

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial - José L. Ortiz - 2022.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Investigadoras: Chavez Bravo, Lucero Massiel.

Leon Fernandez, Betty.

Asesora: Vera Carpio, Graciela.

Lambayeque – Perú

2024

Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial - José L. Ortiz - 2022.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



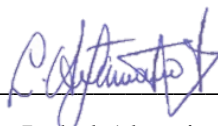
Bach. Chavez Bravo, Lucero Massiel

Investigadora



Bach. Leon Fernandez, Betty

Investigadora



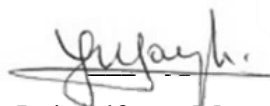
Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

Presidente



Dra. María Elena Segura Solano

Secretario



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz

Vocal



Dra. Graciela Vera Carpio

Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 002-2024

Siendo las 9:00' horas, del día Viernes 12 de enero de 2024 se reunieron en los Ambientes de la FACHSE: Aula 002 - Código A 002-FACHSE, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 1107-2022-V-D-FACHSE**, de fecha 06 de junio de 2022, integrado por:

Presidente : Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

Secretario : Dra. María Elena Segura Solano

Vocal : M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz

Asesor : Dra. Graciela Vera Carpio

Con la finalidad de evaluar la(el) TESIS titulada:

PROGRAMA DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS NIVEL INICIAL - JOSÉ L. ORTIZ - 2022.

Presentada por LEON FERNANDEZ BETTY y CHAVEZ BRAVO LUCERO MASSIEL

para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación, obteniendo un calificativo de 19 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Muy Buena. Siendo las 10:00' horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
PRESIDENTE


Dra. María Elena Segura Solano
SECRETARIO


M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
VOCAL

OBSERVACIONES La sustentación se llevó a cabo en el aula 002 con el código 002 - FACHSE 2º piso. Por motivo de salud de la secretaria de jurado.

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.]

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

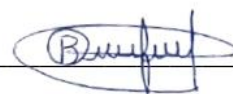
Nosotras, Betty Leon Fernandez y Lucero Massiel Chavez Bravo investigadoras principales, y Graciela Vera Carpio asesora del trabajo de investigación “Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial - José L. Ortiz - 2022” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demuestre lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 06 de noviembre del 2023



Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

Investigadora principal



Bach. Betty Leon Fernandez

Investigadora principal



Dra. Graciela Vera Carpio

Asesora

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi padre por apoyarme en mis estudios, a mi madre que me guía desde el cielo en cada paso que doy, a mis hermanas por su apoyo, palabras de aliento y consejos, a quienes les debo muchos de mis logros incluido este, ellos sembraron en mí la responsabilidad, el deseo de superarme, triunfar y lo más importante a no rendirme hasta lograr mi propósito.

Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

El resultado de este trabajo lo dedico con todo mi corazón a mis padres quienes son mi mayor motivación para seguir adelante, por todo su esfuerzo y apoyo durante mi formación académica y sobre todo por estar conmigo cuando más los necesito, ellos sembraron en mí, principios y valores los cuales me han servido para ser mejor persona y a la vez me enseñaron que con perseverancia y esfuerzo puedo lograr mis objetivos.

Bach. Betty Leon Fernandez

AGRADECIMIENTOS

Quisiera dar gracias a Dios por darme la oportunidad de haber logrado una de mis metas; por darme sabiduría, paciencia y fortaleza para seguir adelante.

A mi familia por ser mi motor y motivo durante toda mi carrera.

Y a la docente Graciela Vera Carpio, mi asesora de tesis, por su paciencia, comprensión y guía para la realización de esta investigación.

Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

Agradezco a Dios por darme la vida y permitirme culminar este trabajo de manera exitosa.

A mis padres que son lo más valioso que tengo, ellos fueron mi inspiración y motivación para culminar esta investigación.

A mis hermanos quienes me brindaron su apoyo de manera incondicional.

También a mi asesora Graciela Vera Carpio por su tiempo y paciencia para guiarnos en este trabajo.

Y finalmente a la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa”-Garcés, por permitirnos desarrollar nuestra investigación.

Bach. Betty Leon Fernandez

ÍNDICE

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	11
Capítulo I: Diseño teórico	14
1.1. Antecedentes.....	14
1.1.1 Antecedentes internacionales.....	14
1.1.2. Antecedentes nacionales	15
1.2. Bases teóricas	16
1.2.1. El Juego Simbólico.....	16
1.2.2. Enfoque teórico del Juego dramático.....	19
1.2.3. Diferencia entre juego simbólico y juego dramático.....	22
1.2.4. Enfoque de la expresión corporal.	23
1.2.5. Dimensiones de la expresión corporal	24
1.3. Bases conceptuales	25
1.3.1. Expresión corporal.....	25
1.3.2. Juego dramático.....	27
1.3.3. Programa	27
1.3.4. Expresión corporal en el nivel inicial	29
1.3.5 Programa de juegos dramáticos para niños de educación inicial	31
1.3.6. Cuadro de operacionalización de variables	31
Capítulo II: Diseño metodológico.....	35
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis en la investigación.....	35
2.2. Población y muestra.....	35
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	36
Capítulo III: Resultados y discusión	38
3.1. Resultados de la guía de observación	38

3.2. Discusión de resultados	41
3.3. Esquema de la propuesta.	44
3.4. Desarrollo de la propuesta	45
3.4.1. Fundamentación	45
3.4.2. Objetivos de la propuesta	45
3.4.3. Metodología	46
3.4.4. Materiales	46
3.4.5. Contenido de la propuesta	46
3.4.6. Evaluación de la propuesta	56
Capítulo IV. Conclusiones	108
Capítulo V. Recomendaciones	110
BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA	111
ANEXOS.....	116
Anexo N° 01: Evaluación de la propuesta a través de juicio de expertos.	116
Anexo N°02: Evaluación del instrumento a través de juicio de expertos.	128
Anexo N°03: Ficha de observación de la expresión corporal.	146
Anexo N°04: Ficha de análisis del programa de juegos dramáticos.	147
Anexo N°05: Instrumento para validar la propuesta a través de juicio de expertos.....	148
Anexo N°06: Instrumento para validar el instrumento de la propuesta.	152
Anexo N°07: Constancia de aceptación de la I.E. N° 11009 “Virgen de la medalla Milagrosa” -Garcés.....	161
Anexo N°08: Constancia de aprobación de originalidad de tesis.....	162
Anexo N°09: Reporte de similitud de Turnitin.	163

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Nivel de la dimensión expresiva</i>	<i>38</i>
<i>Tabla 2 Nivel de la dimensión comunicativa.....</i>	<i>39</i>
<i>Tabla 3 Nivel de la dimensión creativa</i>	<i>39</i>
<i>Tabla 4 Niveles de las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa.</i>	<i>40</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 Nivel de la dimensión expresiva.....</i>	<i>38</i>
<i>Figura 2 Nivel de la dimensión comunicativa.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 3 Nivel de la dimensión creativa</i>	<i>40</i>
<i>Figura 4 Niveles de las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa.</i>	<i>41</i>

RESUMEN

La presente investigación titulada “Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial - José L. Ortiz - 2022” tuvo como objetivo general: proponer un programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años de la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés – José L. Ortiz. La metodología de la investigación es de enfoque cuantitativo con diseño no experimental, con tipo de investigación descriptiva-propositiva. La población estuvo conformada por 28 niños del aula azul y 28 niños del aula blanca y la muestra de estudio se realizó con los niños del aula azul. Para recolectar los datos de la investigación se utilizó la técnica de Observación a través de una ficha de observación para identificar el desarrollo la expresión corporal en los niños de cinco años, a través de las dimensiones Expresiva, Comunicativa y Creativa, después de aplicar el instrumento a los niños se evidenció dificultades en su expresión corporal en sus tres dimensiones, siendo la menos desarrolla la dimensión creativa con un 92.86% seguida de la dimensión comunicativa con un 75% y por último la dimensión expresiva con un 50% en nivel inicio, a partir de esto se realizó la propuesta de “Juegos Dramáticos” fundamentada en el enfoque cognitivo del juego de Jean Piaget a través de 20 actividades didácticas. Luego se procedió a validar la propuesta y los instrumentos de datos mediante el análisis de especialistas en el área, considerándola en una escala de valoración muy alta. Finalmente se pone a disposición de los docentes de Educación Inicial la propuesta de esta investigación, la cual constituye una alternativa adecuada para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años.

Palabras claves: Expresión Corporal, Juego dramático, Programa.

ABSTRACT

The present research named “Game program to develop body expression in kindergarten children - José L. Ortiz - 2022” had as a general aim: propose a dramatic game program to develop body expression in kindergarten students (five years old) from N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” school in Garcés – José L. Ortiz district. The research methodology is quantitative with a non-experimental design, with a type of descriptive-purposeful research. The population consisted of 28 students from the blue classroom and 28 students from the white classroom and the survey sample was conducted with students from the blue classroom. For collecting the research data, the technique of observation through an observation sheet was used to identify the development of body expression in kindergarten students (five years old), through the expressive, communicative and creative dimensions, After applying the instrument to the students, difficulties in their body expression in its three dimensions were evidenced, being the last developed , the creative dimension with the 92.86% followed by the communicate dimension with the 75% and finally, the expressive dimension with the 50% at the beginning level, from this it was carried out the proposal of "Dramatic Games" based on the cognitive approach of games of Jean Piaget through 20 didactic activities. Then we proceeded to validate the proposal and the data instruments through the analysis of specialists in the area, considering it on a very high rating scale. Finally, the proposal of this research is made available to teachers of early childhood Education which is an adequate alternative to develop body expression in five years old students.

Keywords: Body Expression, Dramatic Play, Program.

INTRODUCCIÓN

La expresión corporal a lo largo de la vida del ser humano ha sido y sigue siendo una necesidad, la cual le permite expresarse a través de gestos y movimientos, de este modo enriquece y aumenta sus posibilidades comunicativas consigo mismo y con el mundo que lo rodea, utilizando como recurso su propio cuerpo. Al respecto Stokoe (2010), menciona que: La expresión corporal es una forma de manifestar los estados de ánimo, permitiendo tener una mejor comunicación entre las personas. Al estar ligados la expresión y la comunicación, los alumnos puedan llegar alcanzar su mayor capacidad expresiva, sin tener que desarrollar habilidades que para muchos es complicado lograr. La expresión corporal en el nivel inicial se debe desarrollar en sus tres dimensiones ya que le permite al niño expresarse a través del movimiento lo que su cuerpo está sintiendo, pero muchas veces los niños presentan una serie de dificultades en su expresión corporal ya que en el hogar y en la escuela, pocas veces realizan actividades para su desarrollo. El juego es una actividad que ayuda al desarrollo de la expresión corporal en la etapa infantil; al respecto, García & López (2015) mencionan que muchos de los docentes no ejecutan actividades basadas en la expresión corporal concluyendo que es uno de los temas menos desarrollados por ellos, pese a que tienen conocimiento de que se encuentran dentro de los contenidos educativos, en sus programaciones no desarrollan una correcta secuencia didáctica; muchos de los docentes desconocen los contenidos de la expresión corporal, además pocos realizan materiales pertinentes para las actividades.

Esta realidad no es ajena en la I.E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés-José L. Ortiz, ya que después de observar a los niños de cinco años, se evidenció que la mayoría presentan dificultades en la expresión corporal, que se manifiestan a través de su limitada expresión facial, asimismo no imita roles o escenas de un cuento, escasas actividades que implica ejecución de mímicas, dificultades para expresarse con movimientos, entre otros. Es

por lo que nuestra investigación tuvo como objetivo general: Proponer un programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años de la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés – José L. Ortiz. A nuestra investigación le interesa desarrollar la expresión corporal en sus dimensiones: expresiva, comunicativa y creativa a través de un programa de juegos dramáticos.

Además, como objetivos específicos se plantearon: Identificar el desarrollo de la expresión corporal en niños de cinco años de la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés – José L. Ortiz a través de una ficha de observación, Fundamentar teóricamente el programa de juegos dramáticos para niños de cinco años de la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés – José L. Ortiz, Diseñar la propuesta del programa de juegos dramáticos en niños de cinco años de la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés – José L. Ortiz y Validar la propuesta del programa de juegos dramáticos mediante juicio de expertos.

Esta propuesta de Juegos Dramáticos va a permitir al niño representar a través de sus gestos, posturas y movimientos corporales; diversos personajes, actitudes, situaciones de su vida cotidiana, etc. Finalmente, la presente investigación consta de 5 capítulos:

En el Capítulo I: esta referido al diseño teórico donde se considera los diversos antecedentes de estudio, las bases teóricas y conceptuales que conforman la fundamentación de esta investigación.

En el Capítulo II: se describe el diseño metodológico, contrastación de hipótesis en la investigación, así como población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de información, equipos y materiales.

En el Capítulo III: están los resultados y discusión, donde se observan los resultados de la guía de investigación, el esquema de la propuesta y el desarrollo de la propuesta.

En el Capítulo IV: se presenta las conclusiones de la investigación.

En el Capítulo V: se detalla las recomendaciones.

En la parte final mencionamos la bibliografía referenciada y los anexos.

Capítulo I: Diseño teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1 Antecedentes internacionales

Guachamin & Lema (2020) realizaron una investigación cuyo objetivo fue: Determinar la influencia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral de niñas y niños de 4 años de dicha institución. Se trabajó con un enfoque cuantitativo. Estas autoras creyeron conveniente la aplicación de 2 instrumentos los cuales fueron: una encuesta aplicada a las docentes y una lista de cotejo para evaluar a los niños. La muestra fue de 138 niños. Después de aplicar los instrumentos se dio pase a un análisis e interpretación de los datos que dieron como resultado la necesidad del uso del Juego Dramático como estrategia para ampliar el lenguaje oral en los niños de 4 años. Asimismo, concluyeron que la encuesta arrojó un resultado positivo; pero al aplicar la lista de cotejo a los niños los resultados fueron distintos ya que la mayoría de ellos estaban en la escala “Inicio” y “En proceso”, además las investigadoras se dieron cuenta durante la observación directa que mientras más interesante es la actividad del juego dramático más atención y participación tendrán los niños permitiéndoles socializar con sus iguales.

También, **Contreras (2020)** realizó una investigación cuyo objetivo fue: identificar la influencia entre expresión corporal y psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años. El diseño de investigación fue cuasi experimental. La muestra estuvo constituida por 50 niños. Luego de aplicar el posttest se pudo deducir que hubo un mejoramiento en la psicomotricidad gruesa, obteniendo como resultado que la expresión corporal influye significativamente en la psicomotricidad gruesa. Además, llegó a la conclusión que estas dos

variables se complementan porque la psicomotricidad para ser desarrollada se utiliza como medio el cuerpo.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Condori (2019) en su investigación tuvo como objetivo general: Determinar la influencia del juego dramático en la expresión corporal de los niños de 5 años. En su metodología empleó un enfoque cuantitativo; utilizó como instrumentos para su investigación los datos estadísticos y lista de cotejo. La muestra fue un total de 24 niños. Se evidenció que al ejecutar los juegos dramáticos tuvieron un gran avance en la expresión corporal, ya que cuando se aplicó el pretest, los indicadores evaluados dieron resultado solo en las categorías: “A veces” y “Nunca”, pero después que aplicó la variable independiente, estos resultados cambiaron a la categoría “Siempre”, en la categoría “A veces” se observó porcentajes menores y por último en la categoría “Nunca” no se encontró porcentajes. Se llegó a la conclusión que efectivamente la aplicación de los juegos dramáticos influyó de manera positiva en la expresión corporal porque al final de su investigación los resultados fueron mayores en la categoría “Siempre”.

Por otro lado, **Talledo (2019)** en su investigación propuso determinar la expresión corporal en los niños de 4 años de dicha institución. Esta investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo (correlacional); a su vez con un diseño no experimental; el instrumento fue una lista de cotejo; abarcó una población de 70 niños y su muestra con 25. Así mismo, en el primer objetivo específico, en la dimensión expresiva el 84% no desarrollaron la expresión corporal; en el segundo objetivo específico, en la dimensión creativa el 92% tampoco lograron desarrollar la expresión corporal y sobre el tercer objetivo específico, la dimensión comunicativa el 88% de igual manera no desarrolló la expresión corporal. Al finalizar dicha investigación se evidenció que en las tres dimensiones se obtuvieron elevados porcentajes negativos, indicando que ellos no se desenvuelven de manera satisfactoria en su

entorno, ya que los niños desde temprana edad tienen la necesidad de expresarse a través del cuerpo, es por ello que debemos desarrollar dicha variable en la educación inicial, logrando así un desarrollo integral en el niño.

Por último, **Tataje (2018)** realizó una investigación cuyo objetivo fue: describir el nivel de expresión corporal en los niños de 4 años de una institución educativa. El tipo de investigación fue sustantiva descriptiva, con un diseño no experimental y tuvo un enfoque cuantitativo. El instrumento fue una ficha de observación. La muestra estuvo conformada por 40 niños. En relación con el objetivo general se concluyó que la expresión corporal en los niños estuvo en un nivel “Proceso” y representó el 65% del total. Asimismo, con respecto al primer objetivo específico referido a la dimensión expresiva, los resultados encontrados fueron en el nivel “Proceso” representando el 60% del total. En el segundo objetivo específico, la dimensión comunicativa se encontró en el nivel “Proceso” y representó el 57.5%. Finalmente, sobre el tercer objetivo específico, la dimensión creativa se halló en el nivel “Proceso” con el 47.5% del total, seguido del 45.0% que presentó “Logro previsto”. El autor concluyó, que en las dimensiones: expresiva, comunicativa y creativa, más de la mitad del total de niños se encontraron en el nivel “Proceso”, esto quiere decir que no han logrado desarrollar su expresión corporal de manera satisfactoria; como se sabe, lograr el desarrollo de la expresión corporal permite que los niños se manifiesten a través del cuerpo, para expresar gestos, emociones, crear diversos movimientos, imitar personajes de un cuento, entre otros.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. El Juego Simbólico

El juego simbólico se considera como una actividad que surge de manera natural donde el niño utiliza su imaginación para recrear diversos personajes y situaciones cotidianas o imaginarias asimilando el mundo que le rodea, este juego está basado en el egocentrismo

ya que el niño a los 2 ó 3 años le gusta o prefiere jugar solo, ya que siente que es el centro de atención.

