtenidos tras la utilización de los juegos tradicionales, precedente a la aplicación se obtuvo 100%



en el Pre test, un nivel de inicio (baja); mientras que en la prueba post test 0% de niños de 5 años tiene un nivel de proceso (media); además el 100% de niños de 5 años tiene un nivel de logro (alta) lo cual muestra que hubo una mejora. Esta aseercción producto de esta investigación menciona por Vigotsky, en su libro el juego temático de roles sociales: el juego permite que los estudiantes socialicen, empaticen, aprendan a convivir entre pares, siendo tolerantes, lo cual es benéfico para su desarrollo de cada niño.

En lo que concierne a la dimensión tolerancia, es esencial referirnos que hoy en día se ha visto que la mayoría de los estudiantes presentan debilidades en cuanto a convivir en el aula, ya que tras la investigación ejecutada se pudo observar que los estudiantes antes del tratamiento se encontraban en la etapa de inicio, por ejemplo mostraban ; desorden en el salón, no obedecían a la docente, robaban materiales del jardín o de sus compañeros, no eran tolerantes, no se respetaban uno con los otros, se peleaban, no colaboraban en los acuerdos, todo ello debido a la consecuencia de 2 años sin estar en un aula causado por el Covid-19; Pero tras la aplicación de los juegos tradicionales se generó una mejora en ellos, tal como se puede apreciar en los antecedentes con el aporte de Perez, Montoya y Peñaranda (2019), quien realizó una investigación titulada, “Juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa General La Salle, Sede José Antonio Galán de Ocaña N. de S.”, donde señala que los estudiantes alcanzaron un nivel de tolerancia con un logro (alta) 73.3%, lo cual es un indicador aceptable por las diferentes estrategias que utilizo; en tal razón, nuestra investigación en los resultados obtenidos de la dimensión de tolerancia a un inicio los estudiantes se encontraban en un nivel de 89.5% en inicio (bajo) y un 10.5% en proceso (media), mientras que en la prueba de post test hubo una mejora mostrando un nivel de tolerancia de 52.6% proceso (media) y el 47.4% en un nivel de logro ( alto); esto fue porque aplicamos estrategias pedagógicas que han sido aplicados en todos los estudiantes con los escenarios respectivos, asimismo a través de la prueba de hipótesis, aceptamos la hipótesis alterna la cual indica que utilizando los juegos tradicionales se sostiene que hay una mejora de 95% de logro (alta), entonces se puede apreciar que nuestra investigación tiene una mejora de 21.7 % a la investigación de Perez, Montoya y Peñaranda.





En lo que corresponde a la dimensión respeto Perez, Montoya y Peñaranda (2019), en su investigación determinaron que las reglas en el juego no solo es una forma de comportarse, sino que abarca los conceptos de amistad y respeto. Por lo cual en su trabajo de estudio tras la ejecución de los juegos tradicionales obtuvo una mejora positiva en el respeto con un nivel de 53.3% en logro (alta); de la misma forma en nuestra investigación antes del tratamiento con la prueba de Pre test los estudiantes mostraban deficientes conductas en cuanto al respeto, donde se aprecia un nivel de 94.7% en inicio (baja), seguido por el 5.3% con un nivel de proceso (media). Mientras que en la prueba post test hubo un logro mostrando un nivel de mejora con 100% en logro (alta); esto afirma que el respeto es fundamental en los niños ya que se crea un ambiente, democrático y lleno de respeto, donde se sientan apoyados, confiados y esto los lleve a ser comprometidos con sus estudios. De esta manera, en la prueba de hipótesis también se afirma que hay un nivel de confianza de 95% en la dimensión de respeto, donde asevera que los juegos tradicionales ayudan a socializar y ganar confianza, además de obedecer y entender las distintas reglas que trae consigo el juego.

Del mismo modo en la dimensión colaboración, Calderón, Rodríguez y Vera (2019), tras utilizar varias sesiones del tema indicado obtuvo 50% del nivel de logro (alta), de modo que es un indicador aceptable por las diferentes estrategias que utilizo, con estudiantes de multigrado, donde mencionan que hubo una mejor disposición de los alumnos y una mejor actitud en la clase por parte de ellos, mientras tanto en nuestra investigación se pudo observar que los estudiantes manifestaban acciones como no colaborar en los acuerdos, reglas del juego, donde se apreció que tras la aplicación del pre test los estudiantes mostraban una deficiencia en cuanto a la colaboración, ya que no mostraban empatía entre sus pares, había desmotivación en clases entre otros, por misma razón los estudiantes se encontraban con un 100% en inicio (baja) en la dimensión Colaboración; mientras que en la prueba post test se obtuvo resultados positivos obteniendo excelentes efectos en los indicadores con un nivel de 100% logro (alta). Asimismo, contrastando con la hipótesis de la dimensión colaboración hubo una mejora del 95%, donde afirma que los juegos tradicionales potencian habilidades y destrezas en distintas áreas.

Tras la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica ha permitido que haya una adecuada convivencia escolar entre los estudiantes de 5 años de edad ; es decir los que los estudiantes en su mayoría han logrado mejorar de forma significativa en las dimensiones de tolerancia, respeto, colaboración y no solo en estas dimensiones sino que



abarco en otras conductas en el que reincidieron en el actuar de los estudiantes, descubriendo que el uso de juegos tradicionales, les permite desenvolverse a convivir con los demás, a aceptar sus diferencias, ser tolerantes, respetarse, comunicarse, aprender a cooperar en grupo, manejar habilidades sociales, manejar conflictos al interactuar, participar en las reglas y acuerdos del juego, valorar la participación de sus compañeros en el juego, esperar su turno en el juego, así como afirman diversos autores y pedagogos que se aprecian en los antecedentes y marco teórico del presente trabajo.

## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1 Conclusiones

**Primera:** La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuye positivamente a la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021. A lo que corrobora que esta actividad es de vital importancia desarrollar en diferentes Instituciones educativas sea urbana o rural, incorporando así a sesiones, talleres o en cualquier momento de la actividad educativa, ya que esto no solo conlleva revalorar los juegos de nuestros ancestros, sino que ayuda a convivir con lo demás. Esta aportación a la convivencia escolar es muy significativa, ya que el valor  $p = 3,815E-006 < \alpha = 0.05$ , además, esta afirmación se ve fortalecida por el hecho de que el total de 19 estudiantes mejoraron en la convivencia escolar.

**Segunda:** De los resultados descritos en el primer objetivo planteado, se afirma que los juegos tradicionales como estrategia didáctica logro contribuir en la tolerancia de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, estos logros se pudieron evidenciar en referencia a las estrategias pedagógicas y al análisis estadístico aplicado, que se manifiesta de la siguiente manera: En la hipótesis de la dimensión tolerancia cuenta el valor  $p = 1,526E-5 < \alpha = 0.05$  nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) además existen 17 casos de diferencias positivas y 2 casos de empates lo que indica un cambio significativo entre el pre y post test; Por lo tanto podemos afirmar con un nivel de confianza del 95% con una significación exacta.

**Tercera:** La ejecución de juegos tradicionales contribuyo a mejorar la dimensión respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, debido a que los estudiantes lograron respetarse unos a otros, entendiendo que es posible tener opiniones y perspectivas diferentes a las ajenas sin que esto sea causante de un disgusto o conflicto alguno. En conclusión, se llegó al valor  $p = 7,629E-6 < \alpha = 0.05$  nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), asimismo existen 18 casos de



diferencias positivas y 1 caso de empate lo que indica un cambio significativo entre el pre y post test.

**Cuarta:** La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyó a la mejora de la colaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco. Realizando diferentes actividades lúdicas permitieron generar en los estudiantes mejores conductas en lo que respecta a la colaboración como, por ejemplo: resolver conflictos entre compañeros, reconocer diferentes responsabilidades en el juego, entre otros; como se describe en el valor  $p = 3,815E-6 < \alpha = 0.05$  nivel de significancia entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), además existen 19 casos de diferencias positivas lo que indica un cambio significativo entre el pre y post test.

## 6.2 Recomendaciones

Luego del estudio realizado en la I.E.I N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, se llegó a las siguientes recomendaciones:

**Primera:** Considerar y fomentar la aplicación de la estrategia didáctica de los juegos tradicionales, para generar una buena convivencia escolar donde los estudiantes y toda la comunidad educativa sean más tolerantes, mucho más respetuosos y colaboradores, con la finalidad de que los niños se lleven bien con sus pares; por otro lado, se ha comprobado que es beneficioso para regular las emociones, asimismo tras la aplicación de esta investigación se ha llegado a un resultado positivo de 95% donde fue fortalecida por el total de 19 estudiantes que mejoraron en la convivencia escolar en dicha institución.

**Segunda:** Considerar en su plan de trabajo, capacitaciones donde consideren diferentes estrategias de motivación, que sean dinámicas con la finalidad de formar estudiantes capaces de ser tolerantes al momento de realizar sesiones de aprendizaje y demás actividades, además en esta investigación tras la aplicación de juegos tradicionales se pudo evidenciar que 17 estudiantes alcanzaron un nivel de tolerancia del 95% con un nivel de logro aceptable.

**Tercera:** Se recomienda a la Directora y Docentes de la Institución, realizar en los distintos momentos de aprendizaje actividades innovadoras con la finalidad de que exista una mejora en la calidad de aprendizaje para propiciar el logro de las competencias y capacidades en los niños integrando los distintos juegos tradicionales, con la finalidad de generar el respeto entre cada agente del centro educativo.

**Cuarta:** Asegurar la participación activa y comprometida de todos los miembros. Promover la colaboración dentro de la comunidad educativa para que los estudiantes desarrollen interacciones basadas en el diálogo y la reflexión pedagógica. Tras la realización de diferentes actividades en esta investigación nos permitió generar en los estudiantes mejores conductas en lo que respecta a la colaboración logrando el 95% del nivel de logro.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arotoma Cacñahuaray, S. (2007). En *Tesis de grado y metodologías de investigación en organizaciones, mercado y sociedad*. Huamanga: Edición del autor. Obtenido de <http://www.librosperuanos.com/libros/detalle/8712/Tesis-de-grado-y-metodologias-de-investigacion-en-organizaciones-mercado-y-sociedad>
- Barriga, D. (2011). *Libro lista de cotejo*. P. 76. Obtenido de [https://issuu.com/rosaliaarellanocortes/docs/4\\_libro\\_lista\\_de\\_cotejo.docx](https://issuu.com/rosaliaarellanocortes/docs/4_libro_lista_de_cotejo.docx)
- Bauzer, E. (1997). *Juegos Educativos*. Buenos Aires: Ruy Díaz. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3118/ANvechjs.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón Cuellar, F. R. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala*. Guatemala: Bogota. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%3%a1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cánovas Marmo, C. (2009). *Vigotsky y Freire dialogan a través de los participantes de una comunidad virtual latinoamericana de convivencia escolar*. Universidad de Costa Rica. Costa Rica: LATINDEX, REDALYC, IRESIE, CLASE, DIALNET, DOAJ, E-REVIST@S. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713052011.pdf>
- Canto Sperber, M. (1996). "¿Hasta dónde puede llegar la tolerancia?" en Paul Ricoeur, *Tolerancia*. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y*, Pag.39.
- Carire Ccarhuas, A., & Quispe Ccasani, N. (2017). *Valores morales para fortalecer la convivencia en los niños de 04 años de la Institucion Educativa Inicial N° 06 Nuestra señora del carmen ,Abancay 2017"*. Abancay-Apurimac: Repositorio Unamba. Obtenido de [https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/609/T\\_0332.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/609/T_0332.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carretero. (2008). *Convivencia Escolar: Una revisión del concepto*. *Psicoperspectivas*, vol.18. Obtenido de <http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46168/12%20-%20IVAN%20BRAVO%20ANTONIO%20-%20LUCIA%20HERRERA%20TORRES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- Carretero, A. (2008). *Vivir convivir: convivencia intercultural en centros de educación primaria*. Constitución Española de 27 de diciembre de 1978. BOE nº 311,29 de diciembre de 1978: Granada: Andalucía Acoge. Obtenido de [file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-ConvivenciaEscolarEnEducacionPrimariaLasHabilidades-3625214%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-ConvivenciaEscolarEnEducacionPrimariaLasHabilidades-3625214%20(2).pdf)
- Cerio. (1998). *Necesidad de educar en la convivencia*. Lima.
- Córdoba, F. D. (2014). *Convivencia escolar en España: una revisión histórico-conceptual*. España: Revista Confluencia.
- Cruz Pérez, P., & Inmaculada López, F. (2010). *Educación para la convivencia en los centros educativos*. España: Universitat de València. Obtenido de <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-EducacionParaLaConvivenciaEnLosCentrosEscolares-3619813.pdf>
- Domínguez Villanueva, M. &. (2018). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. La Providencia*. Trujillo, Peru. Obtenido de <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/13322/DO>
- Dueñas Fernández, R. (2008). Importancia de la convivencia. Facultad de Psicología-BUAP .
- Fernández, A. (2004). *“El rescate de los juegos tradicionales”*. Lima. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd184/el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- Flinchun, B. (1988). *“Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for 124 EDUCACIÓN Tomorrow”*. Journal physical Education, Recreation and Dance. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Freire, P. (2009). Convivencia Escolar. *MANUAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR*, p.6. Obtenido de <http://www.fs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/22066/ReglamentodeConvivencia22066.pdf>
- García Correa, A., & Ferreira Cristofolini, G. M. (2005). *La convivencia escolar en las Aulas*. International Journal of Developmental and Educational Psychology. España: ISSN (Versión impresa): 0214-9877. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación 6ta edición*. Obtenido de [http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2776/506\\_6.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jacquin, G. (1996). *Temas para la Educación*. Revista digital para Profesionales de la enseñanza. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>