Para Piaget & Inhelder (1966) el juego simbólico es indispensable para el desarrollo del juego infantil, pero el niño tiene que adaptarse obligatoriamente al mundo social que le rodea, en el cual no logra satisfacer sus necesidades afectivas e intelectuales, porque a su edad se les hace complicado comprender la realidad, es por ello que los adultos deben proporcionar ambientes cálidos para que pueda generar un equilibrio entre lo afectivo e intelectual, partiendo de una motivación que no lo lleve a la realidad externa sino que el niño lo asimila a las necesidades de su yo, además que con sus experiencias previas acomoda su información.

Como lo plantean estos autores, el juego simbólico es fundamental en los primeros años de vida del niño, pero al momento de realizarlo tienen que adaptarse al mundo social de los adultos para satisfacer sus necesidades, sin embargo, como son pequeños les cuesta comprender la realidad. Por consiguiente, es importante que las maestras desarrollen actividades didácticas para que el niño pueda desenvolverse satisfactoriamente, además el adulto que acompaña al niño no debe establecer restricciones, sino que debe permitirle jugar con total libertad y de esa forma obtener experiencias propias donde él asimile sus necesidades y luego las acomode con las nuevas experiencias de la realidad. Finalmente, cuando los niños se inician en el juego simbólico pueden lograr desempeñar sus funciones ya sea dando animismo a las cosas o cuando tienen que convertirse en algún personaje, porque para ello deben emplear diversos gestos, movimientos, expresar emociones, reforzar su lenguaje verbal, emplear mímicas al comunicarse con sus semejantes, etc.

Piaget citado por Pacheco (2015), considera que el juego se desarrolla de la misma manera que la construcción del conocimiento, él divide a este en cuatro periodos o estadios del desarrollo: el primero lo llamó periodo sensoriomotor que comprende del nacimiento a

los 2 años, donde el niño utiliza todos sus sentidos y sus diferentes habilidades motrices, para explorar y conocer lo que hay a su alrededor, todos los comportamientos que se observan en los niños pueden considerarse un juego siempre y cuando lo realice por puro placer funcional, además el autor destaca en este periodo el juego funcional; el segundo periodo es el preoperatorio, que comprende de 2 a 6 años, en este periodo se desarrolla el pensamiento y el lenguaje, donde el niño va asimilar todo lo que aprendió en el periodo sensoriomotor, este se caracteriza porque se desarrolla el juego simbólico; el tercer periodo llamado de operaciones concretas, que se desarrolla entre los 7 a los 11 años de edad, donde puede aplicar todos sus pensamientos, estos se vuelven racionales y se pueden emplear en problemas reales, aquí se destaca el juego reglado; el último periodo lo denomina como periodo operaciones formales, que abarca desde los 12 años en adelante, donde el pensamiento está apto para manifestar juicios y pensamientos; aquí también se desarrolla el juego reglado pero de una forma más compleja.

El autor da a conocer que existen periodos o estadios del desarrollo, ubicándose en diferentes edades y una descripción de cómo se desarrolla el juego en cada uno; Piaget va desde lo más simple donde el niño utiliza sus sentidos y diversas habilidades en la exploración para que pueda manipular y conocer lo que tiene a su alrededor, luego asimilar todo lo que aprendió y sus pensamientos cada vez serán más reales, que al aplicarlos le permitirán solucionar cualquier problema que se les presente.

Wallon (1948) menciona también estadios, en el primer estadio divide al juego en cuatro tipos: el primero lo denomina juegos funcionales que se refiere a los movimientos simples que realiza el niño, como extender los brazos, mover sus dedos, producir sonidos, tocar y manipular objetos; el segundo tipo son los juegos de ficción que se refiere a que son más complejos ya que los niños dan animismo a los objetos y estos juegos de ficción se acercan más a las definiciones del juego, ya que está mucho más diferenciada; el tercer tipo

hace referencia a los juegos de adquisición donde el niño ya es todo ojos y oídos es decir, observa, escucha, se esfuerza por percibir y comprender cosas, imágenes, canciones y diversas situaciones, captando todo a través de sus sentidos para obtener sus propias experiencias; por último el autor menciona a los juegos de fabricación que se refiere que aquí el niño puede combinar, modificar y transformar objetos para convertirlos en otros nuevos, sintiendo placer al realizarlo, además que en este juego intervienen los de ficción y adquisición.

A partir de la división que hace Wallon del Juego, desde nuestro punto de vista los juegos funcionales no son considerados como juegos en sí, ya que son movimientos propios del niño, pero desarrollan en él los mismos efectos que el juego estructurado; parte desde lo más simple a lo complejo, es decir, los niños primero realizan movimientos simples con su cuerpo, hasta llegar a lo más complejo donde necesita de interés, imaginación y la utilización de objetos para lograr realizar el juego. Además, busca que los niños no solo realicen gestos sino también centrarse en imitar personajes, a la persona que tiene apego, algún objeto de su preferencia o acciones de su vida cotidiana, por ejemplo, imitar el trabajo de sus padres o familiares con los que convive.

1.2.2. Enfoque teórico del Juego dramático.

Existen diferentes autores que mencionan sobre el juego dramático y su importancia que tiene este en el desarrollo del niño; según Cañas (2013), el niño de 4 a 6 años realiza el juego dramático y se encuentra en el nivel I, asimismo menciona que ellos se deben relacionar en situaciones reales e imaginarias a través de juegos, no es fundamental que el docente haya llevado cursos de teatro o expresión dramática, sino que él muestre la mejor disposición para que los niños puedan interpretar un tema elegido. El autor menciona que es importante que el niño se relacione con las actividades que las personas realizan diariamente y que luego genere nuevas situaciones que le permita expresarse libremente. El docente debe

ayudarlo a diferenciar entre lo real y lo imaginario, con actividades creativas que propicien el desarrollo de su imaginación; las actividades dramáticas deben ser variadas, buscando que su atención este centrada en el desarrollo de la actividad. En el juego dramático es importante que el niño sea el verdadero protagonista, ya que cada uno juega a su modo e imaginación, de tal manera que cada día sea un nuevo juego, un nuevo rol, es ahí cuando la docente interviene de tal forma que los niños que anteriormente no intervinieron en el juego lo realicen en su momento y los que lo hicieron antes ahora sean los espectadores, de esta manera al interpretar diversos papeles o roles, descubren un mundo distinto al suyo y a su vez lo desempeñan de acuerdo con el rol o personaje que ellos elijan representar.

Como lo plantea el autor, el juego dramático se inicia a partir de los 4 años, es fundamental que ellos manifiesten diversas situaciones reales o imaginarias. Mientras más se incentiva al niño a desarrollar roles propios de su entorno, más interpretaciones reales va a realizar y a su vez las complementa con situaciones imaginarias a través de sus juegos. Además, el docente debe tener la disponibilidad y compromiso para que los niños desarrollen diversas interpretaciones de un tema elegido partiendo de su contexto y cultura. También es importante que todos los niños participen en la ejecución de las actividades, si en caso algunos no participen en una actividad pueden ser protagonistas en la siguiente, pero teniendo en cuenta que cada día deben tener un nuevo rol, de esta manera todos realizan expresiones faciales, posturas corporales y movimientos, transmitiendo emociones y sentimientos, participando en diversas actividades grupales que le permita expresarse e imitar diversos gestos sin exageración y comunicando el mensaje que desea transmitir a los demás.

El juego dramático y la función simbólica siempre han estado muy relacionados, según Sarlé (2010) menciona que el juego dramático, socio protagonizado y simbólico está presente en los más pequeños, además la literatura denomina con esos nombres a estos tipos

de juegos porque tienen una función simbólica y estas permiten utilizar símbolos porque nos dan la posibilidad de imaginar cosas, personas, recordando sus cualidades sin necesidad de tenerlas al frente y así representarlas. Ella menciona que el pensamiento simbólico nos permite aprender a través de diversas imágenes mentales que son fundamentales para el desarrollo. Los niños ponen en juego el “jugar como sí”, es en este proceso donde ellos asumen un rol y practican diversos sistemas de símbolos que contienen diversos significados con ayuda de un guion dramático que van aprendiendo durante el proceso de jugar. Los niños en este proceso de jugar simbólicamente, en el jardín el juego toma el nombre de “juego dramático”, ya que en ese lugar la situación imaginada o el tema a tratar es planteado por el docente que ofrece diversas oportunidades para transformar el aula en una escena dramática, los niños lo pueden realizar de forma grupal, grupos pequeños, con juguetes o escenarios que estén cercanos a la dramatización.

De acuerdo con el autor, podemos decir que, al ejecutar el juego dramático, este va a permitir enfocarse en la persona o personaje que quieren interpretar e imaginar sus características y comportamientos sin necesidad de tenerlos presente físicamente. EL juego en el jardín es llamado Juego dramático ya que en el aula la docente les proporciona diferentes escenarios en los cuales echan a volar su imaginación, acompañado de objetos que ellos desean emplear, además les guía en la forma de cómo pueden realizar dichas actividades, ya sea en grupos grandes o pequeños, orientarse en qué escenario o sector lo realizarán y los roles que asumirán cada uno de ellos. Se asume que al realizarse un juego el cual se base en el contexto social o vida cotidiana de los niños, este será visto y desarrollado con mayor claridad, ya que ellos sabrán cómo actuar y qué rol realizar debido a que son contextos conocidos para él; pero si se tratase de un nuevo juego o alguno ya inventado en el cual ellos no tengan conocimiento, pueden disfrazarse, caracterizarse, pero no podrán asumir un rol de manera precisa, espontánea y segura.

El juego dramático como forma teatral es una recreación ficticia donde los participantes planifican y trasladan sus emociones, sentimientos y afectos al improvisar algún tema o alguna situación que hayan elegido, el cual se da de forma grupal sin utilizar un guion, pero sí existen reglas. También se utilizan diferentes elementos como: espacio, conflicto, argumento, personajes y tema; además vestuarios, la voz y diferentes objetos. El juego dramático es apropiado para los niños entre 5 a 12 años (Motos, 2013).

Concluimos que el juego dramático es una representación frente a espectadores, es decir como forma teatral donde los niños plasman situaciones ficticias de manera grupal donde se emplean gestos y mímicas para expresar emociones y sentimientos de manera corporal, considera que el juego dramático es adecuado para los niños, pero a partir de los 5 años.

1.2.3. Diferencia entre juego simbólico y juego dramático

El juego simbólico es una actividad que se manifiesta en los niños entre los 2 a 3 años, surgiendo de manera natural ya que el niño empieza a recrear diversos personajes o situaciones de su entorno por placer, en este juego está presente el egocentrismo ya que al niño le encanta jugar solo porque a esta edad él es el centro de atención; a diferencia del juego dramático que es una actividad lúdica que se desarrolla partir de los 5 años, este se manifiesta en el jardín con un fin educativo, donde el niño se convierte o imita diversos personajes o situaciones ya sean reales o imaginarias, empleando diversas posturas y movimientos, expresando emociones y sentimientos, además el docente es el que dirige el juego dramático dando oportunidad a que todos los niños participen para llevarlo a cuestiones de aprendizaje; al respecto Sarlé (2015) menciona que los niños en este proceso de jugar simbólicamente, en el jardín este toma el nombre de “juego dramático”, ya que en ese lugar la situación imaginada o el tema a tratar es planteado por el docente quien ofrece diversas oportunidades para transformar el aula en una escena dramática, brindándole

seguridad, confianza y siendo guía para realizar el juego dramático, es aquí donde se desarrolla el aprendizaje, socializa y capta información, este juego los niños lo pueden realizar de forma grupal, grupos pequeños, con juguetes o escenarios que estén cercanos a la dramatización, ellos no solo realizan el rol sino que pueden pensar y crear secuencias para ejecutarlo, asimismo adquiere seguridad, habilidades sociales y conductas prosociales que le permite potenciar su desarrollo infantil integral.

1.2.4. Enfoque de la expresión corporal.

Wallon (1987) asegura que el movimiento se muestra mediante una manifestación debido a nuestra motricidad; él establece dos componentes básicos en el movimiento: relación con el mundo exterior y tonicidad en cuanto a la expresión y relación con el otro, estos dos se complementan tanto en lo afectivo como en lo cognitivo. Todo individuo tiene su manera única de coordinar y regular sus funciones motrices, una de estas formas para expresarlo puede ser a través de gestos; asimismo nos da a conocer que desarrollar la motricidad en el niño va a permitir incrementar su intelecto físico y emocional, para ello es necesario que los docentes lo apliquen en aula, teniendo un propio espacio para que ellos puedan conocer su cuerpo, su ubicación y a la vez desarrollar la imaginación, creatividad y espontaneidad.

Desde el punto de vista del autor considera que el movimiento se realiza a través de una manifestación gracias a nuestra motricidad, además menciona que existen dos componentes fundamentales, primero la relación con el mundo exterior y en segundo lugar la tonicidad que permite expresarse de manera personal. Asimismo, cada persona puede coordinar y dar a conocer sus funciones motrices que puede ser a través de los gestos, movimientos, mímicas y expresiones faciales para comunicarse de manera expresiva sin exagerar. Se deduce que para desarrollar la motricidad es fundamental que esta se desarrolle en los niños, por ello los docentes deben brindar un espacio adecuado permitiéndoles

conocer su cuerpo y el espacio para poder expresarse corporalmente; como sabemos los niños necesitan comunicarse y desarrollar su expresión corporal.

Además, el Minedu (2005) en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, en el ciclo II, en el área de Comunicación nos habla sobre el lenguaje corporal y los gestos que forman parte de la comunicación del niño, donde se inicia la dramatización de diversos hechos o situaciones que son importantes en su vida, aquí él expresa o comunica sus emociones, intereses, sentimientos y necesidades. La expresión es parte del área de Comunicación ya que surge como una necesidad comunicativa, por ello las I. E. brindan espacios para que los niños se relacionen con su contexto a través de diversas experiencias, para que esto tenga un buen resultado los niños deben desarrollar la capacidad para valorar las manifestaciones artísticas.

Finalmente, el Minedu (2016) en el Programa Curricular de Educación Inicial en la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, establece que los niños en diversos contextos son capaces de transformar cualquier elemento, a través de la manipulación y exploración, esto lo realiza por placer mediante el juego, es así como el niño utiliza su imaginación para representar de diversas maneras por ejemplo en la danza, canto, dibujo, teatro, etc. Cuando los niños tienen más oportunidades lúdicas con diversos elementos, pueden expresar sus emociones, ideas y sentimientos desarrollando su expresión en diferentes lenguajes artísticos. Además, la docente brinda diversos materiales para dar conocer los lenguajes, permitiendo desarrollar las diferentes inteligencias que poseen los niños, esto facilita que expresen sus sentimientos y emociones con confianza, ya que la docente se va a encargar de que todo ello se desarrolle en un clima cálido y pertinente.

1.2.5. Dimensiones de la expresión corporal

Ruano & Sánchez (2009) mencionan tres dimensiones que se describen a continuación:

Dimensión Expresiva: es la posibilidad que tiene el movimiento y sonido del cuerpo para poder expresar emociones y estados de ánimo que surgen en la persona y se manifiesta a través de los gestos y posturas corporales.

Dimensión Comunicativa: es la adquisición de recursos que permiten al sujeto generar movimientos con su cuerpo y así mejorar las relaciones comunicativas con los demás. Es necesario interpretar el mensaje ajeno, para ello es fundamental que entre los interlocutores tengan un solo código de la comunicación y utilizar los gestos corporales para mantener la interacción.

Dimensión Creativa: capacidad para inventar y componer con el propio cuerpo, además permite crear gestos, movimientos y sonidos para construir secuencias con finalidad comunicativa y expresiva.

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Expresión corporal

La expresión corporal es la forma como el ser humano coordina su cuerpo para expresar a través de diversos movimientos y gestos manifestando así emociones y sentimientos.

Todo individuo tiene una manera única de coordinar y regular las funciones motrices de su cuerpo, puede expresarlo a través de gestos, posiciones corporales, movimientos, desplazamientos, etc. La expresión corporal se considera una disciplina que permite encontrar un lenguaje propio a través de un estudio e indagación del uso del cuerpo. Esta forma de comunicación corporal basada en movimientos, gestos y posturas las cuales son innatas sin tener en cuenta experiencias vividas o seguir un modelo, es totalmente diferente a la expresión verbal conceptualizada (Shinca, 2010).

El autor precisa que la expresión corporal busca explicar cómo el cuerpo logra expresarse utilizando gestos y posturas corporales en el acto comunicativo, un aspecto muy importante para enfatizar el mensaje que se quiere comunicar.

Por otro lado, Patricia Stokoe refiere:

La expresión corporal es una forma de manifestar los estados de ánimo, permitiendo tener una mejor comunicación entre las personas. Al estar ligados la expresión y la comunicación, se trata desde el inicio que los alumnos puedan llegar a su mayor capacidad expresiva sin tener que alcanzar habilidades que para muchos es complicado lograr (Stokoe, 2010).

La autora afirma que la expresión corporal permite manifestar estados de ánimos a través de los gestos con la finalidad de tener una buena comunicación entre las personas, desde esta perspectiva se puede mejorar la comunicación utilizando gestos que guarden relación con lo que se está comunicando, de esta manera se logra desarrollar la capacidad expresiva en los alumnos desde el inicio.