- Lavega Burgués, P. (2011). Juego tradicional y escuela. Recursos pedagógicos. *XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física y contextos críticos*, 8.
- Lavega, P. (2000). “*Juegos y deportes populares tradicionales*”. España: Barcelona: Inde.Biblioteca temática del Deporte.
- Lavega, P., & Oloso, S. (1999). *1000 Juegos y Deportes populares y tradicionales: tradición jugada Barcelona: PAIDOTRIBO*. España: Dialnet.
- Maestro. (2005 , p.76). *Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales*. Costa Rica: Revista MHSalud®. Obtenido de [https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344/10942#:~:text=Seg%C3%BAn%20Maestro%2C%20\(2005\)%20la,el%20primer%20lugar%20de%20aprendizaje](https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344/10942#:~:text=Seg%C3%BAn%20Maestro%2C%20(2005)%20la,el%20primer%20lugar%20de%20aprendizaje).
- Martínez. (2013). El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/25689.pdf>
- MINEDU. (2020). Convivencia Escolar. *Observatorio Estatal de la Convivencia Escolar*, Pag. 1. Obtenido de <https://www.educacionyfp.gob.es/mc/sgctie/convivencia-escolar/observatorio.html>
- MINEDU. (2021). *Resolucion Viceministerial* . Lima .
- Montero, M. M., & Alvarado, M. d. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. 114.
- Murillo. (2008). La investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, p.159.
- Navarrete Huaco, P. (2017). *Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Multigrado 40069 “San Agustín” La Joya. Arequipa-Peru*. Arequipa: LM. Pareds Quiroz. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6306/EDDnahup.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Navarrete Huaco, P. (2017). *Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Multigrado 40069 “San Agustín” La Joya–2015*. Arequipa-Peru: LM Pereda Quiroz. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6306/EDDnahup.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortega, R. (2007). *“La convivencia: un regalo de la cultura a la escuela”*. Madrid: Revista Idea la mancha.





- Paredes, O. (2007). Juegos tradicionales como herraminta laboral. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1>
- Pérez Benites, D. &. (2017). *Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 92 Reyna de los Ángeles Abancay*. Abancay-Apurimac: Repositorio Unamba. Obtenido de [https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/610/T\\_0333.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/610/T_0333.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Perez, J. ., Montoya Zuluaga, S., & Peñaranda Lopez, C. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado cuarto de la institución educativa general la salle, sede josé antononio galan de ocaña.n. de s. caña-Colombia*: Institución educativa escuela normal superior programa de formación complementaria. Obtenido de <http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3050.pdf>
- Piero. (2009). *Interaccion social*, <https://www.redalyc.org/pdf/676/67621192009.pdf>
- Quispe Valdez , M. (2016). *Relacion de juegos Tradicionales en la resolucion de problemas aritmeticas de enunciado verbal*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustin. Obtenido de <https://1library.co/document/y6e07joz-relacion-tradicionales-resolucion-problemas-aritmeticos-enunciado-estudiantes-arequipa.html>
- Ramirez G. (2015). Guia de Metodologia de la investigacion - El diseño de investigacion.
- Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2015). Manual de términos en investigación. Obtenido de <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Vela, G. (2011, p. 75). *"Glosario de Tutoria y Orientacion Educativa"*. Unsa, Arequipa: Facultada de ciencias de Educacion.
- Vygotsky, L. (1932). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky*. Rusia: Psicología educativa y del desarrollo. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Winnicott, D. (1982). Rescatando las variades de Juegos. *International Review of Psycho-Analysis*, Pag. 103-107.
- Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. Mexico: Pax.

## ANEXOS



*Matriz de consistencia*

Título: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco, 2021

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general</p> <p>¿En qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la tolerancia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>- ¿En qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la tolerancia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco?</p> <p>-¿En qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora del respeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco?</p> <p>- ¿En qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la colaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Demostrar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>- Comprobar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la tolerancia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.</p> <p>- Comprobar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora del respeto en los niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.</p> <p>- Evidenciar en qué grado los juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuyen a la mejora de la colaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Si, los juegos tradicionales como estrategia didáctica, surgen de la necesidad de socializar con sus pares siendo algo innato, entonces contribuirá en mejorar la convivencia de los alumnos, Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>- Si, los juegos tradicionales conllevan a proponerse retos impulsando al niño a esforzarse para vencer las dificultades, entonces fortalecerá la tolerancia de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.</p> <p>- Si, los juegos tradicionales ayudan a socializar y ganar confianza, además de obedecer y entender las distintas reglas que trae consigo el juego, entonces fortalecerá el respeto de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.</p> <p>- Si, los juegos tradicionales potencian habilidades y destrezas en distintas áreas, entonces fortalecerá la colaboración de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Variable Independiente: <b>-Juegos tradicionales</b></p> <p>Según Morera M. (2008), Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.</p> <p><b>Variable 2:</b> Variable Dependiente: <b>-Convivencia escolar</b></p> <p>El proceso de socialización en los niños, es una construcción de relaciones interpersonales basados en normas consensuadas que se desarrollan en la institución educativa inspirados en valores de justicia, respeto, solidaridad, tolerancia, libertad y verdad, que contribuye al desarrollo integral de los niños. Vela (2011).</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> - Investigación Aplicada</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> - El diseño es pre-experimental</p> <p><b>Nivel:</b> - Explicativo experimental</p> <p><b>Población:</b> - Constituida por 66 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad.</p> <p><b>Muestra:</b> - Se consideró que la muestra sea el total de 19 niños y niñas.</p> <p><b>Técnica e Instrumentos</b> - La técnica que se empleara es la ficha de observación</p> <p>- El instrumento que se utilizara es la lista de cotejo.</p>

Anexo 2

**NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022**

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo										Ubicación Geográfica				
Código	0 3 0 0 0 1	Número y/o Nombre	155			Gestión <sup>(1)</sup>	PGD	Inicio	14/03/2022		Fin	16/12/2022		Dpto.	APURÍMAC					
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Abancay	Código Modular	0 7 5 3 8 5 5			Característica <sup>(4)</sup>	-	Programa <sup>(8)</sup>	Datos del Estudiante										Prov.	ABANCAY
		Resolución de Creación N°	D.O. N°1043-1987			Forma <sup>(5)</sup>	Esc											Dist.	TAMBURCO	
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(18)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo HM	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(13)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>		
			Día	Mes	Año													Código Modular	Número y/o Nombre - RUI/RO	
1	D.N.I. 7 9 5 7 8 9 0 8	AGUILAR LIZONDE, Yaneth Lucia	20	05	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
2	D.N.I. 7 9 7 8 0 7 6 2	ARTEAGA AYMARA, Merly Luana	30	07	2016	M	P	T	R	A	S	L	A	D	A	D	O			
3	D.N.I. 7 9 7 5 7 8 0 5	BORDA CHIPA, Zamir Rosell	23	06	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
4	D.N.I. 7 9 7 6 5 8 4 4	CARDENAS CACERES, Johana Brisney	18	07	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
5	D.N.I. 9 0 1 0 4 3 3 5	ESPINOZA CHACON, Jahir Alexander	02	03	2017	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO	S	SI					
6	D.N.I. 7 9 8 3 2 5 1 1	ESPINOZA LOPINTA, Said Benjamin	02	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
7	D.N.I. 7 9 8 1 3 7 0 7	ESPINOZA SILVA, Emily Yarita	21	08	2016	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
8	D.N.I. 7 9 9 3 7 2 7 4	GUISADO MELENDEZ, Alvaro Jhericop Jadel	12	11	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
9	D.N.I. 7 9 6 9 3 2 5 8	JARA AVALOS, Melody Kiara	31	05	2016	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO	S	SI					
10	D.N.I. 7 9 8 1 2 7 7 5	LLERENA QUISPE, Yamil Cristofer	19	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
11	D.N.I. 7 9 8 1 3 8 8 1	PEÑA ROMÁN, Said	06	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
12	D.N.I. 7 9 9 0 2 1 8 9	PEREZ QUINTANA, Dylan Jair	17	10	2016	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
13	D.N.I. 9 0 1 4 8 2 8 4	REINOSO VARGAS, Dylan Yael	30	03	2017	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
14	D.N.I. 7 9 7 9 9 6 2 6	SANY QUISPE, Anet Maryory	08	08	2016	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
15	D.N.I. 9 0 0 2 9 6 6 1	SERRANO TAIPE, Arlet Kiara	16	01	2017	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
16	D.N.I. 9 0 0 9 1 5 1 3	SIFUENTES ESPINOZA, Lorien Kendra	22	02	2017	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
17	D.N.I. 7 9 9 3 4 0 1 7	VEGA ANTEZANA, Vania Milena	10	11	2016	M	P	P	NO	SI	C	NO	S	SI						
18	D.N.I. 9 0 0 9 1 4 0 5	VELASQUEZ CAYAO, Marco Tulio	20	02	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
19																				
20																				
21																				

(1) Nivel / Ciclo: Para el caso EBR/ERE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (MI) Inicial (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad: (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBS) Educ. Básica Especial

(3) Grado/Edad: En el caso de E. Inicial registrar Edad (0 1 2 3 4 5) En el caso de Primaria o Secundaria registrar grados: 1 2 3 4 5 6 En el caso de EBA: C Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°

(4) Característica: (U) Unicoarte, (PM) Politecnico Multigrado y (PC) Politecnico Completo.

(5) Forma: (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección: A, B, C, ... Colocar "1" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión: (PDI) PDI, de gestión directa, (PSP) Prog. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa: (PBI) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Ater. de Niños y Adolescentes (PBU) PEBAJA: Prog. de Educ. Bas. Ater. de Jóvenes y Adultos (PBU) PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Ater. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos Colocar "7" en caso de no corresponder

(9) Turno: (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula: (I) Ingresante, (P) Promovido, (RG) Reingresar en el grado, (RE) Reingresar Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante

(11) País: (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (CZ) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua: (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua señalada

(13) Escolaridad de la Madre: (SI) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad: (DI) Individual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (DC) Intelectual, (OT) Otro

(15) IE de procedencia: En caso de no haberse matriculado, dejar en blanco

(16) N° de DNI o Cod. Del Est. del Est. Se vincula solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

### Anexo 3

#### Autorización de consentimiento

#### **CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Yo ROSTIERI LOPINTA CAHUANA con N° de DNI 31352196 padre o madre del estudiante SAID LOPINTA EZPINOZA de 5 años de edad acepto de manera voluntaria que mi hijo(a) sea participe de la investigación titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021; luego de haber comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si lo hubiera y beneficios directos e indirectos de la participación en el estudio y en el entendido de que: la participación de mi hijo(a) no repercutirá en sus actividades ni evaluaciones programadas en el programa curricular.



Nombre y Firma del apoderado

Lugar y Fecha: Moyocorral, 04 de abril del 2022



## Anexo 4



UNIVERSIDAD NACIONAL  
**MICAELA BASTIDAS**  
DE APURÍMAC  
Universidad Licenciada

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Abancay, Apurímac 04 de abril 2022

CARTA N°001-2022-D-EAP-EIIB

Señor(a): **LIZBET PAREDES PEREZ**

DIRECTORA DE LA I.E.I N° 216 "MOYOCORRAL SAN FRANCISCO SOLANO"

ASUNTO: Solicito Autorización para ejecución de proyecto de tesis

Yo, **VIZA ASTULLI, Justo Juan**, identificado con DNI N° 29412465, con domicilio Av. 28 de abril N° 111 del distrito de Abancay, provincia de Abancay, departamento de Apurímac, de profesión Educador e historiador. Ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Que, en calidad de docente de la UNAMBA y asesor principal del proyecto de tesis: "Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021. Proyecto que vienen encaminando en marco a la ley universitaria 30220, Estatuto, Reglamento de Grados y títulos de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.

En tal sentido, solicito a su despacho autorizar el acceso a la Institución Educativa que dirige, a los bachilleres **Margot Quispe Collavino y Keiko Luz Valdiglesias Ticona**, para la ejecución de dicho proyecto de tesis.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Justo Juan Viza Astulli  
Dr. Cs. Asesor



Lisbeth Paredes Perez  
C. M. 3031034372  
DIRECTORA(O)

Recibido: 04-04-2022.

Campus Universitario S/N. Tamburco. Abancay-Apurímac Carretera Panamericana Abancay-Cusco. Km. 5

## Anexo 5



GOBIERNO REGIONAL DE APURÍMAC  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN APURÍMAC  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE ABANCAY  
"N.º 216 SAN FRANCISCO DEL SOLANO"



### CARTA N°001 - 2022- L.P.P- S.F.S.M - CONSENTIMIENTO PARA APLICAR EL PROYECTO DE TESIS

Abancay 04 de abril del 2022

Al director de la escuela profesional de Ciencias Sociales y Educación de la UNAMBA: WILLIE ALVAREZ CHAVEZ  
DIRECTORA DE LA I.E.I N° 216 "SAN FRANCISCO SOLANO MOYOCORRAL"

A quién pueda interesar

Por la presente autorizo y/o apruebo en mi calidad de Directora de la I.E.I SAN FRANCISCO SOLANO MOYOCORRAL a las señoritas bachilleres **Margot Quispe Collavino y Keiko Luz Ticona Valdiglesias** de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac ejecutar su proyecto de tesis titulado "Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años", sin otro preámbulo remito y doy a conocer a los agentes de dicha casa superior de estudios.

Entiendo y reconozco que este permiso se otorga en beneficio a las tesis.

  
  
Lisbeth Paredes Perez  
C.M. 1031024372  
DIRECTORA(ª)

Anexo 6

**INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**Lista de cotejo (Aplicación en niños de 5 años)**

Esta lista de cotejo permitirá recoger datos del trabajo de investigación, Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco, 2021

Esta elaborada en base a la Guía de Evaluación de Educación Inicial.

**ESCALA DE VALORACIÓN**

En inicio	En proceso	Logro
1	2	3

**Pre test convivencia escolar**

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS NIÑOS	DIMENSIONES														
		TOLERANCIA					RESPECTO					COLABORACIÓN				
		ÍTEMS					ÍTEMS					ÍTEMS				
		Espera el orden de los juegos con paciencia	Escucha las indicaciones para jugar y comprende las reglas del juego	Respeto las reglas de juego	Respeto los turnos de juego	Gestiona adecuadamente sus emociones cuando gana o pierde	Valora que es necesario respetar las reglas del juego para poder jugar	Valora la participación en el juego de todos sus compañeros sin excluir a ningún compañero	Toma precauciones para cuidar a sus compañeros y prevenir accidentes	Escucha las propuestas de sus compañeros	Propone juegos para que se programen colectivamente	Ayuda a otros compañeros a cumplir con las reglas del juego	Reconoce su responsabilidad al producirse un accidente y promete por iniciativa propia tener más cuidado o ser prudente	Ayuda a algún compañero cuando tiene dificultades	Resuelve conflictos con sus compañeros conversando	Alienta a sus compañeros solidariamente durante los juegos
01	AGUILAR LIZONDE, YANETH LUCIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
02	BORDA CHIPA, ZAMIR ROSELL	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
03	CALDERON HUAMANAHUI, JHONEL ERASMO	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
04	CARDENAS CACERES, JOHANA BRISNEY	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
05	ESPINOZA CHACON, JAHIR ALEXANDER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
06	ESPINOZA LOPINTA, SAID BENJAMIN	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
07	ESPINOZA SILVA, EMILY YARITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
08	GUISADO MELENDEZ, ALVARO JHERICOP JADIEL	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
09	JARA AVALOS, MELODY KIARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	LLERENA QUISPE, YAMIL CRISTOFER	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	PEÑA ROMAN, SAID	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1





12	PEREZ QUINTANA, DYLAN JAIR	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	REINOSO VARGAS, DYLAN Yael	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
14	SANY QUISPE, ANET MARYORY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	SERRANO TAPE, ARLET KIARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	SIFUENTES ESPINOZA, LORIEN KENDRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
17	VARGAS SAUNE, SOFIA EMPERATRIZ	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	VEGA ANTEZANA, VANIA MILENA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	VELASQUEZ CAYAO, MARCO TULIO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1



### Anexo 7

#### INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### Lista de cotejo (Aplicación en niños de 5 años)

Esta lista de cotejo permitirá recoger datos del trabajo de investigación, Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco, 2021

Esta elaborada en base a la Guía de Evaluación de Educación Inicial.

#### ESCALA DE VALORACIÓN

En inicio	En proceso	Logro
1	2	3

#### Post test convivencia escolar

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS NIÑOS	DIMENSIONES														
		TOLERANCIA					RESPETO					COLABORACIÓN				
		ÍTEMS					ÍTEMS					ÍTEMS				
		Espera el orden de los juegos con paciencia	Escucha las indicaciones para jugar y comprende las reglas del juego	Respeto las reglas de juego	Respeto los turnos de juego	Gestiona adecuadamente sus emociones cuando gana o pierde	Valora que es necesario respetar las reglas del juego para poder jugar	Valora la participación en el juego de todos sus compañeros sin excluir a ningún compañero	Toma precauciones para cuidar a sus compañeros y prevenir accidentes	Escucha las propuestas de sus compañeros	Propone juegos para que se programen colectivamente	Ayuda a otros compañeros a cumplir con las reglas del juego	Reconoce su responsabilidad al producirse un accidente y promete por iniciativa propia tener más cuidado o ser prudente	Ayuda a algún compañero cuando tiene dificultades	Resuelve conflictos con sus compañeros conversando	Alienta a sus compañeros solidariamente durante los juegos
01	AGUILAR LIZONDE, YANETH LUCIA	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
02	BORDA CHIPA, ZAMIR ROSELL	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
03	CALDERON HUAMANNAHUI, JHONEL ERASMO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2
04	CARDENAS CACERES, JOHANA BRISNEY	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
05	ESPINOZA CHACON, JAHIR ALEXANDER	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
06	ESPINOZA LOPINTA, SAID BENJAMIN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
07	ESPINOZA SILVA, EMILY YARITA	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
08	GUISADO MELENDEZ, ALVARO JHERICOP JADIEL	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
09	JARA AVALOS, MELODY KIARA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	LLERENA QUISPE, YAMIL CRISTOFER	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	PEÑA ROMAN, SAID	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3



12	PEREZ QUINTANA, DYLAN JAIR	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
13	REINOSO VARGAS, DYLAN Yael	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
14	SANY QUISPE, ANET MARYORY	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	SERRANO TAIPE, ARLET KIARA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	SIFUENTES ESPINOZA, LORIEN KENDRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
17	VARGAS SAUNE, SOFIA EMPERATRIZ	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	VEGA ANTEZANA, VANIA MILENA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
19	VELASQUEZ CAYAO, MARCO TULIO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2



**Anexo 8**  
**Data de Prueba piloto**

N	prueba	sexo	TOLERANCIA						RESPETO					COLABORACIÓN				
			i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	2	0	2	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	2	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
8	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2
9	2	0	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
10	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	2	0	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
13	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	2	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3



## Anexo 9



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES  
 Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe: 1ra y 2da Infancia



### Ficha de validación del instrumento

#### I. INFORMACIÓN

##### 1.1. DEL EXPERTO

Apellidos y Nombres: Mag. VIVAR BRAVO, CARMEN YURISSA

1.2. Especialidad: DOCENTE DE INICIAL

1.3. DNI N°: 43154737

1.4. Celular: 983752170

##### 1.2. DEL AUTOR DEL INSTRUMENTO

##### Proyecto de investigación:

Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco, 2021.

Responsables: Bach. Margot Quispe Collavino y Bach. Keiko Luz Ticona Valdiglesias

##### Instrumento:

Lista cotejo adaptado  (X)

Formato de entrevista  ( )

#### FACTORES DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

N°	INDICADORES	CRITERIOS	COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH				
			Deficiente (0-20%)	Regular (21-40%)	Bueno (41-60%)	Muy Bueno (61-80%)	Excelente (81-100%)
1	CLARIDAD	Formulación con lenguaje apropiado					X
2	OBJETIVIDAD	Se expresa en conductas observables					X
3	ACTUALIDAD	Acorde al avance de la ciencia y tecnología				X	
4	ORGANIZACIÓN	Muestra una organización lógica					X
5	SUFICIENCIA	Alcanza los aspectos en cantidad y calidad					X
6	INTENCIONALIDAD	Apropiado para valorar aspectos de las estrategias					X
7	CONSISTENCIA	Sustenta en aspectos teórico científicos					X
8	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores e índices					X
9	METODOLOGIA	Responde al propósito del problema					X
10	OPORTUNIDAD	Instrumento adecuado y oportuno				X	

#### II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

##### 1.1. FORMA (ortografía, coherencia lingüística, redacción)

NINGUNA

##### 1.2. CONTENIDO (Ver la profundidad de los ítems)

NINGUNA

##### 1.3. ESTRUCTURA (coherencia entorno al instrumento, si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES



Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Ira y 2da Infancia

III. APOORTE Y/O SUGERENCIAS

NINGUNA

IV. DESPUÉS DE REVISAR EL INSTRUMENTO

Debe corregirse

Proceda a aplicarlo

V. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Deficiente

Regular

Bueno

Excelente

VI. OPINION DEL EXPERTO

Visto el instrumento diseñado y adaptado a la circunstancia, en relación con las variables, dimensiones, e indicadores y en cumplimiento al Reglamento de Investigación-UNAMBA, queda validado el presente instrumento en todos sus contenidos para el proceso de levantamiento de información, por tanto:

Se valida

No se valida

  
Mag. Carmen Yurtsu Viver Bravo  
DOCENTE

Abancay 25 marzo del 2022

Firma y sello del experto





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES  
 Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe: 1ra y 2da Infancia



**Ficha de validación del instrumento**

**I. INFORMACIÓN**

**1.1. DEL EXPERTO**

Apellidos y Nombres: Villalente Palomino Teresa

1.2. Especialidad: Docente de nivel inicial

1.3. DNI N°: 31045457

1.4. Celular: 990470737

**1.2. DEL AUTOR DEL INSTRUMENTO**

**Proyecto de investigación:**

Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco, 2021.

**Responsables:** Bach. Margot Quispe Collavino y Bach. Keiko Luz Ticona Valdiglesias

**Instrumento:**

Lista cotejo adaptado ( X )

Formato de entrevista ( )

**FACTORES DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

N°	INDICADORES	CRITERIOS	COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH				
			Deficiente (0-20%)	Regular (21-40%)	Bueno (41-60%)	Muy Bueno (61-80%)	Excelente (81-100%)
1	CLARIDAD	Formulación con lenguaje apropiado				X	
2	OBJETIVIDAD	Se expresa en conductas observables				X	
3	ACTUALIDAD	Acorde al avance de la ciencia y tecnología				X	
4	ORGANIZACIÓN	Muestra una organización lógica				X	
5	SUFICIENCIA	Alcanza los aspectos en cantidad y calidad				X	
6	INTENCIONALIDAD	Apropiado para valorar aspectos de las estrategias				X	
7	CONSISTENCIA	Sustenta en aspectos teórico científicos				X	
8	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores e índices				X	
9	METODOLOGIA	Responde al propósito del problema				X	
10	OPORTUNIDAD	Instrumento adecuado y oportuno				X	

**II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:**

**1.1. FORMA (ortografía, coherencia lingüística, redacción)**

.....  
 .....

**1.2. CONTENIDO (Ver la profundidad de los ítems)**

.....  
 .....

**1.3. ESTRUCTURA (coherencia entorno al instrumento, si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)**







UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES



Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe: 1ra y 2da Infancia

.....  
.....

III. APOORTE Y/O SUGERENCIAS

.....  
.....