Para Stokoe (2017) la expresión corporal se refiere a una conducta que desde hace mucho tiempo atrás existe, esta consiste en expresar a través del cuerpo un mensaje propio; el instrumento expresivo fundamental se sitúa en el propio ser, el mensaje es expresado a una o varias personas a través de gestos y movimientos acompañados de algo sonoro. Esta expresión nace de las sensaciones, sentimientos, imágenes y diversas ideas de manera individual manifestando historias ligadas a entornos familiares, culturales, sociales y económicos de cada persona.

La expresión corporal es una conducta que busca en el ser humano expresar un mensaje propio, pero esto se da gracias al cuerpo ya que este es un instrumento que va a permitir que la persona exprese diversos gestos y movimientos de forma única e individual, ya que cada persona tiene sus propias historias familiares, culturas, costumbres y tradiciones;

por ejemplo un niño que vive en el campo puede imitar a su papá trabajando en su chacra, en cambio un niño que vive en la ciudad y nunca vio como es el trabajo en campo, no podrá imitar lo mismo mientras no tenga la experiencia previa.

1.3.2. Juego dramático

El juego dramático es una actividad lúdica que permite al niño expresar diversas emociones, sentimientos y actitudes utilizando su cuerpo, este también se desarrolla en la escuela con un fin educativo, donde los niños se convierten en diversos personajes y luego representan diversas situaciones reales e imaginarias permitiéndoles desarrollar su expresión corporal. El niño que desarrolla el juego dramático en la etapa infantil tiende a tener más confianza y seguridad en sí mismo, quedando en evidencia al momento de hablar en público, exponer o dramatizar, ya que se puede observar que tiene la facilidad de expresarse corporalmente.

El juego dramático permite a los niños asumir diversos roles de la vida diaria, Cervera hace referencia al juego dramático en las actividades del niño y nos dice que es una: “actividad lúdica a que los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les son tan conocidas que las convierten en la trama de su juego” (Cervera, 1981, pp. 25).

Como lo expresa Cervera, el juego dramático es una recreación lúdica, en la cual los niños representan situaciones de su vida diaria de manera grupal, así pueden divertirse y entretenerse a través del juego; reafirmando que todo esto se debe dar sin la ayuda de un adulto, de tal forma que ellos puedan expresar sus emociones y sentimientos de manera libre y espontánea.

1.3.3. Programa

Es una serie de actos educativos que contienen diferentes actividades (Ministerio de Educación, 2003) siguiendo una metodología con el fin de beneficiar a las personas en diferentes campos de enseñanza-aprendizaje.

Desde el punto de vista del Ministerio de Educación, un programa es una colección de actos que están relacionados al campo educativo y cada uno de estos deben tener diversas actividades que conllevan a seguir una metodología adecuada para que sea válido, con el objetivo de beneficiar a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el nivel inicial según el Minedu (2013) las sesiones o actividades de aprendizaje, permite interactuar al docente con el alumno poniendo en práctica diversas estrategias, materiales a utilizar y diversos métodos para evaluar, con el fin de que los niños generen conocimientos adecuados. Cada actividad contiene una estructura pertinente: primero tenemos el inicio, es el momento donde a los niños se les motiva para estimular sus saberes previos con la finalidad de dar a conocer la actividad que se va a realizar; en segundo lugar, tenemos el desarrollo, aquí el docente apoya como orientador y guía con el fin de construir aprendizajes, para ello proporciona diversas estrategias y materiales adecuados, es aquí donde los niños ponen en evidencia sus habilidades y destrezas; finalmente tenemos el cierre, en este momento a los niños se les realiza la metacognición donde se evidencia el aprendizaje que se obtuvo durante toda la actividad.

De acuerdo con el Minedu, nos menciona que en las unidades didácticas que se trabaja durante el año escolar están presentes las sesiones de aprendizaje las cuales contienen la siguiente estructura: inicio, desarrollo y cierre, estas permiten al docente involucrarse como guía y orientador durante la actividad brindando estrategias y materiales con la finalidad de desarrollar diversos conocimientos permitiendo al niño adquirir diversas habilidades y destrezas.

Según Achiong, Blanco, Jordán & Pachón (2011) un programa debe tener las siguientes dimensiones: la fundamentación que es el por qué se quiere hacer la investigación; los objetivos que se refiere para qué se quiere hacer; la metodología hace referencia a cómo

se quiere hacer; la evaluación se refiere a cuáles van a ser los criterios de evaluación y por último los materiales los cuales serán empleados durante las actividades.

1.3.4. Expresión corporal en el nivel inicial

La expresión corporal se desarrolla desde el nacimiento ya que el niño lo realiza de forma espontánea utilizando su cuerpo como un instrumento; hace mucho tiempo era una costumbre fajar al bebé por diversas creencias de sus antepasados y también porque los padres realizaban diversas actividades en el campo o en la casa, esta práctica se ha dejado de lado a consecuencia de los patalos del bebé, quien a través de cortos movimientos rítmicos de brazos y piernas cambia su postura fetal. Los movimientos que el recién nacido realiza se debe a los estímulos involuntarios o espontáneos para su sobrevivencia, ya que le va a permitir una mejor respiración y circulación de la sangre. Se observa que el movimiento es un medio fundamental durante toda la infancia y es fácil ver que el niño experimenta con placer al poner en práctica todo su cuerpo, además lo prepara posteriormente para desplazarse sin ayuda cuando gatea, caminar y finalmente corre. Los niños van logrando solos sus movimientos desde la postura fetal hasta correr y saltar, nos damos cuenta de que existe una lógica entre las etapas de dominio físico, por ejemplo, cuando el niño está en la cuna podemos observar que mueve su cabeza y así puede obtener fuerza muscular en su espalda, de esa manera podrá tener equilibrio en su posición fetal. Cuando él se sienta solo en el piso se puede observar que mueve la cadera haciendo movimientos que le van a dar fuerza para mover las piernas y gatear. Finalmente cuando él ya comienza a caminar, se puede observar que va desde un paso lento y ancho con el cual avanza poco a poco utilizando los brazos extendidos para mantener el equilibrio hasta que llega a caminar fluidamente y utilizando sus brazos como movimiento pendular; sabemos que todo esto lo logran solos, sin embargo, la madre cumple una función muy importante cuando observa con mucho cariño evitando que el niño se frustre, de esa manera contribuye en su desarrollo y bienestar general.

Los niños al ingresar a su centro educativo, en esta etapa el rol de la expresión corporal se basa en brindar su primer contacto con los demás niños, a través de juegos se van incorporando al movimiento, además desarrolla la integración social y aprende a relacionarse con sus compañeros. También se logra la liberación de energía y la canaliza hacia un fin específico, además la maestra cumple el papel de segunda madre y se dirige de forma cariñosa y alentadora (Stokoe, 2010).

Desde la posición de esta autora, se sabe que en la antigüedad era una costumbre fajar al recién nacido por sus diversas creencias, pero conforme a pasado el tiempo se ha ido dejando de lado porque se descubrió que el bebé patatea generando diversos movimientos rítmicos permitiéndole cambiar de postura fetal, esto le ayuda a desarrollar sus primeras expresiones corporales, a medida que va creciendo va experimentando que esos movimientos le ayudan a gatear, caminar, correr y saltar; sabemos que esto lo logran solos pero es fundamental la presencia de la madre contribuyendo en su desarrollo integral ayudándole que el niño no se frustre. Cuando el niño inicia su etapa escolar el rol de la expresión corporal es fundamental, el primer contacto con sus compañeros se da cuando empiezan a jugar es ahí donde se manifiesta el movimiento logrando así tener una expresión eficiente, además que la docente atiende a los niños de manera cariñosa y alentadora convirtiéndose en una mediadora dejando que ellos exploren su cuerpo y espacio. Además consideramos que la expresión corporal en la educación inicial debe desarrollarse de manera espontánea a través del juego, aprovechando la socialización con sus compañeros en las diversas actividades, por ejemplo cuando cantan, juegan, bailan, narrar cuentos o historias, dramatizan, entre otros, se debe propiciar el movimiento con su cuerpo, conllevando a expresarse de una manera única, pero si se observa que los niños no se comunican en su totalidad a través del movimiento es ahí donde la docente debe intervenir como mediadora alentando de manera positiva para que los niños poco a poco comiencen a comunicarse a

través de los gestos y movimientos para expresar sus emociones, estados de ánimo, sentimientos a través de su cuerpo, logrando así tener una comunicación espontánea para que en un futuro logre desenvolverse de manera autónoma.

1.3.5 Programa de juegos dramáticos para niños de educación inicial

Las actividades dramáticas para niños de educación inicial deben ser actividades que según el Minedu (2013) contienen la siguiente estructura o momentos: el inicio, desarrollo y cierre, la cual se debe seguir la siguiente secuencia didáctica: la motivación que se realiza al inicio de cada actividad con el fin de captar interés en los niños, la ejecución dramática es la parte central de la actividad, se busca que los niños se desenvuelvan corporalmente logrando una expresión corporal eficiente, además muestren su creatividad, imaginación y sus diversas habilidades; la relajación es el momento donde los niños tienen la oportunidad de descansar, realizando ejercicios o escuchando una melodía y la metacognición es la parte final de la actividad donde se emplean diversas preguntas del tema, toda esta secuencia didáctica se realiza con el objetivo de desarrollar la expresión corporal en los niños de 5 años; como estrategias se utiliza la motivación, juegos grupales, canciones, cuentos, títeres, etc. También, se utilizan diferentes elementos como: espacio, conflicto, argumento, personajes y tema, vestuarios, la voz y diferentes objetos como lo menciona el autor (Motos 2013). Los tiempos por cada actividad serán de 40 a 60 minutos; finalmente se realiza la evaluación en cada una de las actividades.

1.3.6. Cuadro de operacionalización de variables

Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento de evaluación
Variable dependiente Expresión corporal		Realiza expresiones faciales como alegría, tristeza, cólera, ira y	Ficha de observación

<p>Stokoe (2010)</p> <p>sostiene que la expresión corporal es una forma de manifestar los estados de ánimo, permitiendo tener una mejor comunicación entre las personas. Al estar ligados la expresión y la comunicación, se trata desde el inicio que los alumnos puedan llegar a su mayor capacidad expresiva sin tener que alcanzar habilidades que para muchos es complicado lograr.</p> <p>Para complementar lo mencionado por la autora Ruano & Sánchez presentan</p>	<p>Expresiva</p>	<p>miedo.</p> <p>Utiliza gestos y mímicas para reforzar el mensaje verbal.</p> <p>Expresa emociones a través de gestos y movimientos.</p>	
	<p>Comunicativa</p>	<p>Los gestos guardan coherencia con el mensaje que se está comunicando.</p> <p>Fija la mirada en su interlocutor.</p> <p>Emplea gestos y mímicas sin exageración.</p> <p>Imita movimientos y gestos de diferentes personajes.</p>	
	<p>Creativa</p>	<p>Crea diversos movimientos para expresarse corporalmente al compás de la música.</p> <p>Improvisa gestos y movimientos corporales en la dramatización de un cuento.</p>	

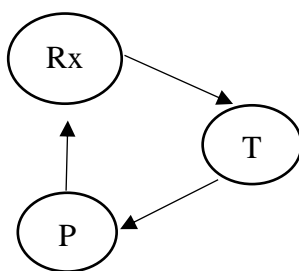
dimensiones las cuales son: expresiva, comunicativa y creativa.		Participan en actividades grupales para expresarse corporalmente.	
Variable independiente Programa de Juegos Dramáticos Según el MINEDU (2013) lo define como conjuntos de acciones educativas cuya finalidad es atender las demandas y responder a las expectativas de las personas. Para complementar lo que menciona el MINEDU los autores Achiong, Blanco,	Fundamentación	La fundamentación explica las bases teóricas y metodológicas de la propuesta. La fundamentación tiene una secuencia lógica.	Ficha de análisis
	Objetivos	El objetivo general es claro y conciso. Los objetivos específicos tienen relación y orden entre ellos mismos.	
	Metodología	La metodología propuesta permite desarrollar la expresión corporal en los niños: Dramatización. Narración de cuentos. Relación con los otros.	

<p>Jordán & Pachón (2011) consideran dimensiones como: fundamentación, objetivos, metodología, evaluación y materiales.</p>	<p>Evaluación</p>	<p>El sistema de evaluación permite evaluar los objetivos de la propuesta.</p> <p>La escala de valoración permite observar con objetividad los resultados.</p>	
	<p>Materiales</p>	<p>Los materiales propuestos son los suficientes para el desarrollo del programa propuesto.</p> <p>Los materiales propuestos facilitan la aplicación del programa.</p> <p>Los materiales propuestos son pertinentes para desarrollar el programa.</p>	

Capítulo II: Diseño metodológico

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis en la investigación

La investigación tuvo un diseño cuantitativo, que según Hernández (2014) es un conjunto de pasos que deben seguir en orden riguroso, se inicia con una idea de la cual surgen objetivos y preguntas de investigación. Posteriormente se realizaron búsquedas de teorías para construir un marco teórico; una vez que se recopilaron las preguntas se obtuvo las hipótesis que determinaron las variables, asimismo se realizó un diseño con el cual se midieron las variables en un determinado entorno y finalmente fueron analizadas utilizando cuadros estadísticos; además se presenta un tipo de investigación descriptiva – propositiva; no hubo manipulación de variables; se diagnosticó el problema en la realidad observada y teniendo como base la teoría se formuló una propuesta de posible solución.



Donde:

Rx: Diagnóstico de la realidad.

T: Fundamento teórico.

P: Propuesta del programa.

2.2. Población y muestra

Población:

En este trabajo de investigación la población estuvo constituida por dos aulas de la edad de cinco años con 28 niños del aula azul y 28 niños del aula blanca. Se llegó a la

conclusión de un total de 56 niños de la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa”
Garcés-José L. Ortiz.

Muestra:

La muestra de estudio estuvo conformada por el aula azul de cinco años. Es decir, 28 niños de la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés-José L. Ortiz.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

La técnica utilizada fue la observación: Es una técnica que nos permite observar con mucha atención algún problema o hecho que nos ayuda a registrar esa información para luego poder analizarla.

Según Matos y Pasek (2008) menciona que: “Esta técnica consiste en el registro sistemático válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Es el acto en el que el espíritu capta un fenómeno interno (percepción) o externo y, lo registra con objetividad” (Matos y Pasek, 2008, pp. 41).

Se utilizó como instrumento la ficha de observación: es un instrumento escrito que sirve para recolectar información a través de la técnica de observación, para tabular el desarrollo de la expresión corporal en los niños.

Además, se utilizó la ficha de análisis: es un instrumento escrito que sirve para validar el programa a través de juicio de expertos.

Materiales: papel bond, imágenes, bolsa sorpresa, sobre sorpresa, palicintas, aros, plumones, limpiatipo, pañuelos, cartulinas, papel bond de colores, títeres, máscaras, disfraces (sombrero, pelucas de payaso, polo con rayas blancas, corbata, vinchas con orejas, sombrero de mago, mandil, gorro de chef, polos, corbatines, guantes blancos, maletín, gorro de chef, nariz de payaso), libros, cucharas de palo , aros, antifaces, caja sorpresa, medallas de fomi, espejo, cofre de cartón, pelotas de trapo, dado, silbato, cámara filmadora de cartón, micrófono hecho con material de reciclaje, lentes, témpera, pincel, televisor hecho a base de

cartón, pintura blanca, ruleta hecha de cartón, árboles hecho de cartón, manta, paja, globos, torta hecha de cartón, papelotes, varita mágica hecho de catón, pelotas de plástico y frasco transparente.

Equipos: laptop, USB, parlante y televisor.