IV. DESPUÉS DE REVISAR EL INSTRUMENTO

Debe corregirse

Proceda a aplicarlo

V. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Deficiente

Regular

Bueno

Excelente

VI. OPINION DEL EXPERTO

Visto el instrumento diseñado y adaptado a la circunstancia, en relación con las variables, dimensiones, e indicadores y en cumplimiento al Reglamento de Investigación-UNAMBA, queda validado el presente instrumento en todos sus contenidos para el proceso de levantamiento de información, por tanto:

Se valida

No se valida

Mag. Teresa Villafuerte Palomino  
Docente: Nivel Primaria e Inicial  
CPPe: 0631045457

Abancay, 29 marzo del 2022

.....  
Firma y sello del experto







UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES  
 Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe: 1ra y 2da Infancia



**Ficha de validación del instrumento**

**I. INFORMACIÓN**

**1.1. DEL EXPERTO**

Apellidos y Nombres: Amalia Torres Chipana

1.2. Especialidad: Educación Inicial

1.3. DNI N°: 70763404

1.4. Celular: 963702782

**1.2. DEL AUTOR DEL INSTRUMENTO**

**Proyecto de investigación:**

Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco del Solano-Tamburco, 2021.

**Responsables:** Bach. Margot Quispe Collavino y Bach. Keiko Luz Ticona Valdiglesias

**Instrumento:**

Lista cotejo adaptado ( X )

Formato de entrevista ( )

**FACTORES DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

N°	INDICADORES	CRITERIOS	COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH				
			Deficiente (0-20%)	Regular (21-40%)	Bueno (41-60%)	Muy Bueno (61-80%)	Excelente (81-100%)
1	CLARIDAD	Formulación con lenguaje apropiado					
2	OBJETIVIDAD	Se expresa en conductas observables				X	
3	ACTUALIDAD	Acorde al avance de la ciencia y tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Muestra una organización lógica					X
5	SUFICIENCIA	Alcanza los aspectos en cantidad y calidad					X
6	INTENCIONALIDAD	Apropiado para valorar aspectos de las estrategias					X
7	CONSISTENCIA	Sustenta en aspectos teórico científicos					X
8	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores e índices					X
9	METODOLOGIA	Responde al propósito del problema					X
10	OPORTUNIDAD	Instrumento adecuado y oportuno					X

**II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:**

**1.1. FORMA (ortografía, coherencia lingüística, redacción)**

Ninguno

**1.2. CONTENIDO (Ver la profundidad de los ítems)**

Ninguno

**1.3. ESTRUCTURA (coherencia entorno al instrumento, si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)**





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES



Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe: 1ra y 2da Infancia

.....  
*Ninguno*  
.....

III. APORTE Y/O SUGERENCIAS

.....  
*Ninguno*  
.....

IV. DESPUÉS DE REVISAR EL INSTRUMENTO

Debe corregirse

Proceda a aplicarlo

V. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Deficiente

Regular

Bueno

Excelente

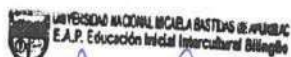
VI. OPINION DEL EXPERTO

Visto el instrumento diseñado y adaptado a la circunstancia, en relación con las variables, dimensiones, e indicadores y en cumplimiento al Reglamento de Investigación-UNAMBA, queda validado el presente instrumento en todos sus contenidos para el proceso de levantamiento de información, por tanto:

Se valida

No se valida

Abancay, 29 marzo del 2022



*Mtro. Amalia Torres Chipana*  
.....  
DOCENTE

Firma y sello del experto



## Anexo 10



# TALLER N° 1

## Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juego de persecución:** “Salvemos el maicito”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Generar que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera positiva mostrando respeto por las diferentes opiniones de sus compañeros, se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		



<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Botellas de plástico</li> <li>▪ Maíz</li> <li>▪ vasija</li> <li>▪ Lápices de colores</li> <li>▪ Hoja Bond</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación de una canción titulada “maicito”</p> <p style="text-align: center;">Maicito, eres peruano como yo Maicito, eres serrano como yo Maicito, eres serrano como yo.</p> <p><b>Problematicación:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes. ¿De qué trata la canción? ¿Cuántos colores de maíces conocen?</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Los estudiantes se divierten jugando al juego de “salvemos el maicito”, a la vez conviven y participan democráticamente entre ellos a través de la realización de acciones y movimientos.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	Recurso verbal	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente presenta a los estudiantes los siguientes materiales para que puedan observar y manipular:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maíces</li> <li>• Botellas de plástico</li> <li>• Vasija</li> </ul> <p>-Seguidamente la docente hace una serie de preguntas para recoger los saberes previos de los estudiantes: ¿Qué se podría realizar con estos materiales? ¿Qué juego podríamos jugar con estos materiales?</p> <p>-Se comunica que se jugará al juego de “salvemos al maicito”, seguidamente la docente indica las reglas del juego antes de salir al patio.</p> <p>-Ubicados en el patio la docente forma dos grupos y hace una demostración del juego.</p> <p>- Los estudiantes ejecutan el juego: Cada integrante de cada grupo forma una columna en línea recta a dirección de las columnas de la botella, cada estudiante saca un maíz de la botella y al finalizar colocan los granos de maíz en la vasija dónde van colocando hasta llenar las botellas de plástico, el grupo que primero llene todas las botellas de plástico con los maíces es el grupo ganador, en caso</p>	Maíces Botellas de plástico Vasija	



	<p>que hagan caer la botella tienen que volver al inicio de la fila y volver a jugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</li> <li>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</li> <li>- <b>Relajación:</b> Al finalizar el juego nos relajamos haciendo ejercicios de respiración: inhalación y exhalación.</li> <li>- <b>Expresión gráfico plástico:</b> Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad</li> </ul>	<p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bond</p>	
<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo se sintieron en el juego?</li> <li>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?</li> <li>¿Qué dificultades tuvieron?</li> <li>¿Recuerdan cómo era el juego?</li> <li>¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?</li> <li>¿Cuáles fueron las reglas del juego?</li> </ul>		

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

*Amalia Torres Chipana*  
Mtro. Amalia Torres Chipana  
DOCENTE  
ESPECIALISTA

REGIONAL DE EDUCACIÓN  
MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
DIRECCIÓN  
APURÍMAC

*Lisbeth Paredes Perez*  
Lisbeth Paredes Perez  
D.M. 1431836372  
DIRECTORA

DIRECTORA

*[Firma]*  
DOCENTE DE  
AULA

*[Firma]* *[Firma]*  
BACHILLERES





## TALLER N°2

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de persecución:** “Matagente”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Generar que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalment e.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse...en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera positiva mostrando respeto por las diferentes opiniones de sus compañeros, se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		




<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pelotas</li> <li>▪ Plumones</li> <li>▪ Papelote</li> </ul> <b>Escenario</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio o espacio abierto del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación: realizando una serie de ejercicios de calentamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estiran y contraen los brazos</li> <li>• Dan palmadas encima de la cabeza</li> </ul>  <p>-Se les presenta una imagen plasmada en un papelote.</p> <p><b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿Qué observan en la imagen? ¿Qué están realizando?          ¿Conocen el juego del matagente? ¿Cómo creen que se jugará?          ¿Qué materiales observan en la imagen?</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes se diviertan con el juego matagente y convivan y participen democráticamente entre ellos a través de la realización de acciones y movimientos.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	Imágenes plasmada en un papelote	45 min
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente presenta a los estudiantes una pelota para que puedan manipular, observar y explorar.</p> <p>-Los estudiantes se mueven de manera libre por todo el espacio.</p> <p>- Seguidamente las docentes comunican a los estudiantes sobre cuáles son las reglas del juego, posteriormente explica de cómo es el juego dando pequeñas demostraciones: “Consiste en 2 personas de cada grupo situados en los extremos tiran las pelotas y todo un grupo en medio que esta debe escapar de las pelotas esquivándolas. Si alguien recibe el pelotazo automáticamente tiene que lanzar...”</p> <p>- Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Al finalizar el juego nos relajamos haciendo ejercicios de respiración: inhalación y exhalación.</p> <p>-<b>Expresión gráfico plástico:</b> Plasman en un papelote por grupos de 4 lo que sintieron al realizar la actividad</p>	<p>Pelota</p> <p>Plumones</p> <p>Papelote</p>	

<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.                  ¿Cómo se sintieron en el juego?                  ¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?                  ¿Qué dificultades tuvieron?                  ¿Recuerdan cómo era el juego?                  ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?</p>		
--------------------------------------	---	--	--


 UNIVERSIDAD MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
 Mtro. Amalia Torres Chipana  
 DOCENTE  
 ESPECIALISTA


  
 Lisbeth Paredes Perez  
 D.M. 1031081212  
 DIRECTORA(S)  
 DIRECTORA

  
 DOCENTE DE  
 AULA


  
 BACHILLERES





## TALLER N°3

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de persecución:** “Juego del mundo”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Generar que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalment e.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse...en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
Instrumento de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		

<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>
----------------------------	--

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los niños se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trozo de madera</li> <li>▪ Una tiza</li> <li>▪ Hoja Bond</li> <li>▪ Plumones</li> </ul> <b>Escenario</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio o espacio abierto del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales / Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>- La docente empieza con una motivación de una canción titulada: “Nos protejemos antes de salir a jugar”                      Hola, niños hoy jugaremos, saltaremos, para estar feliz con nuestros amiguitos, muy feliz, amiguitos lavemonos las manos, pongamonos nuestras mascarilla.</p> <p>- <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.                      ¿De qué trata la canción? ¿Qué juego creen que jugaremos el día de hoy? ¿Por qué tenemos que lavarnos las manos después de jugar?...</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan, participen y se diviertan con el juego del mundo a través de la realización de acciones y movimientos.</p> <p>- Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	Recurso verbal	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente comunica que el día de hoy jugaremos al juego del mundo.</p> <p>- Se realiza una serie de preguntas para recoger sus saberes previos del juego:                      ¿Alguna vez escucharon el nombre de este juego?                      ¿Ustedes alguna vez jugaron este juego?                      ¿Cómo creen que se jugará?                      ¿Qué materiales se necesitan para este juego?</p> <p>- Informamos sobre las reglas que tenemos que tener en cuenta y hacemos una demostración del juego.</p> <p>- La docente empieza a dibujar con una tiza el juego el mundo en el piso con una tiza, y explica cuáles son las reglas a seguir del juego, y seguidamente se realiza una demostración.</p> <p>- Los estudiantes ya ubicados en dos filas proceden cada uno a jugar el juego del mundo usando un trozo de madera según las reglas indicadas por la docente y así puedan todos los estudiantes llegar a participar.</p> <p>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto, tolerancia, colaboración, y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Nos relajamos haciendo ejercicios de respiración: inhalación y exhalación.</p> <p>- <b>Expresión gráfico plástico:</b> Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad</p>	<p>Tiza Trozo de madera</p> <p>Plumones Hoja bond</p>	



<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.                  ¿Cómo se sintieron en el juego?                  ¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?                  ¿Qué dificultades tuvieron?                  ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso verbal</p>
--------------------------------------	--	-----------------------


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
 E. A. B. Educación Inicial Intercultural al Bilingüe  
  
**Mtro. Amalia Torres Chipana**  
 DOCENTE  
 ESPECIALISTA


  
 Lisbeth Parades Perez  
 C.M. 6261234272  
 DIRECTORA(a)  
 DIRECTORA

  
 DOCENTE DE AULA


  
 BACHILLERES





## TALLER N°4

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de persecución:** “Rumi chinka”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Promover que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse...	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Obtiene información del texto escrito.</li> <li>•Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>•Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</li> </ul>	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él.	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información.
<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera armoniosa donde esto genera el bienestar integral, y donde se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		

<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> <li>▪ Enfoque comunicativo</li> </ul>

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Piedras pequeñas en forma de redondo</li> <li>▪ Imágenes secuenciales del cuento</li> <li>▪ Lápices de colores</li> <li>▪ Hoja Bond</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio abierto del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación de un cuento breve, utilizando imágenes secuenciales titulada: “Me perdí en un bosque de piedras caminado por las tierras andinas”</p> <p><b>-Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿Qué observan en la imagen? ¿De qué trata el cuento? ¿Qué personajes hay en el cuento? ¿Qué juego jugaban los personajes del cuento?</p> <p><b>- Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan y participen democráticamente entre ellos a través de la realización de acciones y movimientos.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	Imágenes secuenciales	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente presenta a los estudiantes las piedritas pequeñas para que puedan manipular y observar.</p> <p>-Seguidamente la docente comunica las reglas del juego y hace recordar las normas de convivencia antes de salir al espacio abierto del jardín.</p> <p>- Ubicados en el espacio libre del jardín la docente hace una demostración del juego, seguidamente los niños formados en dos grupos se sientan en círculo, y uno de cada grupo pasa por cada uno de los estudiantes llevando la piedrita dentro de su mano diciendo “Rumi chinca”, al finalizar el que adivina quién lo tiene la piedrita es el ganador.</p> <p>- Los estudiantes muestran en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p> <p>- Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</p> <p><b>-Expresión gráfico plástico:</b> Los estudiantes dibujan en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad</p>	<p>Piedras pequeñas en forma de redondo</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bond</p>	
<b>Cierre o verbalización</b>	<p>Al finalizar conjuntamente con los niños y niñas nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p>	Recurso verbal	

	¿Recuerdan cómo era el juego? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?		
--	--	--	--

  
UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
Mtro. Amalia Torres Chipana  
DOCENTE  
.....  
ESPECIALISTA

  
COURT REGIONAL DE JUSTICIA  
JURISDICCION  
APURIMAC  
Lisbeth Flores Perez  
C.M. 1031864372  
DIRECTORA  
.....  
DIRECTORA

  
.....  
DOCENTE DE  
AULA

  
.....  
BACHILLERES





## TALLER N°5

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos al aire libre:** “Gallinita ciega”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE


Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		

<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación disponen los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lápices de colores</li> <li>▪ Plumones</li> <li>▪ Hoja Bond</li> <li>▪ Pañuelo</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio o espacio abierto del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación, presentando una caja sorpresa, en la que ahí adentro se encuentra el pañuelo.</p> <p>- <b>Problemización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿Qué creen que se encuentre adentro? ¿Qué creen que haremos? ¿Qué juego creen que vamos a jugar?</p> <p>Se les presenta el material a utilizar, los estudiantes observan, manipulan y exploran libremente.</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan y participen democráticamente entre ellos a través de la realización de acciones y movimientos, es así que se orientaran en el espacio con los objetos y las demás personas a través de los juegos que realizan y la exploración de los recursos que emplea.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece las normas del día junto con los estudiantes.</p>	 <p>Recurso verbal</p>	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente conjuntamente con los estudiantes se realiza ejercicios de calentamiento: rotando su cabeza de un lado a otro, estirando y contrayendo los brazos, realizando círculos con la cintura, flexionando las rodillas y moviéndose de manera libre por todo el espacio.</p> <p>- Seguidamente la docente comunica a los estudiantes el propósito del taller: “Jugando a la gallinita ciega” y realiza una serie de interrogantes para recoger sus saberes previos:</p> <p>¿Alguna vez escucharon el nombre de este juego?                  ¿Ustedes alguna vez jugaron este juego?                  ¿Cómo creen que se jugará?</p> <p>- Informamos sobre las reglas a tener en cuenta durante la actividad para lo cual las docentes dan una demostración del juego.</p> <p>- Se elige por iniciativa al jugador que será la gallinita ciega; con un pañuelo se le tapa los ojos, en lo que los demás forman un círculo alrededor de él. Inicia cuando la gallinita pregunta: ¿DÓNDE ESTÁS?; Los jugadores responden “DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCUESTRAS”. La gallinita da las tres</p>	<p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bond</p> <p>Caja pequeña</p> <p>Pañuelos</p>	





	<p>vueltas y todos los demás deben evitar ser tocados por la gallinita. La persona que sea tocada primero hará el rol de la gallinita.</p> <p>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos, considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo interactuando con sus pares, asimismo se desarrollara el sentido del tacto al utilizar las manos y tocar a las personas y oído al escuchar sonidos y saber dónde están esas personas.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Realizan ejercicios de respiración: inhalación y exhalación.</p> <p>-<b>Expresión grafico plástico:</b> Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad y exponen sus trabajos y verbalizan libremente.</p>		
<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto/ no les gusto de la actividad?</p> <p>¿Fue difícil encontrar a las demás personas con los ojos vendados? ¿Por qué?</p> <p>¿Te gustaría volver a jugar a la gallinita ciega? ¿Con quién o quiénes jugarías?</p>		


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE AREQUIPA  
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
 Mtro. Amalia Tofres Chipana  
 DOCENTE  
 .....  
 ESPECIALISTA


  
 DIRECTORA

  
 .....  
 DOCENTE DE AULA

  
 .....  
 BACHILLERES



## TALLER N°6

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de al aire libre:** “Carrera de sacos”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalment e</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera armoniosa donde esto genera el bienestar integral, y donde se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
<b>Instrumento de evaluación</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		
<b>Enfoque Transversal</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>		

#### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 5 sacos y Una caja sorpresa</li> <li>▪ Tizas</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio del jardín</li> </ul>

#### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación de una canción titulada: "Nos protejemos antes de salir a jugar"</p> <p>Hola, niños hoy jugaremos, saltaremos, para estar feliz con nuestros amiguitos, muy feliz, amiguitos lavemos las manos, pongámonos nuestras mascarillas</p> <p><b>-Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿De qué trata la canción? ¿Qué juego creen que jugaremos? ¿Qué juegos tradicionales hemos ido jugando?</p> <p><b>- Propósito del taller:</b> Los estudiantes participan en los acuerdos y normas de convivencia para el bien común durante el desarrollo del juego, asimismo se divierten haciendo movimientos con su cuerpo en el juego de la carrera de sacos.</p>	Recursos verbal	45 min
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente presenta una caja sorpresa a los estudiantes y realiza una serie de preguntas:</p> <p>¿Qué creen que hay dentro de esta caja sorpresa? ¿Para qué nos servirá estos sacos? ¿Ustedes creen que con estos materiales podemos hacer un juego divertido? ¿Qué juegos podemos realizar con estos sacos?</p> <p>-Los estudiantes manipulan y observan los sacos</p> <p>-Seguidamente la docente comunica a los estudiantes diciendo: "niños hoy jugaremos "la carrera de sacos"</p> <p>-Se comunica las reglas del juego antes de salir al patio del jardín.</p> <p>- Ubicados en el patio la docente pide a los estudiantes que se reúnan en grupos de 5 integrantes para realizar una competencia por grupos.</p> <p>-Los estudiantes empiezan a desarrollar el juego uno de cada grupo hasta llegar a la meta y así sucesivamente.</p> <p>- Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</p> <p><b>-Expresión gráfico plástico:</b> Los estudiantes dibujan con una tiza en el patio del jardín lo que realizaron en la actividad y exponen sus trabajos y verbalizan libremente.</p>	5 sacos  Tizas	
<b>Cierre o verbalización</b>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Recuerdan cómo era el juego?</p> <p>¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué cosas debemos usar antes de ir a jugar para protegernos del corona virus?</p>		

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

*Mtro. Amalia Torres Chipana*  
DOCENTE  
ESPECIALISTA

REGIONAL DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN  
APURÍMAC

*Lisbeth Paredes Perez*  
C.M. 303144372  
DIRECTORA(a)

DIRECTORA

*[Firma]*  
DOCENTE DE AULA

*[Firma]* *[Firma]*  
BACHILLERES







## TALLER N°7

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de al aire libre:** “Salta sogá”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera armoniosa donde esto genera el bienestar integral, y donde se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
Instrumento de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		
Enfoque Transversal		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>		

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Soga</li> <li>▪ Hoja bond</li> <li>▪ Lápices de colores</li> </ul> <b>Escenario</b>

▪ Espacio libre del jardín

**4. DESARROLLO DEL TALLER:**

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materia les/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente saluda a los estudiantes y los motiva con palabras de animo y recomendaciones para protegerse el covid-19 durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>- Se realizan ejercicios de calentamiento como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estiran y contraen los brazos</li> <li>• Dan palmadas encima de la cabeza</li> </ul> <p>-La docente muestra una sog a los estudiantes para que observen.</p> <p><b>-Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿Qué forma tienen la sog a? ¿Para que servirá la sog a? ¿Ustedes conocen algún juego que se realice con la sog a? ¿Qué juego entonces jugaremos?</p> <p><b>- Propósito del taller:</b> Los estudiantes participan en los acuerdos y normas de convivencia para desarrollar el juego “salta sog a”, asimismo se divierten haciendo movimientos con su cuerpo en el juego de la carrera de sacos.</p>	<p>Recurso verbal</p> <p>Sogas</p>	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- Ubicados en el espacio libre del jardín, la docente pide a los estudiantes que se reúnan en grupos de 7 integrantes para repartirles una sog a cada equipo, el cual será guiado por la docente.</p> <p>- Se comunica las reglas del juego</p> <p>- Los estudiantes empiezan a saltar la sog a siguiendo las reglas previamente dadas.</p> <p>- Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</p> <p><b>-Expresión gráfico plástico:</b> Los estudiantes dibujan en una hoja bond lo que realizaron en la actividad.</p>	<p>Sogas</p> <p>Hoja Bond</p> <p>Lápices de colores</p>	
<b>Cierre o verbalización</b>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Recuerdan cómo era el juego?</p> <p>¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?</p>		

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

*Mtro. Amalia Torres Chirana*  
DOCENTE  
ESPECIALISTA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
DIRECCIÓN APUJUNCO

*Lisbeth Paredes Perez*  
C.M. 10124322  
DIRECTORA

*[Firma]*  
DOCENTE DE AULA

*[Firma]* *[Firma]*  
BACHILLERES







## TALLER N°8

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juego al aire libre:** “Las escondidas”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE


Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		

<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lápices de colores</li> <li>▪ Plumones</li> <li>▪ Hoja Bond</li> </ul> <b>Escenario</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio o espacio abierto del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación de una canción titulada: “Jugando al escondite”</p> <p>Jugando al escondite en el bosque anocheció Jugando al escondite en el bosque anocheció Y el cuco cantando el miedo nos quitó</p> <p>- <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿De qué trata la canción? ¿Qué juego vamos a jugar?</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan y participen democráticamente entre ellos a través de la realización de acciones y movimientos.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	 <p>Recurso verbal</p>	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente les dice a los estudiantes que se muevan de manera libre por todo el espacio.</p> <p>- Seguidamente la docente comunica a los estudiantes que hoy jugaremos un juego muy lindo que es el juego del escondite y hace una serie de preguntas para recoger sus saberes previos del juego:</p> <p>¿Alguna vez escucharon el nombre de este juego?</p> <p>¿Ustedes alguna vez jugaron este juego?</p> <p>¿Cómo creen que se jugará?</p> <p>- Informamos sobre las reglas que tenemos que tener en cuenta y hacemos una demostración del juego.</p> <p>- Se inicia el juego cuando el participante a cargo de la búsqueda se ubica en el lugar elegido, mira hacia la pared, se cubre los ojos y empieza a contar. Mientras dure el conteo, los demás participantes se esconden rápidamente. Al finalizar la cuenta, comienza la búsqueda, la persona que se le encuentre primero hará el rol de la búsqueda.</p> <p>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Nos relajamos haciendo ejercicios de respiración: inhalación y exhalación.</p> <p>-<b>Expresión gráfico plástico:</b> Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad.</p>	<p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bond</p>	



<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuáles fueron las reglas del juego?</p>		
--------------------------------------	--	--	--

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE AURIBAC  
E.A.P. Educación Social Intercultural Bilingüe

*Mtro. Amalia Torres Chipana*  
DOCENTE

ESPECIALISTA



*Lisbeth Paredes Peres*  
D. M. 4031034372  
DIRECTORA

DIRECTORA

*[Signature]*

DOCENTE DE  
AULA

*[Signatures]*

BACHILLERES







## TALLER N° 09

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos al aire libre:** “La papa caliente”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada.</li> </ul>		

	mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.
<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelota de trapo</li> <li>▪ Hoja Bond</li> <li>▪ Plumones</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio o espacio abierto del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales / Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>- La docente empieza con una motivación de una adivinanza. Tengo ojos y no veo me críe bajo la tierra me puedes comer asada frita o como quieras ¿Quién soy?</p> <p>- <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes. ¿Para qué sirve la papa? ¿Se podrá jugar con la papa? ¿Recuerdan que juegos hemos venido realizando?</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan, participen y se diviertan con el juego de la papa caliente a través de la realización de acciones y movimientos. -Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	Recurso verbal	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente comunica que el día de hoy jugaremos al juego del juego de la papa caliente.</p> <p>- Se realiza una serie de preguntas para recoger sus saberes previos del juego: ¿Alguna vez escucharon el nombre de este juego? ¿Ustedes alguna vez jugaron este juego? ¿Cómo creen que se jugará? ¿Qué materiales se necesitan para este juego?</p> <p>- Se les explica a los estudiantes que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego de “La papa caliente”.</p> <p>- Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal en donde tienen que formar un círculo en el centro del patio dónde la docente entregará al estudiante una pelota de trapo. Los estudiantes estarán volteados mirando a otro lado diferente, durante el juego los estudiantes pasarán la pelota de mano en mano al compañero cantando la canción la papa se quema (bis). La docente cuando diga la papa se quemó y el que se quede con la pelota tendrá que salir del juego y así sucesivamente.</p> <p>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto, tolerancia, colaboración, y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Nos relajamos haciendo ejercicios de estirar los brazos y piernas.</p>	<p>Pelota de trapo</p> <p>Plumones Hoja bond</p>	

	-Expresión gráfico plástico: Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad		
Cierre o verbalización	Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre. ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué? ¿Recuerdan las reglas del juego?	Recurso verbal	