Capítulo III: Resultados y discusión

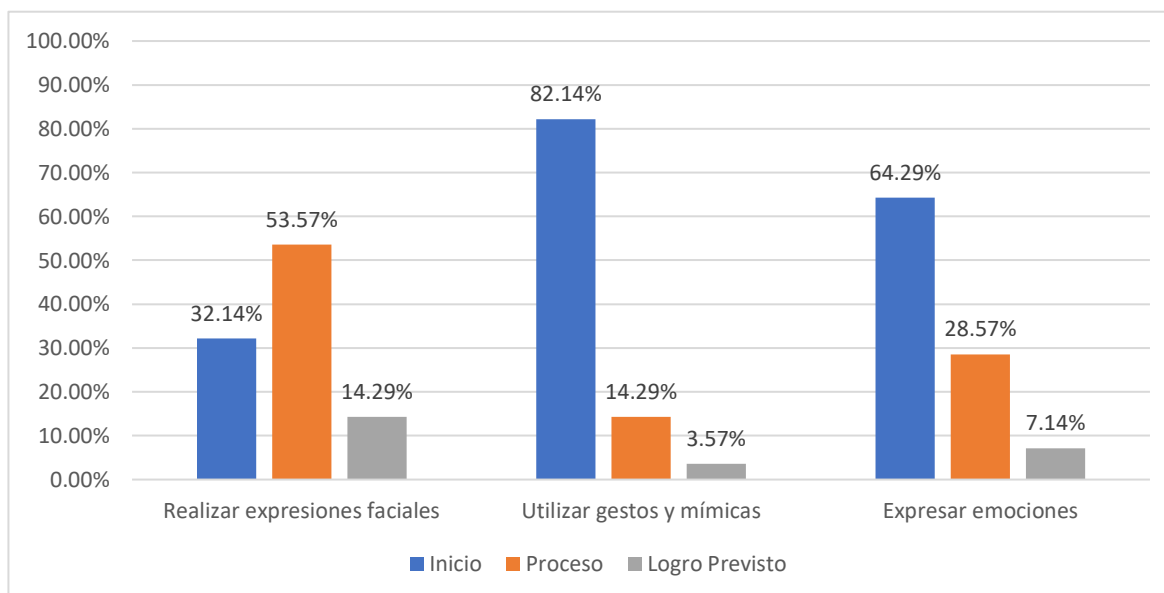
3.1. Resultados de la guía de observación

Tabla 1 Nivel de la dimensión expresiva

Indicadores	Inicio		Proceso		Logro Previsto		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Realiza expresiones faciales cómo alegría, tristeza, cólera, ira y miedo.	9	32.14%	15	53.57%	4	14.29%	28	100%
Utiliza gestos y mímicas para reforzar el mensaje verbal.	23	82.14%	4	14.29%	1	3.57%	28	100%
Expresa emociones a través de gestos y movimientos.	18	64.29%	8	28.57%	2	7.14%	28	100%

Nota. Ficha de observación de la expresión corporal

Figura 1 Nivel de la dimensión expresiva



Nota. Elaboración propia de las investigadoras según la tabla 1

En la tabla 1 y figura 1, se observa que el 53,57% de los niños de 5 años de la I.E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés - José L. Ortiz se encuentran en proceso de realizar expresiones faciales cómo alegría, tristeza, cólera, ira y miedo; un 82,14% de ellos están iniciando en utilizar gestos y mímicas para reforzar el mensaje verbal; por último,

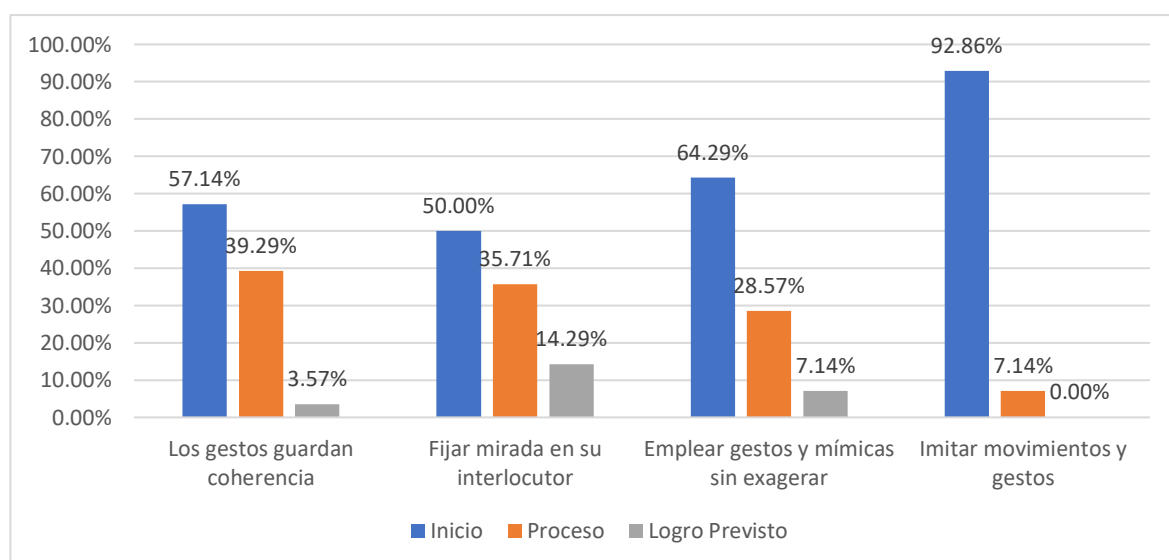
el 64,29% también se encuentran en inicio de expresar emociones a través de gestos y movimientos.

Tabla 2 Nivel de la dimensión comunicativa

Indicadores	Inicio		Proceso		Logro Previsto		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Los gestos guardan coherencia con el mensaje que se está comunicando.	16	57.14%	11	39.29%	1	3.57%	28	100%
Fija la mirada en su interlocutor.	14	50.00%	10	35.71%	4	14.29%	28	100%
Emplea gestos y mímicas sin exageración.	18	64.29%	8	28.57%	2	7.14%	28	100%
Imita movimientos y gestos de diferentes personajes de un cuento.	26	92.86%	2	7.14%	0	0.00%	28	100%

Nota. Ficha de observación de la expresión corporal

Figura 2 Nivel de la dimensión comunicativa



Nota. Elaboración propia de las investigadoras según la tabla 2

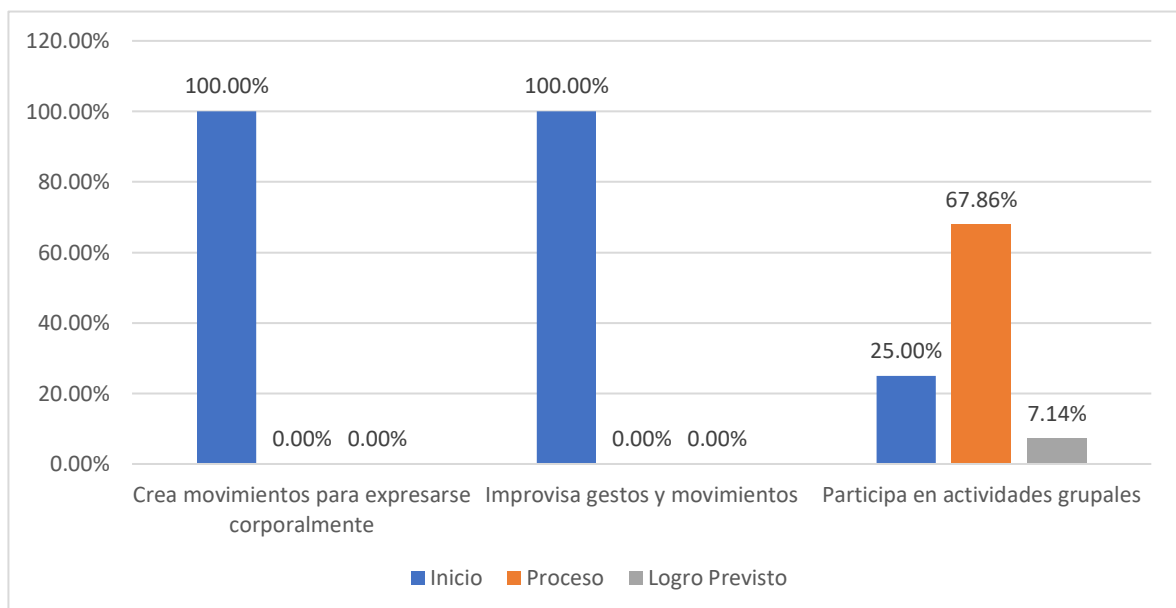
En la tabla 2 y figura 2, se puede observar que el 57,14% de los niños de 5 años de la I.E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés - José L. Ortiz están en inicio de que los gestos guarden coherencia con el mensaje que se está comunicando; además, el 50% de ellos están iniciando en fija la mirada en su interlocutor; asimismo, el 64,29% de ellos se encuentran en inicio de emplea gestos y mímicas sin exageración; por último, el 92,86% los niños están en inicio de imita movimientos y gestos de diferentes personajes de un cuento.

Tabla 3 Nivel de la dimensión creativa

Indicadores	Inicio		Proceso		Logro Previsto		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Crea movimientos para expresarse corporalmente al compás de la música.	28	100.00%	0	0.00%	0	0.00%	28	100,00%
Improvisa gestos y movimientos corporales en la dramatización de un cuento.	28	100.00%	0	0.00%	0	0.00%	28	100,00%
Participan en actividades grupales para expresarse corporalmente.	7	25.00%	19	67.86%	2	7.14%	28	100,00%

Nota. Ficha de observación de la expresión corporal

Figura 3 Nivel de la dimensión creativa



Nota. Elaboración propia de las investigadoras según la tabla 3

En la tabla 3 y figura 3, se observa que el 100% de los niños de 5 años de la I.E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés - José L. Ortiz se encuentran en inicio de crear movimientos para expresarse corporalmente al compás de la música; además, el 100% están en inicio de improvisar gestos y movimientos corporales en la dramatización de un cuento; asimismo, el 67,86% de ellos se encuentran en proceso de participar en actividades grupales para expresarse corporalmente.

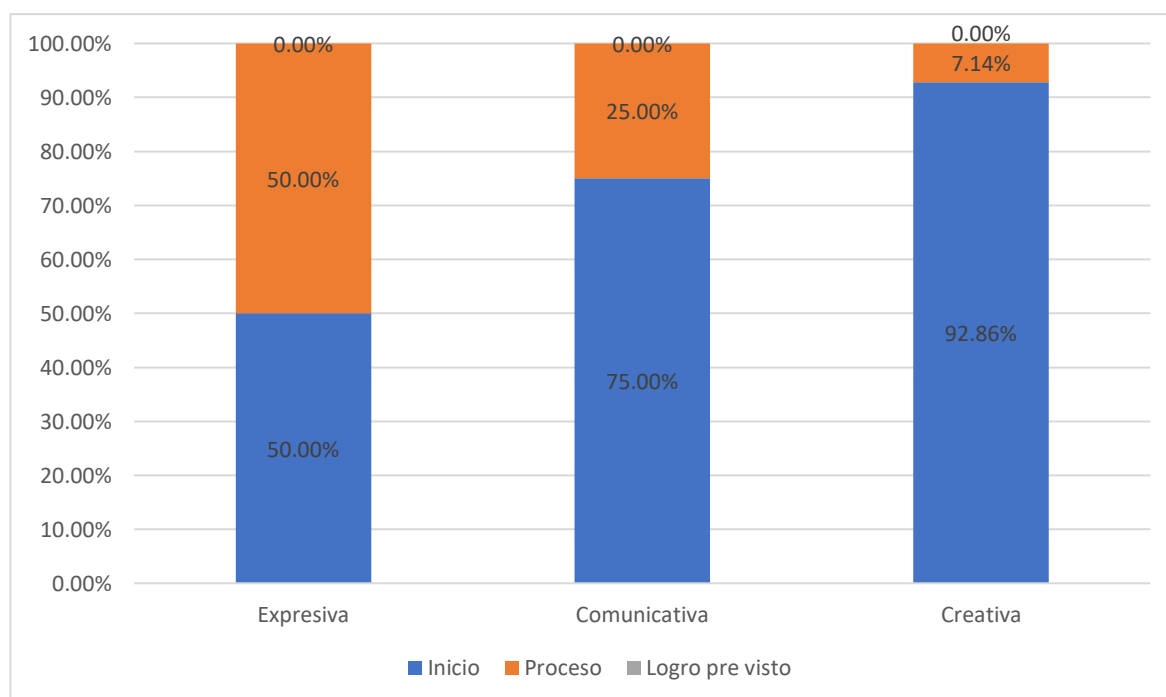
Tabla 4 Niveles de las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa.

Nivel	Expresiva	Comunicativa	Creativa
-------	-----------	--------------	----------

	n	%	n	%	n	%
Inicio	14	50.00%	21	75.00%	26	92.86%
Proceso	14	50.00%	7	25.00%	2	7.14%
Logro previsto	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Total	28	100,00	28	100,00	28	100,00

Nota. Ficha de observación de la expresión corporal

Figura 4 Niveles de las dimensiones expresiva, comunicativa y creativa.



Nota. Elaboración propia de las investigadoras según la tabla 4

En la tabla 4 y figura 4, nos muestra que el 50 % de los niños de 5 años de la I.E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés - José L. Ortiz, se encuentra en inicio en cuanto a la dimensión expresiva, al igual que en proceso con un 50%; mientras que en la dimensión comunicativa el 75% de los niños se encuentran en el nivel inicio y, por último, la dimensión creativa es la menos desarrollada con un 92,86% en inicio.

3.2. Discusión de resultados

De acuerdo al primer objetivo específico se identificó el desarrollo de la expresión corporal en niños de cinco años, se puede observar a través de los resultados, que la

dimensión menos desarrollada de la expresión corporal es la creativa, ya que el 92,86% de la muestra se encuentra en un nivel de inicio, otra dimensión que el niño ha desarrollado menos es la comunicativa, ya que el 75% de niños se encuentran en un nivel de inicio y finalmente la dimensión expresiva con un 50% en inicio y un 50% en proceso, de acuerdo a las dimensiones propuestas por Ruano y Sánchez (2009), los niños presentan dificultades en su gran mayoría para improvisar gestos y movimientos para comunicarse, también en su gran mayoría no emplean gestos y mímicas, presentan dificultades para poder imitar personajes de un cuento, finalmente presentan dificultades para utilizar gestos y mímicas en su interacción con otras personas en el proceso comunicativo, así como expresar emociones a través de la expresión corporal.

En base a estos resultados se pudo afirmar que urge establecer un conjunto de acciones educativas que respondan al desarrollo de la expresión corporal para lo cual se propuso un programa de juegos dramáticos con este fin, al respecto Eines y Mantovani (1980) menciona que: “La utilización del juego dramático en la escuela es el medio más completo para permitir que el niño se exprese de un modo espontáneo y orgánico, entendiendo por orgánico la posibilidad de hacerlo a través del movimiento del cuerpo, unificando la voz y el gesto” (pág. 39).

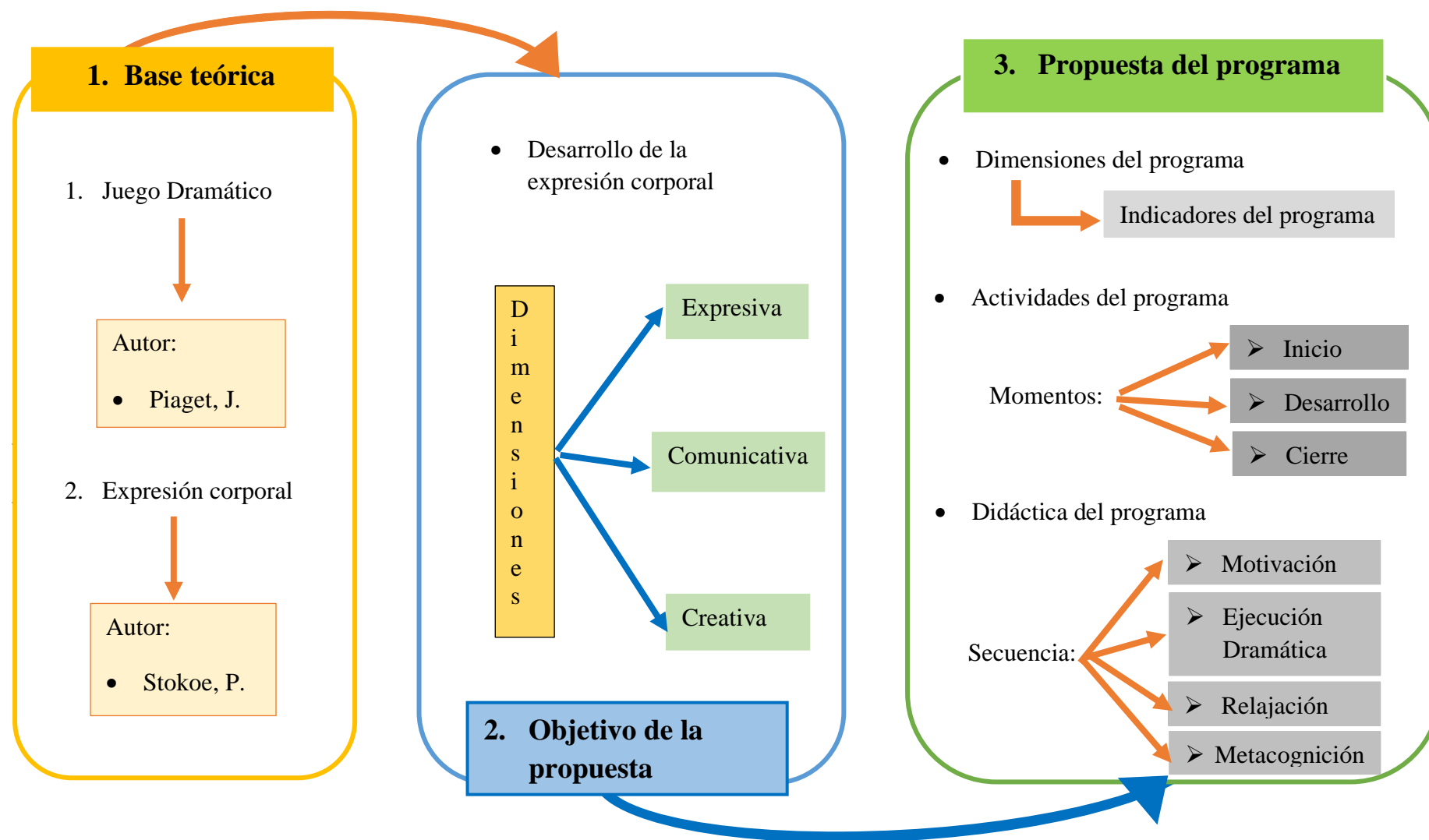
De acuerdo con el segundo objetivo específico se fundamentó el juego dramático basándose en el enfoque de Jean Piaget, sobre el juego y su importancia en la formación de nuevos esquemas, al respecto Piaget citado por Meneses y Monge (2001), nos dice que el juego es una forma de asimilación que se da desde la infancia y les sirve a los niños para adaptar los hechos de la realidad a los esquemas que ya posee. Por ello es necesario considerarlo dentro de las actividades que se realiza en la escuela, en esta investigación se ha considerado al juego dramático por ser una actividad específica para desarrollar la expresión corporal; al respecto, Plúas y Gaibor (2022) en su investigación realizada

sostienen que el juego dramático es un recurso útil para el proceso didáctico y busca desarrollar capacidades expresivas y comunicativas en los niños y debe desarrollarse como una actividad necesaria dentro del ámbito educativo.

De acuerdo con el tercer objetivo específico, se diseñó el programa de juegos dramáticos con el fin de desarrollar la expresión corporal para niños de cinco años constituido por 20 actividades didácticas, cuenta con las dimensiones propuestas para el programa y dentro de ella actividades con momentos lógicos, teniendo en cuenta un enfoque cognitivo, así como una secuencia didáctica que permita la ejecución de actividades dramáticas. Por último, de acuerdo con el objetivo específico final de esta investigación, el programa logró ser validado a través de juicio de expertos.