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE AREQUIPA  
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
**Mtro. Amalia Torres Chlipana**  
 DOCENTE  
 ESPECIALISTA


  
 Lisbeth Doreades Perez  
 C.M. 5631024372  
 DIRECTORA

  
 DOCENTE DE AULA


  
 BACHILLERES





## TALLER N°10

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos al aire libre:** “Mankamanta”- “La olla”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE


Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y</li> </ul>		

	respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.
<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación disponen los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lápices de colores</li> <li>▪ Hoja Bond</li> <li>▪ Recurso corporal</li> <li>▪ Caja sorpresa</li> <li>▪ Olla(pequeña)</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Loza del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación, presentando una caja sorpresa, en la que ahí adentro se encuentra una olla(pequeña) ....</p> <p>- <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿Qué creen que se encuentre adentro? ¿Qué creen que haremos? ¿Por qué? ¿De qué tamaño, forma es el material? ¿Ahora qué juego creen que vamos a jugar?...</p> <p>Las docentes escuchan atentamente sus respuestas.</p> <p>Se les presenta el material a utilizar, los estudiantes observan, manipulan y exploran libremente.</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan y participen democráticamente entre ellos a través de la realización de acciones y movimientos, es así que se orientaran en el espacio con los objetos y las demás personas a través de los juegos que realizan y la exploración de los recursos que emplea.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece las normas del día junto con los estudiantes.</p>	 <p>Caja sorpresa</p> <p>Olla pequeña</p> <p>Recurso Verbal</p>	45 min
<b>Desarrollo</b>	<p>- Seguidamente la docente comunica a los estudiantes el propósito del taller: “Jugando a la Ollita” y realiza una serie de interrogantes para recoger sus saberes previos:</p> <p>¿Alguna vez escucharon el nombre de este juego?</p> <p>¿Ustedes alguna vez jugaron este juego?</p> <p>¿Cómo creen que se jugará?</p> <p>- Informamos sobre las reglas a tener en cuenta durante la actividad para lo cual las docentes dan una pequeña demostración del juego.</p> <p>Se realizarán grupos de tres que estarán ubicados indistintamente en filas.</p> <p>Cada grupo debe organizarse en la que dos estudiantes deben sostener al estudiante que se pondrá en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas, es así que cuando la</p>		

	<p>docente de la cuenta (en sus marcas, listos, vaaa); se <b>debe</b> llevar hasta la meta balanceándose al estudiante que hace la ollita. Él primer grupo que llega a la meta ganara.</p> <p>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto, empatía y el bienestar de todos, considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo, interactuando con sus pares, asimismo fomentan la socialización, creatividad e imaginación y desarrollo de la actividad física.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Todos sentados en media luna empiezan a contar hasta diez y luego toman aire por la nariz y expiran por la boca.</p> <p>-<b>Expresión grafico plástico:</b> Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad. Exponen sus trabajos y verbalizan libremente.</p>	<p>Lápices de colores</p> <p>Hojas bond</p> <p>Recurso Corporal</p>	
<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto/ no les gusto de la actividad?</p> <p>¿Te gustaría volver a jugar a “La Ollita”? ¿Con quien o quienes jugarías en casa?</p> <p>-Se les pide e incentiva que comenten y jueguen con ayuda de su familia la actividad realizada</p>	<p>Recurso Verbal</p>	


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
**Mtro. Amalia Torres Chipana**  
 DOCENTE  
 ESPECIALISTA


  
 Lisbeth Paredes Peres  
 C.M. 9031024372  
 DIRECTORA

  
 DOCENTE DE AULA

  
 BACHILLERES





# TALLER N° 11

## Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos al aire libre:** “San Miguel”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalment e.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y</li> </ul>		





	respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.
<b>Instrumento de evaluación</b>	▪ Lista de Cotejo
<b>Enfoque Transversal</b>	▪ Ciudadanía activa ▪ Enfoque de la corporeidad

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación disponen los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lápices de colores</li> <li>▪ Plumones</li> <li>▪ Hoja Bond</li> <li>▪ Siluetas</li> </ul> <b>Escenario</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio, loza o espacio abierto del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria.</p> <p>Se realizará diversos ejercicios de calentamiento indicando algunas posiciones: caminar libremente, utilizando todo el pie, sobre las puntas, sobre los talones, sobre el borde externo del pie, con las puntas juntas, con los talones, levantando la pierna contraria flexionada por la rodilla, saltar sobre un solo pie, después intentarlo con el otro pie, etc.</p> <p>Se le presentara algunas siluetas sobre el juego para que exploren libre y espontáneamente.</p> <p>- <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿Qué observan en las siluetas? ¿Qué creen que haremos? ¿Qué juego creen que vamos a jugar hoy?...</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan y participen democráticamente entre ellos a través de la realización de acciones y movimientos, es así que se orientaran en el espacio con los objetos y las demás personas a través de los juegos que realizan y la exploración de los recursos que emplea.</p> <p>Se les recuerda las normas del día antes de realizar la actividad.</p>	<p>Distintas siluetas sobre el juego</p> <p>Recurso verbal</p>	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente comunica a los estudiantes el propósito del taller: “Jugando a San Miguel” y realiza una serie de interrogantes para recoger sus saberes previos:</p> <p>¿Alguna vez escucharon el nombre de este juego?</p> <p>¿Alguna vez jugaron este juego?</p> <p>¿Cómo creen que se jugará?</p> <p>¿Por qué creen que se llama así?</p> <p>- Informamos sobre las reglas a tener en cuenta durante la actividad</p> <p>-Se da indicaciones del juego: Los estudiantes sentados uno detrás de otro se agarra de la cintura en el que cada uno tenía un rol que desempeñar. Esta la Mamá que salía de compras, el ladrón que entraba a la casa y los estudiantes (sentados agarrados de la</p>		

	<p>cintura) que se quedaban desamparados. Cuando la mamá salía los estudiantes eran jalados por el ladrón que estos debían gritar "San Miguel, San Miguel" y con eso la mamá regresaba rápidamente a salvarlos. El estudiante que sea raptado pasara a ser un ladrón así ayudara hasta tratar de robar a todos los estudiantes.</p> <p>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos, considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo, es así que interactuaran con sus demás compañeros, asimismo les ayuda a ganar confianza y son ideales para conseguir que el estudiante disfrute y pase un momento gratificante.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Se acuestan en el piso, sierran los ojos y se imaginan que están en un cumpleaños realizando diferentes movimientos libres con todo su cuerpo</p> <p>-<b>Expresión grafico plástico:</b> Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad, exponen sus trabajos colocándolos en un lugar visible.</p>	<p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bond</p>	
<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto/ no les gusto de la actividad?</p> <p>¿Te gustaría volver a jugar? ¿Con quien o quienes jugarías en casa?</p> <p>Se les pide que comenten a sus padres sobre la actividad realizada.</p>	<p>Recurso verbal</p>	


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
**Mtro. Amalia Torres Chipana**  
 DOCENTE  
 ESPECIALISTA


  
 Lisbeth Paredes Perez  
 C.M. 1021024112  
 DIRECTORA(a)  
 DIRECTORA

  
 DOCENTE DE AULA

  
 BACHILLERES



## TALLER N°12

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de aire libre:** “Salta Hilitos”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalment e.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
Instrumento de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		



<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>
----------------------------	--

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Imágenes icono verbales</li> <li>▪ Hilitos</li> <li>▪ Hoja Bond</li> <li>▪ Lápices de colores</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio abierto del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales / Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>- La docente empieza con una motivación de una canción titulada: “Nos protegemos antes de salir a jugar”                      Hola, niños hoy jugaremos, saltaremos, para estar feliz con nuestros amiguitos, muy feliz, amiguitos lavemos las manos, pongamos nuestras mascarillas...</p> <p>- <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.                      ¿De qué trata la canción? ¿Qué juego creen que jugaremos el día de hoy?...</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan, participen y se diviertan con el juego “Salta Hilitos” a través de la realización de acciones y movimientos.                      - Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos tomando en cuenta los protocolos de seguridad sanitaria conjuntamente con los estudiantes.</p>	<p>Recurso verbal</p> <p>Imágenes icono verbales</p>	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente comunica que el día de hoy jugaremos “Salta Hilitos”                      - Se realiza una serie de preguntas para recoger sus saberes previos del juego:                      ¿Alguna vez escucharon el nombre de este juego?                      ¿Ustedes alguna vez jugaron este juego?                      ¿Cómo creen que se jugará?                      ¿Qué materiales se necesitan para este juego?</p> <p>- Informamos sobre las reglas que tenemos que tener en cuenta y hacemos una demostración del juego.                      - Ubicados en el espacio libre del jardín la docente pide a dos estudiantes voluntarios para colocarles el hilito en los tobillos con un distanciamiento de cuatro metros y el otro niño(a) saltará por encima del hilito hacia el lado derecho, izquierdo y al centro, así sucesivamente y se ira levantando el hilito verticalmente del tobillo a lo más alto que puedan saltar, el que logró saltar a lo más alto será el ganador.                      - Los estudiantes participan en la construcción colectiva del juego basados en acuerdos, normas, respetó, tolerancia, colaboración y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.                      - <b>Relajación:</b> Nos relajamos haciendo ejercicios de respiración: inhalación y exhalación y nos hidratamos con agua hervida.</p>	<p>Hilitos</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápices de colores</p>	



	-Expresión gráfico plástico: Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad		
<b>Cierre o verbalización</b>	Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre. ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?	Recurso verbal	


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE AREQUIPA  
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
 Mtro. Amalia Torres Chipana  
 ESPECIALISTA


  
 Lisbeth Paredes Perce  
 D.N.I. 34572  
 DIRECTORA(a)

  
 DOCENTE DE AULA

  
 BACHILLERES



## TALLER N° 13

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos al aire libre:** “Arroz con leche”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse...en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera positiva mostrando respeto por las diferentes opiniones de sus compañeros, se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
Instrumento de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		
Enfoque Transversal		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> </ul>		



	▪ Enfoque de la corporeidad
--	-----------------------------

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pista de la canción arroz con leche</li> <li>▪ Papelotes</li> <li>▪ plumones</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Loza del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación con una pista de la canción "Arroz con leche"  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-QLLboEyOs4">https://www.youtube.com/watch?v=-QLLboEyOs4</a></p> <p><b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.                      ¿De qué trata la canción?</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes se diviertan con el juego "Arroz con leche", conviviendo y participado democráticamente.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	Recurso verbal	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente presenta da a conocer el propósito de la actividad: "Arroz con leche"</p> <p>-Se les explica a los estudiantes que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego del arroz con leche.</p> <p>-Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones.</p> <p>-se les explica a los estudiantes el juego a realizar. Que consta en formar un círculo cogiéndose las manos en el centro del patio dónde la docente colocará una pista para cantar la canción en donde los estudiantes realizarán la ronda hacia la derecha y hacia la izquierda.</p> <p style="padding-left: 40px;">Arroz con leche, yo quiero jugar con mis amiguitos del jardín que sepa jugar, que sepa saltar que sepa abrir la puerta para ir a jugar. Con esta sí, con esta no, con esta amiguita yo quiero jugar.</p> <p>- Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Al finalizar, cada estudiante realizará un ejercicio de la muñeca desarmable que consta en levantarse lentamente estirar los brazos, las piernas, mover la cabeza, y desarmarse lentamente bajando los brazos la cabeza doblando las rodillas cayendo al suelo lentamente finalmente se quedan dormiditos.</p> <p>-<b>Expresión gráfico plástico:</b> Expresan lo que sintieron al realizar la actividad plasmando sus dibujos por grupos en papelotes.</p>	<p>Recurso verbal</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>	
<b>Cierre o verbalización</b>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p>	Recurso verbal	



	<p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Recuerdan cómo era el juego? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué? ¿Recuerdan cuales eran las reglas del juego? ¿Les gustaría jugar de nuevo este juego?</p>		
--	--	--	--

  
UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
E.A.P. Educación Intercultural Bilingüe  
*Amalia Torres Chlipana*  
Mtro. Amalia Torres Chlipana  
DOCENTE  
ESPECIALISTA

  
*Lisbeth Paredes Perez*  
Lisbeth Paredes Perez  
C.M. 131744372  
DIRECTORA(a)  
DIRECTORA

*[Signature]*  
DOCENTE DE  
AULA

*[Signature]* *[Signature]*  
BACHILLERES



## TALLER N° 14

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de carrera:** “Michiwan Hukuchawan”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse...en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera positiva mostrando respeto por las diferentes opiniones de sus compañeros, se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		



<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>
<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Macaras de los personajes</li> <li>▪ Lápices de colores</li> <li>▪ Plumones</li> <li>▪ Papelotes</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación: Relatando un cuento breve titulado “El gato y el ratón”.</p> <p><b>-Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.</p> <p>¿De qué trata el cuento? ¿Qué personajes encontramos en el cuento?...</p> <p><b>- Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan y participen en la actividad.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>		<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente comunica a los estudiantes que hoy jugaremos un juego muy bonito que es michiwan hukuchawan (el gato y ratón).</p> <p>- Se comunica las reglas del juego antes de salir al patio del jardín.</p> <p>-Se forma un círculo tomado de las manos con todos. Se escoge a un estudiante como la deportiva máscara corporal ratón, se coloca dentro del círculo, y el otro estudiante seleccionado, el gato, fuera del círculo, luego se realiza un dialogo:</p> <p><b>Michi (Gato):</b> ¡Ratón, ratón!</p> <p><b>(Hukucha)Ratón:</b> ¿Qué quieres gato ladrón?</p> <p><b>Michi (Gato):</b> ¡Comerte quiero!</p> <p><b>Hukucha) Ratón:</b> ¡Cómeme si puedes!</p> <p><b>Michi (Gato):</b> ¡Estas gordito!</p> <p><b>Hukucha) Ratón:</b> ¡Hasta la punta de mi rabito!</p> <p>-A continuación, el gato persigue al ratón para comerlo, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los estudiantes los cuales están agarrados de las manos. El ratón huye. La cadena formada por los estudiantes lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato". En esta parte miramos que los estudiantes ejecutan movimientos generales donde interviene todas las partes del cuerpo, el equilibrio ya que deben mantenerse de pie, realizando también movimientos de sus miembros superiores y también el desarrollo de habilidades y destrezas de correr.</p> <p>- Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Al finalizar el juego nos relajamos haciendo ejercicios de respiración: inhalación y exhalación.</p>	<p>Mascaras del gato y ratón</p> <p>Papelotes</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Plumones</p>	



	-Expresión gráfico plástico: Plasman en un papelote por grupos de 4 lo que sintieron al realizar la actividad.		
<b>Cierre o verbalización</b>	Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre. ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Recuerdan cómo era el juego? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?		


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍAC  
 E.A.P. Educación Intercultural Bilingüe  
  
**Mtro. Amalia Torres Chirana**  
 DOCENTE  
 ESPECIALISTA


  
 Lisbeth Palacios Perez  
 C.M. Nº 10144372  
 DIRECTORA

  
 DOCENTE DE  
 AULA

  
 BACHILLERES



## TALLER N° 15

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de carrera:** “El lobo feroz”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de <b>convivencia</b> para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse...en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
Instrumento de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		



<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>
----------------------------	--

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mascara del lobo</li> <li>▪ Lápices de colores</li> <li>▪ Hoja Bond</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Loza del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales / Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>- Las docentes empiezan con una motivación de una sencilla dramatización del cuento titulado: “El lobo feroz”.</p> <p>- <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes. ¿Qué se acaba de realizar? ¿De qué trata la dramatización? ¿Qué personajes se menciona en la dramatización? ¿Recuerdan qué juegos hemos venido realizando? ...</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan, participen en el desarrollo de la dramatización y el juego “El lobo feroz”.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	<p>Mascara del lobo</p> <p>Recurso verbal</p>	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente comunica que el día de hoy jugaremos al juego el lobo feroz.</p> <p>- Se realiza una serie de preguntas para recoger sus saberes previos del juego: ¿Alguna vez escucharon el nombre de este juego? ¿Ustedes alguna vez jugaron este juego? ¿Cómo creen que se jugará? ¿Qué materiales se necesitan para este juego?</p> <p>- Informamos sobre las reglas que tenemos que tener en cuenta y hacemos una demostración del juego.</p> <p>- La docente explica a los estudiantes que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego del “EL LOBO FEROS” y se procede a delimitar el espacio.</p> <p>-El juego a realizar consta de formar una ronda y escoger al personaje que será el lobo. Mediante el juego se elige democráticamente al personaje que será el lobo.</p> <p>-El juego consta en elegir un jugador que se mantiene apartado (lobo) del grupo y gira al contrario del círculo, el resto de los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, girando y cantando. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está, (Bis) Lobo que estás haciendo, estoy levantándome de dormir Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está, (Bis) Lobo que estás haciendo, estoy bañándome. etc.</p> <p>-Luego de cantar la ronda, con las acciones que el lobo irá realizando este terminará hasta que esté listo para comerlos, el juego concluye con el primer estudiante que el lobo atrape, siendo este el que tome su lugar para volver a empezar el juego.</p>	<p>Mascara del lobo</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Hoja Bond</p>	



	<p>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva del juego basados en acuerdos, normas, respeto, tolerancia, colaboración y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Nos relajamos haciendo ejercicios de respiración: inhalación y exhalación.</p> <p>- <b>Expresión grafico plástico:</b> Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad.</p>		
<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?</p> <p>Les pedimos que comenten a sus padres lo aprendido en la actividad.</p>	<p>Recurso verbal</p>	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

*Mtro. Amalia Torres Chipana*  
DOCENTE

ESPECIALISTA



*Lisbeth Paredes Perez*  
C.M. 1031034372  
DIRECTORA

DIRECTORA

*[Signature]*

DOCENTE DE AULA

*[Signatures]*

BACHILLERES



## TALLER N° 16

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de carrera:** “Kawallu kaspimanta” – “Caballito de palo”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
<b>Instrumento de evaluación</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		
<b>Enfoque Transversal</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> </ul>		





	▪ Enfoque de la corporeidad
--	-----------------------------

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ USB</li> <li>▪ Búfer</li> <li>▪ Palos</li> <li>▪ Hoja bond</li> <li>▪ Lápices de colores</li> </ul> <b>Escenario</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales / Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>- Las docentes empiezan con una motivación presentando una coreografía usando el recurso de un USB, seguidamente se les invita a los estudiantes a bailar todos al ritmo de la música.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uK9tBZk6fhw">https://www.youtube.com/watch?v=uK9tBZk6fhw</a></p> <p>- <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes.                      ¿De qué trata la canción? ¿Ustedes tienen caballo? ¿Qué juego creen que jugaremos el día de hoy? ¿Con que material creen que jugaremos?</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes convivan, participen y se diviertan con el juego “Kawallu kaspimanta” a través de la realización de acciones y movimientos.                      -Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	<p>USB</p> <p>Búfer</p> <p>Recurso verbal</p>	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- Se presenta los materiales a utilizar (palo con silueta de caballo)                      ¿Para qué creen que servirá este material?                      ¿Qué juego jugaremos el día de hoy?</p> <p>-La docente comunica que el día de hoy jugaremos “Kawallu kaspimanta”- “Caballito de palo”.</p> <p>- Ubicados en el patio se les explica a los estudiantes que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar.                      -Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones.</p> <p>-El juego a realizar consta de formar grupos de estudiantes para ello utilizaran el material que se les dará (Caballito de palo), luego se montará encima del palo y empezará a cabalgar, realizando competencias. El juego empieza desde el punto de partida hasta el punto de llegada el estudiante que llegue primero será el estudiante ganador, los estudiantes que pierdan realizarán un reto.</p> <p>- Los estudiantes participan en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto, tolerancia, colaboración, y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Finalmente, terminado el juego realizan ejercicios de respiración, beben agua.</p> <p>-<b>Expresión grafico plástico:</b> Plasman en una hoja bond lo que sintieron al realizar la actividad</p>	<p>Palos</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápices de colores</p>	



<p><b>Cierre o verbalización</b></p>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?</p> <p>¿Ustedes creen que tenemos que lavarnos las manos después de jugar? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso verbal</p>	
--------------------------------------	---	-----------------------	--


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
 Mtro. Amalia Torres Chipana  
 DOCENTE  
 -----  
 ESPECIALISTA


  
 DIRECTORA

  
 DOCENTE DE AULA


  
 BACHILLERES





## TALLER N° 17

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de carrera:** “La carretilla”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de <b>convivencia</b> para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse...en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes se desarrollan de forma integral en la participación responsable al realizar la actividad, se expresan de forma ordenada, mostrando amor, colaboración y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
<b>Instrumento de evaluación</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		





	<p>¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué? ¿Ustedes creen que tenemos que lavarnos las manos después de jugar? ¿Por qué? En casa dialogan con sus padres lo aprendido.</p>		
--	--	--	--

  
UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
E.A.P. Educación Intercultural Bilingüe  
  
Mtro. Amalia Torres Chlipana  
DOCENTE  
ESPECIALISTA

  
  
Lisbeth Paredes Perez  
C.M. 501540972  
DIRECTORA  
DIRECTORA

  
DOCENTE DE  
AULA

  
  
BACHILLERES





## TALLER N° 18

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de lanzamientos:** “Kiwi”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
	<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera positiva mostrando respeto por las diferentes opiniones de sus compañeros, se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
	<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		
	<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>		

#### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 30 latas</li> <li>▪ Tizas</li> <li>▪ 2 pelotas de trapo</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio del jardín</li> </ul>

#### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
Inicio o asamblea	<p>-La docente empieza con una motivación presentándoles una caja sorpresa.</p> <p>-<b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes. ¿Qué creen que se encuentre en la caja sorpresa? ¿Qué creen que haremos con estos materiales? ¿Qué juego creen que vamos a jugar?</p> <p>-La docente comunica el propósito del taller diciendo: hoy aprenderemos a jugar el "juego del kiwi"</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	<p>Caja de sorpresa</p> <p>Pelota de trapo</p> <p>latas</p>	45 min
Desarrollo	<p>- La docente comunica las reglas del juego antes de salir al patio del jardín.</p> <p>- Seguidamente salimos al patio en orden y delimitamos la expresividad espacio corporal.</p> <p>- Realizamos ejercicios de calentamiento: estiramientos de brazos y piernas.</p> <p>-Se indica a los estudiantes que se integren en dos grupos para entregarles los materiales en la que manipularan libremente antes del desarrollo de la actividad.</p> <p>- Cada grupo arma un triángulo de torre con todas las latas, el grupo que tiene la mayor cantidad de estudiantes lanza la pelota de trapo y derrumba la torre de latas e inician a armar otra torre igual; dos integrantes de cada grupo que tienen la pelota de trapo lanzan tratando de lanzar a los demás integrantes que están armando la torre de lata, si les coge la pelota de trapo salen del juego, si logran armar la torre sin que les coja el balón ganan el juego y dicen kiwi.</p> <p>-<b>Relajación:</b> Nos relajamos realizando ejercicios de respiración.</p> <p>- Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</p> <p>-<b>Expresión gráfico plástica:</b> Los estudiantes dibujan en el piso del patio libremente la actividad que se realizó.</p>	<p>Pelota de trapo</p> <p>latas</p> <p>Tizas</p>	
Cierre o verbalización	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Recuerdan cómo era el juego?</p>		


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE AREQUIPA  
 E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
**Mtro. Amalia Torres Chlipana**  
 DOCENTE  
 ESPECIALISTA


  
 DIRECTORA

  
 DOCENTE DE AULA

  
 BACHILLERES





## TALLER N° 19

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de lanzamiento:** “Chanca la lata”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
	<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera armoniosa donde esto genera el bienestar integral, y donde se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
	<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		
	<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>		

#### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

¿Qué necesitamos hacer antes del taller?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Una lata</li> <li>▪ Residuos sólidos o cascaras de frutas.</li> </ul> <p><b>Escenario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio libre del jardín</li> </ul>

4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales / Recursos	Tiempo
Inicio o asamblea	-La docente empieza con una motivación de una dramatización titulada "la lata vieja de mi hermano" - <b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes. ¿De qué trata la dramatización? ¿Qué personajes había en la dramatización? ¿Qué personajes les gusto más? ¿A qué juego jugaban con la lata los personajes? - <b>Propósito del taller:</b> Los estudiantes participan en los acuerdos y normas de convivencia para el bien común durante el desarrollo del juego "Salta hilitos", asimismo se divierten.	Recurso verbal	45 min
Desarrollo	- La docente presenta una caja sorpresa a los estudiantes y realiza una serie de preguntas: ¿Qué creen que hay dentro de esta caja sorpresa? ¿Para qué nos servirá esta lata? ¿Qué juegos podemos realizar con esta lata? -Los estudiantes manipulan y observan la lata. -Seguidamente la docente comunica a los estudiantes diciendo: "hoy jugaremos "Chanca la lata" -Se comunica las reglas del juego antes de salir al patio del jardín. - Ubicados en el patio la docente pide a los estudiantes un voluntario para que sea el que busque a los demás estudiantes. -El juego consiste en buscar a los demás estudiantes y cuando uno de ellos se haga ve dirá "Tarikuyki" y de inmediato ira corriendo hacia la lata para chancar y decir "chanca la lata" en caso que el estudiante que se haiga hecho encontrar primero le gane corriendo al que le vio y toque la lata seguirá escondiéndose y el estudiante que estaba buscando seguirá buscando. -El juego concluye con el estudiante que se haiga hecho ver más, siendo este el que deberá cumplir un reto. - Los estudiantes realizan acciones de manera autónoma en el juego combinando habilidades motrices básicas. - <b>Expresión grafico plástico:</b> Los estudiantes dibujan en la loza o espacio abierto con residuos sólidos o cascaras de frutas de lo que más les gusto de la actividad y exponen sus trabajos.	Una lata  Residuos sólidos o cascaras de frutas	
Cierre o verbalización	Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre. ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad? ¿Recuerdan cómo era el juego?, ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Te gustaría volver a jugar a "Chanca la Lata"? ¿Con quien o quienes jugarías en casa? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué?	Recurso verbal	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC  
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

*Mtro. Amalia Torres Chipana*  
DOCENTE

ESPECIALISTA



*Lisbeth Paredes Perez*  
C. M. 4011852073  
DIRECTORA(a)

DIRECTORA

*[Signature]*

DOCENTE DE AULA

*[Signatures]*

BACHILLERES







## TALLER N° 20

### Taller de Psicomotricidad



- **Denominación:** Juegos tradicionales
- **Juegos de lanzamiento:** “Zumbayllumanta”
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Objetivo del taller:** Lograr que los estudiantes conozcan los diferentes juegos tradicionales que existen en nuestro contexto, asimismo cumplan con el desarrollo de las actividades psicomotrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, manteniendo el equilibrio y conviviendo de manera armoniosa, siendo tolerante, respetuoso con sus pares, tomando en cuenta los cuidados del protocolo covid-19.