El Objetivo general de esta investigación logró proponer un programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años teniendo en cuenta los fundamentos teóricos, las dimensiones de la expresión corporal a desarrollar y las dimensiones del programa propuesto, que guarda relación con la tesis realizada por Condori en el 2019, quien tuvo como propósito determinar la influencia del juego dramático para mejorar la expresión corporal en niños y niñas de 5 años llegando a la conclusión que la aplicación de juegos dramáticos han logrado demostrar la mejora significativa de la expresión corporal.

3.3. Esquema de la propuesta.



3.4. Desarrollo de la propuesta

Esta propuesta de programa de juegos dramáticos denominada “DivertiDrama” comprende 20 actividades tiene la siguiente estructura o momentos, que según el Minedu (2013) son: inicio, desarrollo y cierre, éstas presentan la siguiente secuencia: motivación, ejecución dramática, relajación y metacognición, con la intención de desarrollar la expresión corporal de los niños de cinco años de educación inicial.

3.4.1. Fundamentación

La propuesta está sustentada en el enfoque cognitivo del juego de Jean Piaget, quien indica que el juego es fundamental en los primeros años de vida, por ello los adultos deben de proporcionar ambientes cálidos para que pueda generar un equilibrio entre lo afectivo e intelectual, partiendo de una motivación que no lo lleve a la realidad externa, sino que el niño lo asimila a las necesidades de su yo.

3.4.2. Objetivos de la propuesta

a) Objetivo general:

Desarrollar la expresión corporal de los niños de cinco años de la I. E. N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” Garcés-José L. Ortiz, a través de un programa de juegos dramáticos.

b) Objetivos específicos:

- Diseñar actividades didácticas de dramatización permitiendo que los niños se expresen corporalmente.
- Realizar juegos grupales donde el niño exprese sus emociones y sentimientos.
- Elaborar diversas actividades de narración de cuentos para que los niños improvisen diversos personajes empleando posturas, gestos y movimientos.

3.4.3. Metodología

Para el desarrollo de cada actividad se emplean los momentos de inicio, desarrollo y cierre según lo establece el Minedu (2013); además se utilizan diversas estrategias para captar la atención de los niños como son: motivación, diversos juegos grupales, canciones, títeres, disfraces, adivinanzas, cuentos, etc; permitiendo desarrollar la expresión corporal en sus tres dimensiones, haciendo uso de la dramatización, narración de cuentos y juegos grupales.

3.4.4. Materiales

Asimismo, los materiales a utilizar en el programa son: USB, parlante, plastilina, cuentos, máscaras, títeres, antifaces, imágenes, palicintas, disfraces, teatrín, telas, etc. Los espacios para desarrollar los juegos dramáticos puede ser el aula, el patio o sala de psicomotricidad, estos deben estar limpios, iluminados y ventilados.

3.4.5. Contenido de la propuesta

I.E	N° 11009 Virgen de la Medalla Milagrosa.	Bachilleres	Chavez Bravo Lucero Massiel Leon Fernandez Betty
N° de estudiantes	28	aula	azul
Contenidos	Actividades	Indicador	Descripción
			Esta actividad consiste en que la docente simula ser una Hada de las emociones y con su varita mágica va eligiendo a algunos niños, el niño

	“Hada de las emociones”	Realiza expresiones faciales como	elegido tiene que realizar la emoción que él desee y luego todos sus compañeros tiene que identificar de qué emoción se trata y finalmente todos la expresan con su rostro.
	Jugamos con las emociones	alegría, tristeza, cólera, ira y miedo.	En esta actividad la docente entrega un sobre a cada niño el cual contiene imágenes, luego forman una fila, seguido de ello se acercan a la mesa donde se encuentran unas paletas con caritas de las emociones, se le pide a cada niño abrir su sobre, observar la imagen y acercarse a la mesa para coger la paleta de la emoción que le corresponde a su imagen. Luego se les presenta un títere para jugar al rey manda, este consiste en que el títere les manda a que reflejen en su rostro la emoción que está en la paleta.
			La siguiente actividad consiste en que la docente entrega 30 medallas, pero cada par de un color diferente, enseguida se les indica que deben agruparse con su

E X P R E S I V A	Reflejo - espejo	Utiliza gestos y mímicas para	compañero que tiene el mismo color de medalla, acto seguido se ubican frente a frente para jugar, este juego consiste en que la fila 1 realiza diversos gestos y mímicas que más le guste y su compañero de la fila 2 lo imita y luego intercambian papeles.
	Te lo digo al oído	reforzar el mensaje verbal.	En dicha actividad se entrega a los niños tarjetas con caritas y sin caritas, a los que les tocó las caritas son los que participan en el juego “te lo digo al oído” y los que no tiene van a adivinar; el juego consiste en que la docente va llamando uno por uno para decirles al oído algún personaje o animal para que él realice los gestos o mímicas y el resto adivinar de quién se trata.
	El circo		Esta actividad consiste en que se entregan diversos materiales a los niños para jugar al circo, luego de asignar los personajes, la docente llama primero a los payasos quienes se ubican en el centro y el público que tiene paletas con caritas debe levantarlas cuando se les

		Expresa emociones a través de gestos y movimientos.	<p>indique para que ellos realicen gestos y movimientos. La misma dinámica se realiza con los malabaristas. Al final los papayos y malabaristas dan un espectáculo bailando al ritmo de una canción.</p> <p>En esta actividad se muestra a los niños un tablero del 1 al 7 el cual al desplegar el número contiene una imagen, luego se escoge al azar a 7 niños para elegir un número, seguido de esto la docente cuenta una historia para que los niños elegidos anteriormente interpreten la historia utilizando gestos y movimientos. Al finalizar todos los niños realizan los gestos y movimientos de la historia.</p>
	Ponle movimiento a la historia		
	“Hoy seré un...”		<p>La siguiente actividad consiste en que la docente muestra 6 cajas que contienen diversos objetos relacionados a profesiones, se elige al azar a 6 niños quienes descubren lo que hay dentro de las cajas, luego con un dado que contiene en cada cara una imagen de las</p>

		Los gestos guardan	profesiones, se lanza para elegir de manera democrática al personaje que deben imitar. Al finalizar todos los niños realizan algunos gestos de las profesiones simuladas.
	Adivina quién soy	coherencia con el mensaje que se está comunicando	En dicha actividad se eligen al azar a 5 niños quienes deben escoger una tarjeta cada uno y observarla sin mostrar a sus compañeros, acto seguido realizar gestos para que sus compañeros adivinen de quién se trata. Finalmente, se les invita a algunos niños que no participaron a realizar gestos de algún personaje que más le guste y así sus compañeros lo adivinen.
	Soy un periodista		Esta actividad consiste en que van a jugar a “soy un periodista” para ello salen al patio donde se forman 4 grupos y a cada uno se entrega un sobre sorpresa los cuales contienen imágenes de diversos temas, asimismo cada grupo elige a un periodista, el camarógrafo y los entrevistados. Seguido de ello se da

C O M U N I C A T I V A		Fija la mirada en su interlocutor.	un tiempo para ensayar y luego se presenta cada grupo.
	Grabamos un comercial		En esta actividad se forman 4 grupos, se entrega al azar un sobre sorpresa el cual contiene imágenes de productos para que realicen un comercial, luego cada grupo coordina como realizar su comercial y eligen a 2 representantes. Finalmente se presentan.
	Soy un mimo	Emplea gestos y mímicas sin exageración.	En la siguiente actividad se presenta un sombrero mágico y un niño descubre lo que hay dentro de este; luego se eligen 6 niños al azar para representar a un mimo, cada niño gira la ruleta y la imagen que le toque debe representar con gestos y mímicas como si fuese un mimo y el resto lo debe imitar.
			En dicha actividad les visita 2 vendedores (padres de familia) quienes venderán sus productos de una manera diferente, es decir pregonando, para ello se les entrega 2 pregones. Luego la docente menciona que todos los niños

	Me divierto pregonando		van a vender, se forman 5 grupos al azar y cada uno elige un sobre sorpresa que contiene una imagen diferente, pregonarán utilizando los pregones creados anteriormente. La docente inicia con el primer grupo, para ello primero menciona el pregón de acuerdo con la imagen, luego cada niño lo irá pregonando. Así se realizará con los cuatro grupos restantes.
	Una fiesta en el bosque	Imita movimientos y gestos de diferentes personajes de un cuento	Esta actividad consiste en que la docente les cuenta una historia, luego se eligen a los personajes, asimismo implementan el escenario y finalmente se inicia la dramatización del cuento "Una fiesta en el bosque", donde los niños irán imitando movimientos y gestos de los diferentes personajes.
	¿Qué personaje seré hoy?		En esta actividad la docente muestra antifaces para dar iniciativa a crear un cuento y va escribiendo las ideas de los niños en un papelote, luego se asignan los personajes, se entregan los antifaces y se da unos minutos para ensayar, acto

			seguido se inicia la dramatización del cuento imitando movimientos y gestos de los diversos personajes.
	Juguemos con la música	Crea diversos movimientos para expresarse	En la siguiente actividad se entregan palicintas a los niños, se forman 3 grupos al azar, a cada grupo se le coloca una música diferente, luego la docente va llamando a cada grupo que se coloque en el centro y bailar creando diversos movimientos al ritmo de la música y los grupos restantes no deben repetir los mismos movimientos.
	Sigue mi ritmo	corporalmente al compás de la música.	En dicha actividad se les muestra una caja que contiene pelotas de color rojo, amarillo y azul, se invita a cada niño a sacar una sin mirar la caja, después se agrupan con los niños que tienen el mismo color de pelota de tal manera que forman 3 grupos, un representante de cada grupo elige un sobre al azar el cual contiene una imagen de una danza de la costa, sierra o selva. Luego se va llamando a cada grupo para bailar y

C R E A T I V A			crear diversos movimientos de la danza que les tocó.
	Les cuento un cuento	Improvisa gestos y movimientos corporales en	Esta actividad consiste en mostrarles una caja sorpresa que contiene diversos materiales, luego se escoge al azar a los personajes para dramatizar el cuento que se les narró al inicio, se reparten los materiales, acto seguido la docente narra el cuento mientras los niños van improvisando gestos y movimientos corporales. Al final todos realizan algunos gestos y movimientos de los personajes.
	Creamos y dramatizamos un cuento	la dramatización de un cuento	En esta actividad la docente junto a los niños crea un cuento considerando los antifaces presentados en la motivación, asimismo va escribiendo en la pizarra las ideas de los niños, luego se lee el cuento y se elige un título, acto seguido se entrega al azar los antifaces para dramatizar mientras la docente narra el cuento. Al final a cada niño que no participó se le entrega un sobre que contiene la imagen de un personaje para

			realizar algunos gestos o movimientos corporales.
	Mi cuerpo en movimiento	Participan en actividades grupales para expresarse corporalmente	En la siguiente actividad a los 3 grupos que fueron formados en la motivación se les denomina con un nombre, asimismo se le entrega a cada grupo un sobre el cual contiene antifaces, luego se les asigna una canción y se invita a cada grupo al centro para bailar al ritmo de esta. Al final todos realizan algunos gestos o movimientos de las canciones.
	¡Yo me muevo así!		En dicha actividad se forman 3 grupos al azar, asimismo se les muestra un frasco transparente que contiene 3 imágenes, un representante de cada grupo saca uno al azar y la docente muestra la imagen a todos y según el animalito que les tocó se les denomina el nombre del grupo, luego la docente llama a cada grupo y se colocan en el centro para realizar los gestos o movimientos del personaje que les asignó. Al final todos realizan movimientos del animalito que más les gustó.

3.4.6. Evaluación de la propuesta

Para lograr desarrollar la expresión corporal a continuación se proponen 20 actividades didácticas las cuales tienen los siguientes momentos o estructura: inicio, desarrollo y cierre y dentro de las cuales se ha considerado una secuencia: motivación, ejecución dramática, relajación y metacognición. Los tiempos de desarrollo serán entre 40 a 60 minutos por actividad; finalmente la evaluación del programa de juegos dramáticos se desarrolla a través de juicio de expertos utilizando una ficha de análisis teniendo una escala de valoración.

ACTIVIDAD N°01

- **Denominación de la actividad:** “Hada de las emociones”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Hada de las emociones” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión expresiva, en el indicador: realiza expresiones faciales como alegría, tristeza, cólera, ira y miedo.
- **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
	Motivación: La docente saluda a los niños y les pide que se sienten formando una U. Seguido de ello les menciona que ha llegado a visitarles un amigo llamado “Chancay”, este es un títere, quien les va a contar brevemente lo que hizo en sus vacaciones en el mes de enero, la historia se llama “Vacaciones de Chancay” (Anexo 01)	*La voz. *El propio cuerpo. *Títere “Chancay”

<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>Luego de escuchar la historia la docente pregunta a los niños:</p> <p>¿Quién se fue de vacaciones?, ¿a dónde se fue?, ¿con quién se fue?, ¿qué vio Chancay por primera vez?, ¿cómo se sintió Chancay?, ¿qué le pasó una noche antes de regresar a casa?, ¿qué sintió cuando llovió?, ¿fuiste alguna vez de vacaciones?, ¿cómo te sentiste?,</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Cuáles son las emociones que sentimos?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Hada de las emociones”.</p>	<p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática</p> <p>La docente coloca en la pizarra diferentes imágenes de niños realizando una expresión o gesto con el cuerpo y se les pide observar con mucha atención; asimismo se les entrega imágenes de caritas con las diversas emociones.</p> <p>Luego se les invita a colocar la carita debajo de la imagen que ellos creen conveniente.</p> <p>Después se dialoga y se pregunta ¿Porque creen que esa carita le pertenece a esa imagen?, si no lo han colocado correctamente, con ayuda de la docente y compañeros se irá corrigiendo.</p> <p>La docente simula ser una “Hada de las emociones” la cual tiene una varita mágica, se les indica que ella irá</p>	<p>*La voz.</p> <p>*El propio cuerpo.</p> <p>*Imágenes de niños.</p> <p>*Caritas.</p> <p>*Varita mágica.</p> <p>*Limpiatipo.</p>

	<p>tocando a algunos niños con su varita mágica y el niño tiene que realizar la emoción que desee, seguidamente sus compañeros tienen que identificar de qué emoción se trata y luego todos expresan esa emoción con su rostro.</p>	
<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>Relajación:</p> <p>Se pide a los niños formar un círculo, se coloca una melodía de relajación, luego cierran sus ojos, inhalan, exhalan y se les pide imaginar que están construyendo un castillo de arena y realizar la emoción que les causa.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Por qué creen que es importante expresarnos con nuestro rostro? <p>Finalmente, se evalúa a través de una ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

ANEXO N° 01

“Vacaciones de Chancay”

Les cuento amiguitos, que en el mes de enero me fui de vacaciones.

Mi papá, mi mamá y yo viajamos a visitar a mis abuelos, a un lugar muy lejano donde había muchos árboles, un río, vacas, caballos y ovejas. Me impresionó porque nunca

había estado en un lugar así, ¡era maravilloso! Mis padres me dijeron que estábamos en Cajamarca. También conocí a mis primos y un día fuimos al río en donde vi muchos peces y me sentí muy feliz. Una noche antes de regresar a nuestra casa, llovió mucho, se fue la luz y hubo muchos relámpagos, sonaban muy fuerte y me asustaban, pero mis abuelos me contaron que esto pasa muy a menudo y luego todo vuelve a la normalidad, para tranquilizarme me contaron un cuento y así pude dormir.

¡Y así fueron mis vacaciones! FIN.

Autoras: Chavez Bravo Lucero Massiel y Leon Fernandez Betty.

ACTIVIDAD N°02

- **Denominación de la actividad:** “Jugamos con las emociones”.
- **Propósito de la Actividad:** Los niños participan en acciones de juego dramático a través de la actividad “Jugamos con las emociones” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión expresiva, en el indicador: realiza expresiones faciales como alegría, tristeza, cólera, ira y miedo.
- **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C	<p>Motivación:</p> <p>La docente les da la bienvenida y les pide que se pongan de pie porque van a cantar y bailar una hermosa canción “La canción de la emociones”.</p> <p>Al finalizar se realizan algunas preguntas: ¿De qué trató la canción?, ¿lo han escuchado alguna vez?, ¿qué acciones se realizaron en la canción cuando estamos contentos?, ¿qué hemos realizado cuando se mencionó</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Usb.</p> <p>*Televisor.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>

<p>I</p> <p>O</p>	<p>que estábamos tristes?, ¿qué emociones se mencionan en la canción?, ¿cuál de estas emociones han sentido alguna vez?, ¿qué emoción sintieron antes de venir al colegio?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Cuáles son las emociones que sentimos?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Jugamos con las emociones.</p>	
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática</p> <p>Se entrega un sobre sorpresa a cada niño, el cual contiene diversas imágenes de diferentes situaciones (un niño cuando se cae, cuando le regalan algo, un niño sorprendido, niño furioso), y se les invita a formar una fila. Asimismo, se ubica una mesa al frente de ellos donde se colocan paletas de las diversas emociones. Después se pide abrir sus sobres, mirar la imagen y acercarse a la mesa para escoger una paleta de la emoción que creen que corresponde a su imagen. Luego se les pide agruparse con su compañero que tenga la misma paleta de emoción.</p> <p>Finalmente, la docente muestra un títere de un rey para realizar el juego “el rey manda”, este consiste en dar las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El rey manda que todos los niños que tienen la paleta de la alegría lo reflejen en su rostro. • El rey manda que todos los niños que tienen la paleta de la tristeza lo reflejen en su rostro. 	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Sobre sorpresa.</p> <p>*Imágenes.</p> <p>*Paletas con caritas de emociones.</p> <p>*Mesa.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • El rey manda que todos los niños que tienen la paleta de la ira lo reflejen en su rostro. • El rey manda que todos los niños que tienen la paleta de la cólera lo reflejen en su rostro. • El rey manda que todos los niños que tienen la paleta de miedo lo reflejen en su rostro. • El rey manda que todos los niños reflejen con su rostro la emoción que les tocó. 	
C I E R R E	<p>Relajación:</p> <p>La docente coloca una melodía de lluvia y se les pide cerrar los ojos, escuchar con atención y realizar con expresiones faciales la emoción que les produce los sonidos de la lluvia y del trueno.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Por qué es importante identificar las emociones que sentimos? <p>Además, se evalúa a través de una ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Melodía.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

ACTIVIDAD N°03

- **Denominación de la actividad:** “Reflejo – espejo”

- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Reflejo-espejo” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión expresiva, en el indicador: utiliza gestos y mímicas para reforzar el lenguaje verbal.
- **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	<p>Motivación:</p> <p>La docente muestra una caja sorpresa, la cual contiene un espejo, luego se invita a un niño a descubrir lo que hay dentro de ella, acto seguido se les pide formar una fila y mientras la docente menciona una rutina (Anexo N° 01) cada niño en forma ordenada irá mirándose en el espejo mientras realizan la acción que se menciona en la rutina; para ello deben utilizar gestos y mímicas con su cuerpo.</p> <p>Al finalizar se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hemos utilizado para observarnos? ¿Qué hicimos? ¿Qué partes del cuerpo hemos utilizado? ¿Alguna vez lo han intentado?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Cómo expresamos nuestros sentimientos o emociones?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Reflejo-espejo.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Caja sorpresa.</p> <p>*Plumón para pizarra</p>

<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática</p> <p>Se les muestra una bolsa sorpresa, la cual contiene 28 medallas, cada par de un color diferente; posterior a ello se les pide formar una fila para que descubran lo que hay en la bolsa y luego se agrupen con su compañero que tenga el mismo color de medalla.</p> <p>De tal manera que estén formados en 2 filas, cada uno con su compañero al frente; entonces la docente menciona que cada integrante de la fila 1 tiene que realizar diversos gestos y mímicas, además pueden utilizar algunas palabras y los integrantes de la fila 2 tendrán que imitarlo, para ello se les dará un 1 minuto por cada acción. Lo mismo se realiza con los integrantes de la fila 2.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Bolsa.</p> <p>*Medallas.</p>
<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>Relajación:</p> <p>La docente invita a los niños a sentarse en forma de U y al ritmo de una melodía de relajación, se les pide cerrar sus ojos, luego estirar sus brazos lentamente, mover su cabeza de un lado al otro y finalmente realicen el gesto que más les guste de su compañero.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? 	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Melodía.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué gestos hemos realizado? • ¿Cómo los realizamos? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	
--	--	--

ANEXO N° 01

Rutina

- Desperté muy temprano,
- Abrí mis ojos,
- Y de pronto dije: ¡Qué hermosa mañana ha salido el sol!
- Fui a cepillarme los dientes.
- Luego entré a mi ducha y sentí frío
- Y lloré diciendo: No me quiero bañar
- Entonces grité: ¡Mamá, el agua está fría!
- Llegó mi madre, pensó y me dijo: Voy a calentar el agua para que te puedas bañar.
- Entonces salté y sonreí de alegría
- Finalmente le dije: Te quiero mamá.

Autoras: Chavez Bravo Lucero Massiel y Betty Leon Fernandez.

ACTIVIDAD N°04

- **Denominación de la actividad:** “Te lo digo al oído”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Te lo digo al oído” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión expresiva, en el indicador: utiliza gestos y mímicas para reforzar el lenguaje verbal.
- **Duración aproximada:** 40 - 50 minutos

Momentos	secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	<p>Motivación:</p> <p>La docente reúne a los niños en asamblea y les pide decir las palabras mágicas: bibidi babidi bu, para que aparezca la sorpresa que tiene para ellos el día de hoy.</p> <p>Al descubrir la sorpresa, ellos se dan cuenta de que se trata de una vincha con unas orejas grandes, seguido de ello, coloca una canción en la cual se escuchan varios sonidos onomatopéyicos, la docente va realizando gestos o mímicas y ellos deben identificarlos.</p> <p>Al finalizar se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué personajes se mencionaron? ¿Qué sonidos escuchamos? ¿Qué hicimos al escuchar los sonidos?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Qué gestos y mímicas podemos realizar?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Te lo digo al oído.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Vincha de orejas.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*Melodía.</p> <p>*Plumón para pizarra</p>
D E S A R R	<p>Ejecución dramática</p> <p>La docente entrega al azar tarjetas con caritas y otras sin caritas para jugar “Te lo digo al oído” y les explica que los niños que tiene las tarjetas con las caritas van a participar, para ello se les irá llamando uno a uno, este juego consiste en que la docente le dice al oído un personaje o animal y él tendrá que realizar los gestos y</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Tarjetas con caritas.</p>

O	mímicas, para que luego sus compañeros adivinen el	*Tarjetas sin
L	personaje o animal que está imitando, asimismo después	caritas.
L	de adivinar, todos realizan la acción de su compañero; así	
O	sucesivamente se repite el juego con el resto de niños.	
	Relajación: Se les menciona que se sienten formando una U y acompañados de una melodía de fondo ellos van a cerrar sus ojos y seguido de ello inhalar y exhalar cinco veces, luego se dispersan por el aula estirando brazos y piernas lentamente.	*El propio cuerpo. *La voz. *Parlante. *USB.
C		
I	Metacognición:	*Melodía.
E	Luego se les realiza las siguientes preguntas:	*Cuaderno de
R	• ¿Qué aprendimos hoy?	campo.
R	• ¿Qué dificultades hemos tenido?	
E	• ¿Cómo logramos resolverlas?	
	• ¿Qué gestos y mímicas hemos realizado?	
	• ¿A qué personajes imitamos?	
	• ¿A qué animales imitamos?	
	• ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy?	
	Además, se evalúa a través del cuaderno de campo.	

ACTIVIDAD N°05

- **Denominación de la actividad:** “El circo”
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “El circo” que le permite desarrollar la expresión corporal en la

dimensión expresiva, en el indicador: expresa emociones a través de gestos y movimientos.

- **Duración aproximada:** 50 - 60 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	<p>Motivación:</p> <p>La docente les muestra un cofre del tesoro el cual contiene pelotas de trapo, aros medianos, aros pequeños, nariz de payaso, gorro de mago, varita mágica, pelucas de payasos, boletos para ingresar al circo, antifaces de malabaristas y corbatas de colores, asimismo se les invita a descubrir lo que hay dentro de ello.</p> <p>Luego de descubrir los materiales se les incentiva a explorarlos.</p> <p>Al finalizar se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué había dentro del cofre del tesoro? ¿Qué hicimos con los objetos? ¿Conocen algunos de estos objetos? ¿Dónde los podemos encontrar? ¿Qué sienten cuando van a un circo? ¿Qué hacen los payasos? ¿Qué hacen los malabaristas?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos expresar nuestras emociones?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: El circo.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz</p> <p>*Parlante y Usb.</p> <p>*Cofre.</p> <p>*Pelotas de trapo.</p> <p>*Aros medianos y pequeños.</p> <p>*Nariz de payaso.</p> <p>*Gorro de mago.</p> <p>*Varita mágica.</p> <p>*Pelucas.</p> <p>*Corbatas.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p> <p>*Antifaces.</p>

<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática</p> <p>Se les menciona que hoy van a jugar al circo, para ello se elige a un vendedor de boletos, payasos, malabaristas y el público, para ello se le entrega un sobre a cada niño, dentro del cual algunos de ellos contienen antifaces y otros están vacíos. A los niños que les tocó sobres vacíos, ellos serán el público, mientras que los niños que tienen dentro del sobre un antifaz serán los payasos, malabaristas o vendedor de boletos. Luego se les pide imaginarse que están en el circo, para ello:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El vendedor de boletos debe ir a la puerta. • Los niños que tienen los antifaces del público saldrán del aula para formar una fila y comprar su boleto para entrar al aula (que será el circo). • Mientras tanto a los payasos se les coloca su vestimenta (peluca y nariz de payaso), se les indica que tiene que realizar emociones con su rostro, para ello la docente entrega al público paletas con caritas y tienen que mostrarlo cuando ella indique. • Se menciona a los malabaristas colocarse las corbatas de colores, a algunos se entrega pelotas, a otros se les entrega aros medianos y pequeños, además se les menciona que tienen que realizar 	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Sobres.</p> <p>*Paletas con caritas.</p>
---	--	--

	<p>movimientos con su cuerpo y para esto la docente entrega al público paletas con imágenes y lo tienen que mostrar cuando ella lo indique.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El público se coloca en el aula formando una U y se les reparte las paletas, pero no lo muestran hasta que la docente les indique. <p>Después se da inicio al juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Primero la docente presenta a los payasitos, acto seguido se colocan en el centro mirando al público y se les indica que tienen que realizar emociones con su rostro, para ello el público les tiene que mostrar paletas con caritas. 2. Luego se les presenta a los malabaristas, se menciona que realicen movimientos con su cuerpo y para esto el público va a mostrar paletas con imágenes. <p>Finalmente, los payasos y malabaristas dan un espectáculo final bailando al ritmo de una canción infantil.</p>	
	<p>Relajación:</p> <p>Al ritmo de una melodía suave, se les invita a ponerse de pie, imaginar que son unos globos que se inflan y se desinflan, para ello deben inhalar por la nariz y exhalar por la boca, luego dispersarse lentamente por el lugar imaginando que flotan por el aire.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Melodía.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

C	Metacognición:	
I	Luego se les realiza las siguientes preguntas:	
E	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? 	
R	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dificultades hemos tenido? 	
R	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo logramos resolverlas? 	
E	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Qué gestos y movimientos hemos realizado? • ¿Qué emociones hemos sentido? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	

ACTIVIDAD N°06

- **Denominación de la actividad:** “Ponle movimiento a la historia”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Ponle movimiento a la historia” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión expresiva, en el indicador: expresa emociones a través de gestos y movimientos.

Duración aproximada: 40 - 50 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
	<p>Motivación:</p> <p>La maestra saluda a los niños y les presenta una canción titulada: “Muchas muecas” en la cual los niños realizan las muecas que se vaya mencionando en la canción.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz</p>

<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>Al finalizar se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué parte del cuerpo se mencionaba la canción? ¿Qué gestos hicimos con nuestra cara? ¿Cómo hice con mi cara cuando estaba feliz? ¿Cómo hice con mi cara cuando estaba molesto?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Sólo podemos expresarnos con gestos de nuestra cara? ¿Qué otras partes del cuerpo puedes utilizar para expresarte?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Ponle movimiento a la historia”.</p>	<p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Canción.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>Se les muestra un tablero numerado del 1 al 7 (en el cual al desplegar el número contiene una imagen sobre el cuento “Juanito y el cachorro”), se elige al azar a un niño el cual debe elegir el número que más le guste para descubrir lo que hay detrás del número, además se les pregunta: ¿Qué personaje es? ¿Lo han visto alguna vez? ¿Qué movimientos hace? Esto se realiza con los 6 niños restantes que se eligieron al azar.</p> <p>La docente les menciona que les va a contar una historia llamada “Juanito y el cachorro” (Anexo N° 01) pero los niños que salieron al azar la ayudan, para ello se ubican en fila, pero desde el 1 al 7. Entonces se inicia con la narración y cada niño irá saliendo, pero este debe realizar</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Tablero.</p> <p>*Imágenes.</p> <p>*Números.</p>

	<p>estos, movimientos y mencionar algunas palabras de acuerdo con su personaje.</p> <p>Al finalizar la docente narra nuevamente la historia, pero todos los niños realizan gestos, movimientos y mencionar algunas palabras.</p>	
<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>Relajación:</p> <p>Se les indica escuchar atentamente la melodía de relajación, cerrar los ojos e ir relajándose, estirando los brazos lentamente, abriendo y cerrando las manos.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Qué gestos y movimientos hemos realizado? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Melodía.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

ANEXO N°01

Historia: Juanito y el cachorro.

Personajes:

- Juanito.
- Mamá de Juanito.
- Cachorro “Bobby”.
- Pedrito.

- Profesora Massiel.
- Rosita.
- Matías.

Cierta mañana, Juanito se despertó muy emocionado porque era lunes y tenía que ir al colegio. Su madre se levantó muy temprano a preparar el desayuno, mientras Juanito comía, su mamá guardaba su lonchera en su mochila. Salieron a coger el carro, pero no había ninguno, entonces tenían que ir caminando. De pronto se encontraron con un hermoso cachorro que estaba en el parque muy triste, Juanito al ver esta escena le dijo a su mamá: ¿Puedo darle de comer de mi lonchera? por favor. A lo que la madre respondió: Claro que sí hijito. Luego de dar de comer al cachorro, a lo lejos se escuchó a una niña que decía ¡Bobby, Bobby! se acercó la niña y muy feliz dijo: ¿Aquí estás, mi pequeño Bobby! Juanito está muy feliz porque Bobby estaba con su dueña, la madre al percatarse de que ya era tarde le dijo a su hijo que vayan al jardín, entonces Juanito dijo: Adiós Bobby. Y fueron corriendo. Al llegar a su jardín, la profesora Massiel le preguntó a Juanito: ¿Porque llegas tarde, si tú siempre vienes temprano? Juanito le explicó todo lo que había sucedido en el camino, ella lo felicitó por haber ayudado al cachorro. A la hora de la lonchera Juanito estaba llorando, al percatarse la maestra de lo sucedido, se acercó y le preguntó: ¿Qué pasó? ¿Por qué lloras Juanito? a lo que él respondió: No tengo lonchera, todo lo di al cachorro que encontré por la mañana. Entonces la maestra dijo: Ustedes saben que Juanito hizo algo muy bueno antes de venir al jardín, ahora que no tiene lonchera ¿Qué podemos hacer para que él también pueda comer? A lo que Pedrito levantó la mano y respondió: Podemos compartirle nuestra lonchera. Rosita se acercó y le dio una mandarina y Matías le compartió un pan con pollo. Finalmente, Juanito se puso muy feliz al ver que sus compañeros compartieron su lonchera y así fue como Juanito volvió a sonreír y agradeció mucho a sus compañeros por haber compartido sus alimentos con él.

Autoras: Chavez Bravo Lucero Massiel y Leon Fernandez Betty.

ACTIVIDAD N°07

- **Denominación de la actividad:** “Hoy seré un...”
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Hoy seré un...” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión comunicativa, en el indicador: los gestos guardan coherencia con el mensaje que se está comunicando.
- **Duración aproximada:** 40 - 50 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	<p>Motivación:</p> <p>La docente muestra a los niños un dado, en el cual hay imágenes de profesiones (doctor, policía, bombero, cocinero, profesor y abogado).</p> <p>En seguida se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Qué hay en cada cara? ¿A qué se dedican? ¿Qué gestos hacen estos personajes?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Podemos realizar las acciones de estos personajes? ¿De qué manera?</p> <p>Además, se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Hoy seré un...”</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz</p> <p>*Dado.</p> <p>*Imágenes de doctor, policía, bombero, cocinero, profesor y abogado.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
	<p>Ejecución dramática:</p> <p>Se les presenta 6 cajas de diferentes colores, las cuales contienen (bata blanca, manguera, silbato, señales de</p>	<p>*El propio cuerpo.</p>

<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>tránsito, gorro de chef, cucharas de palo, maletín y corbata) enseguida se invita a descubrir lo que hay dentro de ella. La docente elige a 6 niños al azar y se les menciona que van a jugar a “Hoy seré un...”, para ello cada niño debe lanzar el dado que se les presentó anteriormente y será el personaje que le tocó, acto seguido se les entrega la respectiva vestimenta e instrumentos.</p> <p>Este juego consiste:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El policía realiza una simulación de dirigir el tránsito, luego elige a un compañero para simular ser un conductor. • El chef imagina que está en una cocina y simula hacer una receta utilizando el sector de cocina, seguido de ello llamará a 3 compañeros para probar los platillos. • El doctor simula examinar a un paciente, con la colaboración de un compañero. • El bombero irá en ayuda de un compañero a salvar su casa de un incendio. • El profesor simula entrar al aula, saludar y realizar una breve clase. • El abogado recibe una llamada de un compañero, el cual necesita ayuda sobre un caso de accidente automovilístico. 	<p>*La voz.</p> <p>*Cajas de colores.</p> <p>*Bata blanca.</p> <p>*Manguera.</p> <p>*Silbato.</p> <p>*Señales de tránsito.</p> <p>*Gorro de chef.</p> <p>*Cucharas de palo.</p> <p>*Maletín.</p> <p>*Libros.</p> <p>*Corbata.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
---	--	--

	Al finalizar todos los niños realizaremos algunos gestos de las profesiones simuladas.	
C I E R R E	<p>Relajación:</p> <p>Mientras escuchan una melodía suave se les indica que formen un círculo, luego cierran los ojos, imaginen que están en su fiesta de cumpleaños y deben soplar una vela, luego imaginar que tienen un libro en sus manos y deben pasar las páginas.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Qué gestos y movimientos hemos realizado? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Melodía.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

ACTIVIDAD N°08

- **Denominación de la actividad:** “Adivina quién soy”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Adivina quién soy” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión comunicativa, en el indicador: los gestos guardan coherencia con el mensaje que se está comunicando.
- **Duración aproximada:** 40 - 50 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
<p>I N I C I O</p>	<p>Motivación:</p> <p>La docente motiva a los niños a través de una adivinanza (Anexo N° 01), la realiza con gestos y movimientos, ellos tienen que adivinar de qué se trata.</p> <p>Al finalizar se realizan las siguientes preguntas: ¿De qué personaje hablaba la adivinanza? ¿Conocen alguno? ¿Qué acciones realiza este personaje? ¿Dónde trabaja?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo:</p> <p>¿Podríamos adivinar mediante gestos a otros personajes o animales? ¿De qué manera podríamos adivinarlos?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Adivina quién soy”.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D E S A R R O L L</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>La docente indica que van a jugar a adivinar, para ello se colocan 5 tarjetas de diferentes colores sobre una mesa y al reverso de cada una de estas tendrá una imagen de un personaje o animal.</p> <p>Se elige al azar a 5 niños, cada uno de ellos elige un color y este debe observar la imagen que contiene sin que el resto de sus compañeros lo observen, enseguida le entrega a la docente, luego el niño debe realizar gestos para que el resto adivine de quién se trata. Lo mismo se realiza con el resto de los niños.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Tarjetas de colores con imágenes.</p> <p>*Mesa.</p>

O	Finalmente se invita a algunos niños que no participaron a realizar una adivinanza a través de gestos y el resto debe de adivinar.	
C I E R R E	<p>Relajación:</p> <p>Se coloca una manta en el piso, posterior a ello, se acuestan sobre la manta y se relajan inhalando por la nariz y exhalando por la boca lentamente, estirando los brazos mientras escuchan una melodía de las olas del mar.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Qué gestos hemos realizado para adivinar a los personajes? <p>Además, se evalúa a través del cuaderno de campo.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Melodía.</p> <p>*Cuaderno de campo.</p>

ANEXO N°01

Adivinanza:

Me lavo las manos,
 mis amigas son la olla y la sartén,
 también tengo un amigo que me ayuda a picar,
 y cuando estoy en la cocina uso mi mandil.