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Estándar
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprende su cuerpo.</li> <li>•Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
	<b>¿Qué evidencias de aprendizajes esperamos?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes conviven de manera positiva mostrando respeto por las diferentes opiniones de sus compañeros, se expresan de forma ordenada, mostrando tolerancia, participación activa y buen trato a sus compañeros y respetando los acuerdos de protocolo para evitar dichos contagios del covid-19.</li> </ul>		
	<b>Instrumento de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de Cotejo</li> </ul>		

<b>Enfoque Transversal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanía activa</li> <li>▪ Enfoque de la corporeidad</li> </ul>
----------------------------	--

### 3. PREPARACIÓN DEL TALLER:

<b>¿Qué necesitamos hacer antes del taller?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en este taller?</b>
Las docentes con anticipación alistan los materiales antes de realizar el taller, y conjuntamente con los estudiantes se realiza acuerdos para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ trompo</li> <li>▪ Pita</li> <li>▪ Cascaras de frutas o residuos sólidos</li> <li>▪ Hoja Bond</li> </ul> <b>Escenario</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Loza del jardín</li> </ul>

### 4. DESARROLLO DEL TALLER:

Momentos	SECUENCIA METODOLÓGICA	Materiales/ Recursos	Tiempo
<b>Inicio o asamblea</b>	<p>-La docente empieza con una motivación: realizando una serie de ejercicios de calentamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estiran y contraen los brazos</li> <li>• Dan palmadas encima de la cabeza</li> </ul> <p><b>Problematización:</b> En base a preguntas, dialogamos con los estudiantes</p> <p>¿Recuerdan que juegos hemos venido realizando? ¿Qué objetos hemos ido usando en los juegos? ¿Cuáles les gustaron más y cuales no les gustaron? ¿Qué juego creen que jugaremos el día de hoy? ¿Conocen el trompo? ¿han jugado alguna vez?...</p> <p>- <b>Propósito del taller:</b> Lograr que los estudiantes se diviertan con el juego Zumbayllumanta “El trompo”, conviviendo y participado democráticamente.</p> <p>-Antes de realizar el taller la docente establece acuerdos del día junto con los estudiantes.</p>	Recurso verbal	<b>45 min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>- La docente presenta a los estudiantes un trompo y una pita para que puedan manipular, observar y explorar.</p> <p>-Se realiza una serie de preguntas:</p> <p>¿Cómo es el trompo?</p> <p>¿De qué material es? ¿Qué forma tiene? ¿Para que servirá la pita? ¿Para que servirá el trompo? ¿Cómo creen que se juega?</p> <p>-Ubicados en la loza la docente comunica las reglas del juego y se una demostración para el desarrollo de la actividad.</p> <p>-Se les pide a los estudiantes que jueguen con el trompo y la pita siguiendo las reglas previamente dadas que están conformadas por dos grupos.</p> <p>- <b>Los</b> estudiantes realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.</p> <p>- <b>Relajación:</b> Al finalizar el juego nos relajamos haciendo ejercicios de respiración: inhalación y exhalación.</p> <p>-<b>Expresión gráfico plástico:</b> Modelan creativamente con Cascaras de frutas o residuos sólidos la actividad que se desarrolló y pegan en una hoja bond y exponen de manera libre su actividad realizada.</p>	<p>Trompo</p> <p>Pita</p> <p>Cascaras de frutas o residuos sólidos</p> <p>Hoja bond</p>	
<b>Cierre o verbalización</b>	<p>Al finalizar conjuntamente con los estudiantes nos sentamos en media luna y dialogamos de cómo se sintieron al realizar la actividad de manera libre.</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p>	Recurso verbal	



	<p>¿Qué es lo que no les ha gustado de la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Recuerdan cómo era el juego? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué? ¿Recuerdan cuáles eran las reglas del juego? ¿Qué juegos tradicionales hemos venido realizando?</p>		
--	--	--	--

  
UNIVERSIDAD MICAELA BASTIDAS DE AREQUIPA  
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe  
  
Mtro. Amalia Torres Chlipana  
ESPECIALISTA

  
  
Lisbeth Paredes Perez  
C. H. 103703437  
DIRECTORA(E)

DIRECTORA

  
DOCENTE DE  
AULA

  
BACHILLERES



## Anexo 11

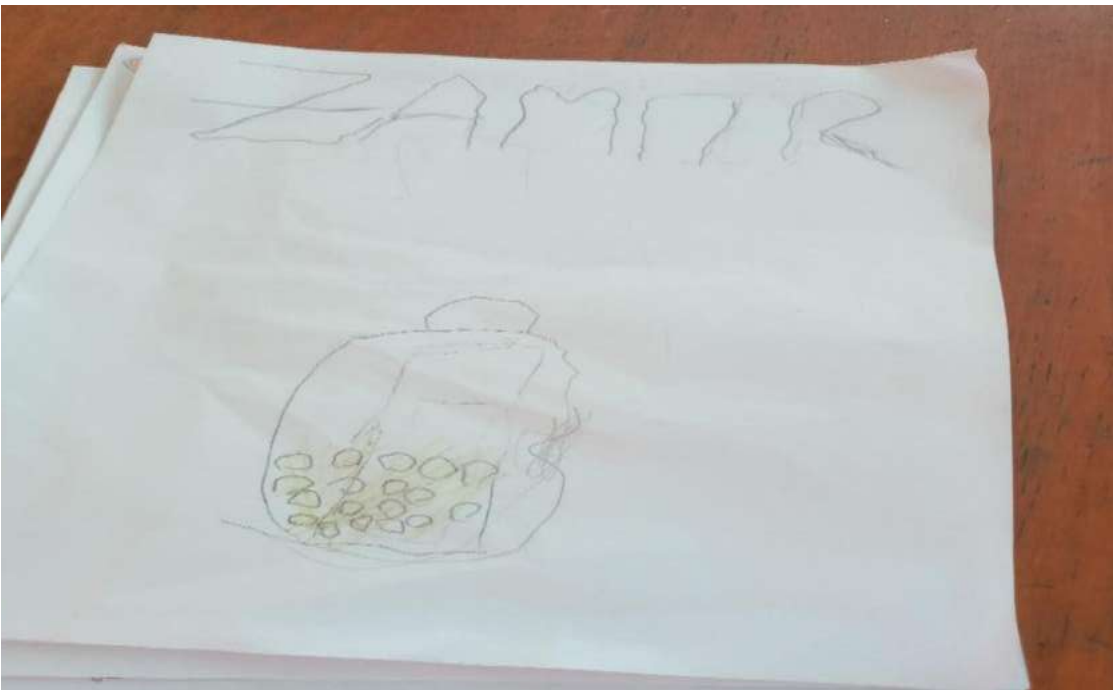
**Figura 5**

*Taller del juego salvemos el maicito*



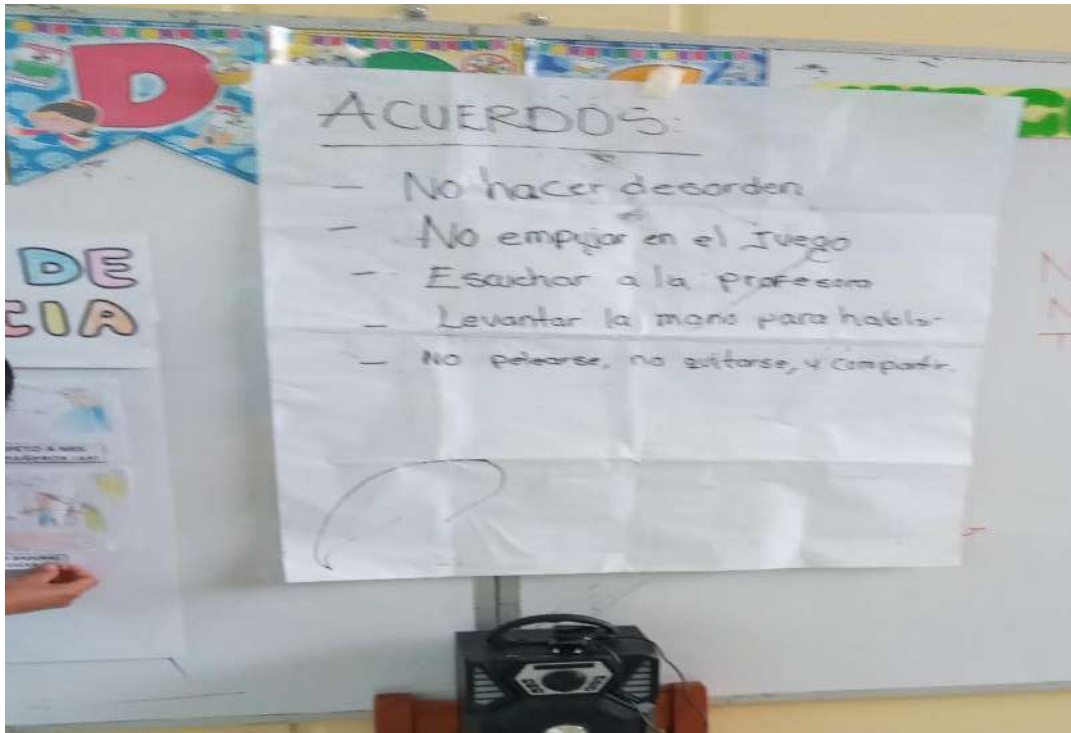
**Figura 6**

*Niños jugando salvemos el maicito*



**Figura 7**

*Acuerdos para el juego del mundo*



**Figura 8**

*Jugando al juego del mundo*





**Figura 9**

*Normas de convivencia para el juego de rumi chinka y el juego correspondiente*



**Figura 10**

*Juego correspondiente*



**Figura 11**

*La gallinita ciega*



**Figura 12**

*Dibujando de manera libre lo que les gusto más de la actividad*





**Figura 13**

*Generando acuerdos para mejorar la convivencia escolar con los niños*



**Figura 14**

*Jugando a la papa caliente*



**Figura 15**

*Aprendiendo con cada uno de los niños la canción de arroz con leche para jugar el juego*



**Figura 16**

*Juego tradicional Arroz con leche*





**Figura 17**

*Taller del juego tradicional San Miguel, dando instrucciones de las reglas del juego*



**Figura 18**

*Niños y niñas jugando el juego San miguel*



**Figura 19**

*Dando indicaciones sobre las reglas del juego Mata gente*



**Figura 20**

*se procede a jugar el juego tradicional Mata gente*





**Figura 21**

*Se da una motivación con una adivinanza relacionada al juego tradicional la carretilla*



**Figura 22**

*Jugando a la carretilla*



**Figura 23**

*Taller del juego tradicional michiwan hukuchawan, se realiza los acuerdos y se da las indicaciones sobre las reglas del juego*



**Figura 24**

*Jugando michiwan hukuchawan, con las máscaras elaboradas por las tesisistas.*





**Figura 25**

*Dando motivaciones e indicaciones para el juego las escondidas*



**Figura 26**

*Niños y niñas jugando el juego tradicional las escondidas*