Adivina, adivinador ¿Quién soy?

Autoras: Chavez Bravo Lucero Massiel y Leon Fernandez Betty.

ACTIVIDAD N°09

- **Denominación de la actividad:** “Soy un periodista”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Soy un periodista” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión comunicativa, en el indicador: fija la mirada en su interlocutor.
- **Duración aproximada:** 40 - 50 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	<p>Motivación:</p> <p>La docente les invita a jugar: Si tú tienes muchas ganas de...</p> <p>Para ello realizan una ronda y con palmadas irán cantando “si tú tienes muchas ganas de”, acompañada de una acción la cual la tendrán que realizar todos.</p> <p>Al finalizar se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué acciones hemos realizado en el juego? ¿Todos lo hicimos de la misma manera? ¿Qué partes del cuerpo hemos utilizado?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Qué otras acciones podemos realizar? ¿Con qué otras partes del cuerpo las podemos realizar?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Soy un periodista”.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>

<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>Se muestra una caja del monstruito, a lo que ella les invita a adivinar qué hay dentro de la caja, lo descubren y exploran los materiales: Cámara filmadora, micrófonos, libretas, corbatas y lentes, seguido de ello les pregunta: ¿Qué personaje utiliza estos objetos? ¿Lo han visto alguna vez? ¿Dónde los vieron? ¿Para qué sirven? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>Entonces se les menciona que van a jugar a “Soy un periodista” para ello se les invita formar para salir al patio ya que ahí se va a realizar el juego.</p> <p>El juego consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se eligen 4 grupos. ● Cada grupo elige a un niño que va a filmar, otro niño que será el periodista y el resto de los niños serán los entrevistados. ● Se eligen diferentes temas para entrevistar, para ello cada grupo escoge un sobre sorpresa el cual contiene diferentes imágenes: la contaminación , el cuidado del agua, prevención de sismos y prevención de lluvias. ● Se da un tiempo de 10 minutos para que cada grupo acuerde que rol va a desempeñar, además lo que van a decir y realicen un breve ensayo. 	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Caja monstruito.</p> <p>*Cámara filmadora.</p> <p>*Micrófonos.</p> <p>*Libretas</p> <p>*Corbatas.</p> <p>*Lentes.</p>
---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente se escoge al azar al grupo que inicie el juego y así se repite con los 3 grupos restantes. 	
C I E R R E	<p>Relajación:</p> <p>Se pide a los niños formar un círculo, se coloca una melodía de fondo de las olas del mar, luego cerrar sus ojos, inhalar, exhalar y se les pide imaginar que están construyendo un castillo de arena y realizar la emoción que les causa.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Qué gestos hiciste cuando te entrevistaron? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

ACTIVIDAD N°10

- **Denominación de la actividad:** “Grabamos un comercial”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Grabamos un comercial” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión comunicativa, en el indicador: fija la mirada en su interlocutor.
- **Duración aproximada:** 40 - 50 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
<p>I N I C I O</p>	<p>Motivación:</p> <p>La docente inicia mencionando a los niños que van a jugar a buscar unos sobres que se le han perdido en el aula, estos sobres contienen imágenes de diversos productos, enseguida los niños a la voz de tres tendrán que buscarlos.</p> <p>Los niños que logran encontrar los sobres se colocan al frente de la pizarra y cada uno irá abriendo su sobre y descubriendo lo que hay dentro de este y se colocan las imágenes en la pizarra.</p> <p>Al finalizar se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Dónde lo han visto? ¿Qué imagen conoces? ¿Lo has visto en la televisión? ¿Qué hacían con los productos?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Podríamos realizar un comercial con las imágenes? ¿Cómo podemos hacerlo?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Grabamos un comercial.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Sobres.</p> <p>*Imágenes.</p> <p>*Limpiatipo.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D E S A</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>Se muestra un marco de cartón en forma de televisor. La docente junto a la auxiliar simula un comercial (Anexo n°01) como ejemplo para que ellos tengan una idea de cómo lo realicen con el producto que les toca.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Marco de cartón en</p>

R R O L L O	Se forman 4 grupos, se reparten las imágenes de los productos y se les da un tiempo para coordinar quienes harán el comercial ya que saldrán 2 niños por grupo. Los niños que son elegidos salen al frente y el resto de sus compañeros son el público televidente, quienes tienen que estar atentos a los comerciales que realizan sus compañeros elegidos.	forma de televisor.
C I E R R E	<p>Relajación:</p> <p>La docente coloca una melodía de lluvia y se les pide cerrar los ojos, escuchar con atención y realizar con expresiones faciales la emoción que les produce los sonidos de la lluvia y del trueno.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Melodía.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

ANEXO N° 01

Comercial

Betty: Mi cabello está muy dañado. ¿Qué puedo hacer?

Massiel: Yo tengo la solución. ¡Usa el mejor shampoo!

Betty: ¿Qué shampoo es ese?

Massiel: El shampoo brillitos, repara tu cabello en una semana y lucirá hermoso

Massiel: Nos encuentras en Av. Balta 1040. ¡Te esperamos!

Betty: ¡Iré a comprarlo ahora mismo!

Autoras: Chavez Bravo Lucero Massiel y Leon Fernandez Betty.

ACTIVIDAD N° 11

- **Denominación de la actividad:** “Soy un mimo”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Soy un mimo” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión comunicativa, en el indicador: emplea gestos y mímicas sin exageración.
- **Duración aproximada:** 40 - 50 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	Motivación: La docente les cuenta a los niños que antes de llegar al colegio se encontró con su amigo Frank y le acompaño porque les queria conocer, pero antes les menciona algunas características (se pinta la cara de color blanco, usa un polo negro con rayas blancas, un pantalón negro, utiliza guantes blancos de tela, un sombrero negro). Después de dar sus ideas, ella les presenta a su amigo y se realizan las siguientes preguntas: ¿Quién es? ¿Lo han visto alguna vez? ¿Dónde lo han visto? ¿Qué saben de él? ¿Qué gestos hace?	*El propio cuerpo. *La voz. *Plumón para pizarra.

	<p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos expresarnos sin hablar?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Soy un mimo.</p>	
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>La docente presenta un sombrero mágico el cual contiene 6 pares de guantes blancos, pintura blanca, 1 pincel y 6 corbatines de color rojo; se invita a un niño a descubrir lo que hay dentro; asimismo se les pregunta ¿Quién utiliza estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Luego de dar sus respuesta, se escoge a 6 niños para que sean mimos.</p> <p>Luego se presenta una ruleta, está contiene 6 imágenes, cada niño gira la ruleta y la imagen que le salga tendrá que realizar diversos gestos con su cuerpo como si fuera un mimo y el resto de los niños deben de imitarlo. Lo mismo se realiza con los 5 niños restantes.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p> <p>*Sombrero mágico.</p> <p>*Guantes blancos.</p> <p>*Pintura blanca.</p> <p>*Pincel.</p> <p>*Corbatines.</p> <p>*Ruleta.</p>
<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p>	<p>Relajación:</p> <p>La docente invita a los niños a sentarse en forma de U y al ritmo de una melodía suave, se les pide cerrar sus ojos, luego estirar sus brazos lentamente, mover su cabeza de un lado al otro y finalmente realicen los gestos que más les gusto de sus compañeros.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p> <p>*Equipo.</p>

R	Metacognición:	*USB.
R	Luego se les realiza las siguientes preguntas:	*Ficha de
E	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Qué hicimos para lograr comunicarnos? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	heteroevaluación.

ACTIVIDAD N° 12

- **Denominación de la actividad:** “Me divierto pregonando”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Me divierto pregonando” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión comunicativa, en el indicador: emplea gestos y mímicas sin exageración.
- **Duración aproximada:** 40 - 50 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
	<p>Motivación:</p> <p>La docente menciona que tienen visita (dos padres de familia), se trata de dos vendedores que viene a ofrecer sus productos (fresas y Chicharrones) pero lo harán de una manera diferente es decir pregonando. Con anticipación se coordina con los padres de familia para</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p>

<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>realizar la actividad y se le entrega 2 pregones con los cuales venderán sus productos (Anexo 01).</p> <p>Luego de observar a los vendedores se realizan las siguientes preguntas: ¿Quiénes son? ¿Dónde trabajan? ¿Qué hicieron con los productos? ¿Qué partes del cuerpo han utilizado? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Recuerdan que pregones creamos?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos vender nuestros productos? ¿Qué movimientos podemos realizar?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Me divierto pregonando”.</p>	<p>*Plumón para pizarra.</p> <p>*USB.</p>
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>Se les invita a los niños a sentarse en U y se les hace recordar sobre la actividad de la creación de pregones que se hizo en el aula. Luego la docente muestra 5 sobres sorpresas los cuales contienen imágenes de 5 productos con los que se crearon los pregones anteriormente.</p> <p>Se eligen 5 grupos al azar, cada uno de ellos elige un sobre sorpresa y la imagen que le toque es la que van a pregonar cada integrante del grupo.</p> <p>La docente inicia con el primer grupo, pero primero ella menciona el pregón y luego cada niño participa. Lo mismo se realiza con el resto de los grupo.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Sobre sorpresa.</p>

<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>Relajación:</p> <p>Se les menciona que se sienten formando una U y acompañados de una melodía de fondo, ellos van a cerrar sus ojos, van a inhalar y exhalar 4 veces y finalmente se dispersan por el aula estirando brazos y piernas.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? <p>Además, se evalúa con el cuaderno de campo.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Equipo.</p> <p>*USB.</p> <p>*Cuaderno de campo.</p>
---	--	---

ANEXO 01

Pregón: “rica fresa”

Lleve, lleve caserita

su rica fresa,

rojita y fresquita

lista para su mesa.

Autora: Chavez Bravo, Lucero Massiel.

Pregón: “Chicharrones sabrosones”

Caserita, caserita,

están listos sus chicharrones,

calientitos y sabrosones;

con su mote y cebolla

y su bebida de soya.

Autora: Leon Fernandez Betty.

ACTIVIDAD N° 13

- **Denominación de la actividad:** “Una fiesta en el bosque”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Una fiesta en el bosque” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión comunicativa, en el indicador: imita movimientos y gestos de diferentes personajes de un cuento.
- **Duración aproximada:** 50 - 60 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	<p>Motivación:</p> <p>La docente menciona a los niños que les va a contar un cuento “Una fiesta en el bosque” (Anexo N° 01) para ello deben estar muy atentos.</p> <p>Luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Les gustó el cuento? ¿De qué trata el cuento? ¿Quién se perdió en el bosque? ¿ Quiénes lo encontraron? ¿A dónde lo llevaron a pasar la noche? ¿Qué hicieron sus amigos al día siguiente? ¿Qué pasó al final?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Podemos dramatizar el cuento? ¿Cómo? ¿Qué materiales podemos utilizar?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Una fiesta en el bosque.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>

<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>Se les invita a los niños a sentarse en círculo y se les muestra una bolsa mágica, la cual contiene las siguientes máscaras: de un niño, de un papá, de una mamá; además antifaces de un oso, zorro, mono, rana y lechuza, asimismo se eligen a los personajes democráticamente.</p> <p>Luego de la elección, la docente les pide ayuda para implementar el escenario que será un bosque, y los materiales que se van a utilizar son: árboles de cartón, paja, globos, una torta de Tecnopor.</p> <p>Seguido de ello se inicia la dramatización del cuento, los niños irán imitando diversos movimientos y gestos con guía de la docente.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Bolsa mágica.</p> <p>*Máscaras.</p> <p>*Antifaces.</p> <p>*Árboles de cartón.</p> <p>*Paja.</p> <p>*Globos.</p> <p>*Torta de tecnoport.</p>
<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>Relajación:</p> <p>Al ritmo de una melodía, se les invita a ponerse de pie, imaginar que son unos globos que se inflan y se desinflan, para ello deben inhalar por la nariz y exhalar por la boca, luego dispersarse por el lugar lentamente imaginando que flotan por el aire.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? 	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Qué movimientos hemos realizado? • ¿Qué emociones sentimos al realizar el cuento? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	
--	---	--

ANEXO N° 01

Cuento: “Una fiesta en el bosque”

Personajes:

Un niño, Andy.

Padres de Andy.

Un oso.

Un zorro.

Un mono.

Una rana.

Lechuza.

Abuelo de Andy.

Cerca de un bosque vivía un niño llamado Andy, este era muy juguetón y amaba los animales. Un día recordó que su abuelito le había dicho que en el bosque vivían muchos animales, entonces él decidió ir a este lugar. Partió muy alegre, entusiasmado por conocer estos animales, buscó, buscó y buscó y de tanto caminar se sintió muy cansado, así que decidió sentarse bajo un árbol. Miraba a todos lados, pero no veía a ninguno, es así como decidió regresar a casa, pero al querer regresar no encontraba el camino de regreso y se dio cuenta que se había perdido. Se sentó y lloró ya que al día siguiente iba a ser su cumpleaños y sus padres habían ido al pueblo a comprar dulces, torta y globos para la fiesta.

Andy vio que ya estaba oscureciendo, sintió mucho miedo y empezó a llorar desconsoladamente, de repente un oso que estaba cerca del lugar escuchó los llantos y fue a buscar a sus amigos: el zorro, el mono, la rana y la lechuza, para poder ir a ver lo que pasaba. Los animales del bosque se acercaron al lugar y encontraron a un niño llorando. El oso le preguntó por qué estaba tan triste entonces él les contó que se había perdido y que mañana iba a ser su cumpleaños y sus padres lo esperaban en casa para celebrar. Los animales al ver que ya era de noche decidieron llevarlo a la cabaña donde ellos vivían y así poder pasar la noche ahí. Al día siguiente, Andy despertó y vio muchos globos y una hermosa torta, sus amigos los animales le habían preparado una sorpresa, todos se pusieron a cantar y bailar con música muy alegre y divertida. Pero cerca a la cabaña estaban los padres de Andy, quienes lo estaban buscando y al escuchar la música, fueron hasta allá y se dieron cuenta de que estaban celebrando un cumpleaños, pero no cualquier cumpleaños, sino el cumpleaños de su amado hijo Andy. Fue así entonces que Andy, sus padres y sus nuevos amigos celebraron “una fiesta en el bosque”.

Autoras: Chavez Bravo Lucero Massiel y Leon Fernandez Betty.

ACTIVIDAD N° 14

- **Denominación de la actividad:** ¿Qué personaje seré hoy?
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad ¿Qué personaje seré hoy? que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión comunicativa, en el indicador: imita movimientos y gestos de diferentes personajes de un cuento.
- **Duración aproximada:** 60 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
	Motivación:	

<p>I N I C I O</p>	<p>La docente menciona a los niños que el día de hoy les ha traído una caja sorpresa (contiene antifaz de: un niño, manzana, naranja, tomate y cebolla), para ello se ubican formando una U. Se invita a un niño a descubrir lo que hay dentro de esta.</p> <p>Luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Conocen alguno de estos materiales? ¿Para qué sirven? ¿Cuál de ellos les gusta comer? ¿Qué sabor tienen? ¿Son saludables?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Qué podemos realizar con estos materiales? ¿Podemos crear un cuento?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: ¿Qué personaje seré hoy?</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Caja sorpresa.</p> <p>*Antifaces.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>La docente coloca un papelote y les dice que ella va a ir anotando las ideas que le sugieren para crear un cuento con los antifaces antes vistos.</p> <p>Seguido de esto se asignan los personajes entregándoles sus antifaces y se da unos minutos para que ensayen.</p> <p>Finalmente se inicia la dramatización del cuento, con guía de la docente.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Papelote.</p> <p>*Antifaces.</p>

C I E R R E	<p>Relajación: Se les indica escuchar atentamente la melodía que se les colocará, cerrar los ojos e ir relajándose, estirando los brazos lentamente, abriendo y cerrando las manos.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Qué movimientos hemos realizado? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>
--	---	--

ACTIVIDAD N° 15

- **Denominación de la actividad:** “Juguemos al ritmo de la música”.
- **Propósito de la Actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Juguemos al ritmo de la música” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión creativa, en el indicador: crea diversos movimientos para expresarse corporalmente al compás de la música.
- **Duración aproximada:** 50 - 60 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
----------	-----------	---------------------

<p>I N I C I O</p>	<p>Motivación:</p> <p>La docente muestra una bolsa sorpresa que contiene palicintas y un parlante pequeño, asimismo se les pregunta ¿Qué creen que hay dentro de ella? dejamos que nos den sus respuestas y en seguida se invita a un niño a descubrir lo que hay dentro de esta.</p> <p>Luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Saben cómo se llama? ¿Qué colores tiene? ¿Las han visto alguna vez? ¿Cómo se utilizan?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Qué creen que podemos hacer con las palicintas?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Jugamos al ritmo de la música.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Palicintas.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>La docente reparte las palicintas a cada niño y se coloca música de fondo; en seguida se les menciona que con ayuda de la palicinta van a moverse al ritmo de la música creando diversos movimientos.</p> <p>Al final se propone forman 3 grupos; a cada uno se le coloca una música diferente y se invita a cada grupo a realizar diversos movimientos con ayuda de la palicinta al ritmo de la canción, además cada grupo no debe repetir los mismos movimientos.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Palicintas.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Música.</p>

C I E R R E	<p>Relajación: Se les hace escuchar una melodía, cerrar los ojos e ir relajándose, estirando los brazos lentamente, abriendo y cerrando las manos.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? • ¿Qué movimientos hemos realizado? • ¿Podríamos utilizar otros materiales? ¿Cómo cuáles? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>
--	---	--

ACTIVIDAD N° 16

- **Denominación de la actividad:** “Sigue mi ritmo”.
- **Propósito de la actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Sigue mi ritmo” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión creativa, en el indicador: crea diversos movimientos para expresarse corporalmente al compás de la música.
- **Duración aproximada:** 50 - 60 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
	<p>Motivación: La docente junto a los niños baila libremente al ritmo de la canción “Este es la batalla del movimiento”, utilizando pañuelos de diferentes colores.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p>

<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>Luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Qué movimientos realizamos? ¿Qué partes del cuerpo hemos utilizado? ¿Todos hemos realizado los mismos movimientos? ¿Por qué?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Podemos crear movimientos con la música? ¿Cómo?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Sigue mi ritmo.</p>	<p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Música.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>La docente muestra una caja sorpresa la cual contiene pelotas de plástico de color: rojo, amarillo y azul, enseguida indica que cada niño debe acercarse de forma ordenada y así poder sacar una pelota de la caja sin mirar.</p> <p>Luego se agrupan a los niños por el mismo color de la pelota que obtuvieron.</p> <p>Después de formar los grupos, un representante elige al azar un sobre que contiene una imagen de las danzas de la costa, sierra y selva.</p> <p>La docente indica a los niños que deben de bailar por grupos según la danza que les tocó, creando diversos movimientos. Lo mismo se repite con los dos grupos restantes.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Caja sorpresa.</p> <p>*Pelotas de plástico.</p> <p>*Sobre.</p> <p>*Imágenes.</p>
	<p>Relajación:</p> <p>Mientras escuchan una melodía se les indica que formen un círculo, luego cierran los ojos, imaginen que están en</p>	

C	su fiesta de cumpleaños y deben soplar una vela, luego	*El propio
I	imaginar que tienen un libro en sus manos y deben pasar	cuerpo.
E	las páginas.	*La voz.
R	Metacognición:	*Cuaderno de
R	Luego se les realiza las siguientes preguntas:	campo.
E	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? <p>Además, se evalúa a través del cuaderno de campo.</p>	

ACTIVIDAD N° 17

- **Denominación de la actividad:** “Les cuento un cuento”.
- **Propósito de la actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Les cuento un cuento” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión creativa, en el indicador: improvisa gestos y movimientos corporales en la dramatización de un cuento.
- **Duración aproximada:** 50 - 60 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
	<p>Motivación:</p> <p>La docente menciona a los niños que les tiene una sorpresa para ello les invita a sentarse en U. Muestra un teatrín para poder contar el cuento “Mis nuevos amigos” (Anexo N° 01) utilizando títeres planos.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Teatrín.</p>

<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>Luego de escuchar el cuento se realizan las siguientes preguntas: ¿Les gustó el cuento? ¿Quién se fue a estudiar a otro colegio? ¿Qué le pasó a Miguel a la hora de recreo? ¿Quiénes no querían jugar con él? ¿Por qué? ¿Qué hizo Romina? ¿Qué hizo la maestra?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Podemos dramatizar este cuento? ¿Cómo?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Les cuento un cuento”.</p>	<p>*Títeres planos.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>La docente muestra una caja sorpresa que contiene: una pelota, un aro, una chompa, un mandil, 3 polos para niño, una vincha y se invita a descubrir lo que hay dentro de esta.</p> <p>Seguido de ello se escoge al azar a los niños que van a dramatizar el cuento. Luego se reparten los materiales respectivos, asimismo la docente narra la historia, mientras los niños van dramatizando, improvisando gestos y movimientos.</p> <p>Al final todos los niños realizan algunos gestos y movimientos del cuento.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Caja sorpresa.</p> <p>*Pelota.</p> <p>*Aro.</p> <p>*Chompa.</p> <p>*Mandil.</p> <p>*Polos.</p> <p>*Vincha.</p>
	<p>Relajación:</p> <p>Se coloca una manta en el piso, se les invita a que se acuestan sobre ella y se relajen inhalando por la nariz y</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p>

C	exhalando por la boca lentamente, estirando los brazos	*Ficha de heteroevaluación.
I	mientras escuchan una melodía.	
E	Metacognición:	
R	Luego se les realiza las siguientes preguntas:	
R	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? 	
E	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? 	
	Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.	

ANEXO N° 01:

Cuento: “Mis nuevos amigos”

Personajes:

- Niño Miguel.
- Mamá de Miguel.
- Maestra.
- Niño Duber.
- Niño Diego.
- Niño Mateo.
- Niña Romina.

Miguel era un niño muy divertido, un día su mamá le dijo que se tenían que ir a vivir a otro lugar, es así como se fueron a un pueblito lejos de la ciudad. Además, tuvo que cambiarse de colegio; llegó el mes de marzo y Miguel tenía mucho miedo, ya que no conocía a nadie en ese colegio. Un lunes su mamá llevó a Miguel a su colegio llamado “Los Cariñositos”, la profesora le dio la bienvenida y lo ubicó en un lugar de la mesa.

A la hora de recreo Miguel fue al patio ya que vio a sus compañeros jugar, entonces él se acercó a patear la pelota, pero Duber se acercó y le dijo: “Tú no eres nuestro amigo” y Diego le quitó la pelota, Miguel muy triste se fue a una esquina y empezó a llorar desconsoladamente, al ver esto Romina que era una niña muy amigable se acercó y le dijo: “Yo puedo ser tu amiga”, “podemos jugar con mi aro”. Entonces Miguel sonrió y se puso a jugar con su nueva amiga.

Cuando regresaron al aula; la maestra ubico a los niños en asamblea y les dijo: “Cuéntenme que hicieron en la hora de recreo”, Mateo que era un niño muy observador, levantó la mano y comentó “Maestra el niño Miguel cuando estábamos jugando se acercó a patear la pelota, Duber le dijo que no era su amigo y Diego le quitó la pelota, entonces Miguel se fue a una esquina a llorar”, entonces Romina también levantó la mano y dijo: Pero yo fui a ver a Miguel y le dije que yo podría ser su amiga y juntos jugamos con mi aro.

La maestra muy apenada y sorprendida les dijo: ¿Ustedes creen que estuvo bien tratar así a Miguel? ¿Cómo nos sentiríamos si nos tratasen así? ¿Estuvo bien lo que hizo Romina? ¿Por qué? La maestra les dijo: Debemos tratar bien a nuestros compañeros y ser buenos amigos, compartir nuestros juguetes y jugar con ellos, así como lo hizo Romina. Recuerden que la amistad es lo más valioso que podemos dar.

Finalmente, Duber y Diego muy apenados le pidieron disculpas, prometiendo ser buenos amigos. Y desde ese momento Miguel tuvo nuevos amigos y se sintió muy feliz.

Autores: Chávez Bravo Lucero Massiel y Leon Fernandez Betty.

ACTIVIDAD N° 18

- **Denominación de la actividad:** “Creamos y dramatizamos un cuento”.
- **Propósito de la actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Creamos y dramatizamos un cuento” que le permite desarrollar la

expresión corporal en la dimensión creativa, en el indicador: improvisa gestos y movimientos corporales en la dramatización de un cuento.

- **Duración aproximada:** 50 - 60 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	<p>Motivación:</p> <p>La docente muestra un sobre sorpresa que contiene antifaces de: un gallo, una vaca, un perro, una gallina y un granjero.</p> <p>Luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Conocen alguno de ellos? ¿Dónde viven? ¿Tienen algún animal en casa? ¿Cómo caminan? ¿Qué sonidos hacen? ¿De qué se encarga el granjero? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Podemos crear un cuento? ¿Cómo? ¿Qué podemos utilizar?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Creamos y dramatizamos un cuento”.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Sobre sorpresa.</p> <p>*Antifaces.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
D E S A R R	<p>Ejecución dramática:</p> <p>La docente junto a los niños crea el cuento y ella va escribiendo las ideas en la pizarra. Luego se lee el cuento, se elige un título y al azar se entregan antifaces de los personajes. Luego la docente va narrando el cuento mientras los niños van dramatizando, improvisando gestos y movimientos.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p> <p>*Antifaces.</p> <p>*Imágenes.</p>

O	Al final se entrega un sobre sorpresa a cada niño, este	
L	contiene una imagen de los personajes del cuento, cada	
L	uno debe de realizar algunos gestos o movimientos	
O	corporales del personaje de la dramatización del cuento que le tocó en el sobre.	
C	Relajación: Se pide a los niños formar un círculo, se coloca una melodía de fondo, luego cerrar sus ojos, inhalar, exhalar y se les pide imaginar que están construyendo un castillo de arena y realizar la emoción que les causa.	*El propio cuerpo. *La voz. *Ficha de heteroevaluación.
E	Metacognición: Luego se les realiza las siguientes preguntas:	
R	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? 	
R	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dificultades hemos tenido? 	
E	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo logramos resolverlas? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? 	
	Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.	

ACTIVIDAD N° 19

- **Denominación de la actividad:** “Mi cuerpo en movimiento”.
- **Propósito de la actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Mi cuerpo en movimiento” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión creativa, en el indicador: participan en actividades grupales para expresarse corporalmente.
- **Duración aproximada:** 50 - 60 minutos.

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
I N I C I O	<p>Motivación:</p> <p>La docente forma 3 grupos al azar, luego muestra 3 bolsas sorpresas que contienen imágenes de: una patita, una ranita y un sapito, se reparte uno por grupo, se invita a que un representante de cada grupo descubra lo que hay dentro de la bolsa y mostrarlo a todos sus compañeros.</p> <p>Luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué sonidos hacen? ¿Tienen uno de estos animales en casa? ¿Cómo caminan? ¿Dónde viven? ¿Existe alguna canción de estos animalitos? ¿Cuáles?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Cómo podríamos imitar a estos animalitos?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Mi cuerpo en movimiento”</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Bolsa sorpresa.</p> <p>*Imágenes.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
D E S A R R O	<p>Ejecución dramática:</p> <p>A los grupos formados anteriormente se les denomina con un nombre: el grupo 1 “Las patitas”, el grupo 2 “Las ranitas” y el grupo 3 “los sapitos”, se le entrega un sobre a cada grupo, el cual contiene antifaces de: una pata, una rana, un sapo. Luego:</p> <ul style="list-style-type: none"> El grupo 1 “las patitas” bailan la canción “La patita Lulú”. 	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Antifaces.</p>

L L O	<ul style="list-style-type: none"> El grupo 2 “las ranitas” bailan la canción “El baile de la ranita”. El grupo 3 “los sapitos” baila la canción “El baile del sapito”. <p>Al final todos realizan algunos gestos o movimientos de los personajes de las canciones.</p>	
C I E R R E	<p>Relajación:</p> <p>La docente coloca una melodía de lluvia y se les pide cerrar los ojos, escuchar con atención y realizar con expresiones faciales la emoción que les produce los sonidos de la lluvia y el trueno.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo logramos resolverlas? ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? <p>Además, se evalúa a través de la ficha de heteroevaluación.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Ficha de heteroevaluación.</p>

ACTIVIDAD N° 20

- Denominación de la actividad:** “Yo me muevo así”.
- Propósito de la actividad:** El niño participa en acciones de juego dramático a través de la actividad “Yo me muevo así” que le permite desarrollar la expresión corporal en la dimensión creativa, en el indicador: participan en actividades grupales para expresarse corporalmente.

- **Duración aproximada:** 50 - 60 minutos

Momentos	Secuencia	Medios y materiales
<p>I</p> <p>N</p> <p>I</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>O</p>	<p>Motivación:</p> <p>La docente les comenta que el día de hoy tendrán la visita de unos amiguitos, seguido de ello les presenta un teatrín de una granja y con una canción “En la granja de mi tío Zenón” se presenta uno a uno los visitantes mediante títeres planos de: vaca, gato, pato, cabra y perro.</p> <p>Luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Les gustó la canción? ¿Qué animales conocen? ¿Cuál de estos animales tiene en casa? ¿Qué sonidos emiten? ¿Dónde viven? ¿Existe alguna canción de estos animalitos? ¿Cuáles?</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo: ¿Cómo podríamos imitar a estos animalitos?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: “Yo me muevo así”.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Teatrín.</p> <p>*Títeres planos.</p> <p>*Parlante.</p> <p>*USB.</p> <p>*Plumón para pizarra.</p>
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p>	<p>Ejecución dramática:</p> <p>Se forman 3 grupos al azar, se les presenta un frasco transparente el cual contiene imágenes dobladas a la mitad de: una vaca, un pato y un perro, un representante de cada grupo escoge un papel al azar, la docente muestra la imagen a todos los niños mencionando el animalito que</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Frasco transparente.</p> <p>*Imágenes.</p>

R O L L O	<p>les tocó y luego se les denomina con un nombre de acuerdo con el animal que escogieron:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El grupo 1 “las vaquitas” • El grupo 2 “los patitos” • El grupo 3 “los perritos” <p>Cada grupo realiza movimientos de acuerdo con el personaje que escogieron.</p> <p>Al final todos realizan algunos gestos o movimientos del personaje que más les gusto.</p>	
C I E R R E	<p>Relajación:</p> <p>Se les menciona que se sienten formando una U y acompañados de una melodía de fondo, ellos van a cerrar sus ojos y seguido de ello inhalar y exhalar, luego se dispersan por el aula estirando brazos y piernas.</p> <p>Metacognición:</p> <p>Luego se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué dificultades hemos tenido? • ¿Cómo logramos resolverlas? • ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? <p>Además, se evalúa a través del cuaderno de campo.</p>	<p>*El propio cuerpo.</p> <p>*La voz.</p> <p>*Cuaderno de campo.</p>

Capítulo IV. Conclusiones

En cuanto al objetivo general después de realizar este trabajo de investigación, se logró proponer un programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años, teniendo en cuenta la fundamentación teórica, las dimensiones de la expresión corporal y fue validado con los instrumentos de datos mediante el análisis de especialistas en el área, considerándola en una escala de valoración muy alta.

Después de aplicar la ficha de observación con los niños de cinco años, llegamos a la conclusión a través de los resultados obtenidos, que la dimensión menos desarrollada fue la Creativa con un 92.86% encontrándose en el nivel inicio, seguida de la Comunicativa con un 75% en el nivel inicio y por último la Expresiva con un 50% en el nivel inicio y 50% en el nivel proceso, la mayoría de niños no realizan gestos, algunos expresan emociones; pocos imitan, crean e improvisan diversos roles o personajes de una historia, dificultando que se exprese corporalmente.

Después de investigar varias fuentes se logró fundamentar la propuesta de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños, tomando como referente a Jean Piaget con su teoría del desarrollo cognitivo y las tres dimensiones propuestas por Ruano & Sánchez (2009).

Se logró diseñar un programa de juegos dramático denominado “DivertiDrama” para niños de cinco años, con la finalidad de desarrollar la expresión corporal, que contiene 20 actividades didácticas siguiendo una secuencia adecuada que permite la ejecución de dichas actividades, teniendo en cuenta la teoría del desarrollo cognitivo y las dimensiones de la expresión corporal.

La validación del programa a través de juicio de expertos se concluyó que es pertinente con una escala de valoración muy alta, para ser aplicado con los niños de 5 años y las actividades didácticas son innovadoras, divertidas y creativas que dan inicio para desarrollar la expresión corporal.

Capítulo V. Recomendaciones

El programa denominado “DivertiDrama” puede ser ejecutado con niños de 5 años porque consta de actividades innovadoras, divertidas y creativas y estas siguen una secuencia didáctica, además están orientadas al desarrollo de la expresión corporal en sus tres dimensiones.

Las maestras del nivel inicial deben capacitarse sobre este tema, ya que es importante que los niños desarrollen su expresión corporal en la infancia, permitiéndole tener seguridad, expresar sus emociones ayudándose del lenguaje corporal para transmitir el mensaje que quiere dar a conocer.

El juego dramático debe ser aplicado por las maestras del nivel inicial en sus sesiones, utilizando las diversas actividades propuestas como una estrategia que permite al niño expresarse corporalmente, facilitando sus aprendizajes de forma lúdica.

Estas actividades pueden realizarse también con los niños de 3 y 4 años ya que, si se trabaja el juego dramático desde edades tempranas, vamos a tener niños que poco a poco irán mejorando su expresión corporal, obteniendo a futuro una buena comunicación con los demás.

Algunos materiales que están propuestos en las actividades pueden variar o cambiarse según la necesidad de la maestra, pero lo que no debe cambiar es el propósito de esa actividad.

Además, para el desarrollo de estas actividades propuestas se pueden incluir a los padres de familia ya que, al participar, los niños tienen mejores resultados emitiendo actitudes más positivas que le permiten aprender mejor.

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

- Azabache, B. y Roldán, K. (2021). *Actividades lúdicas KAMI para mejorar la expresión corporal de los niños de 5 años del CEE Rafael Narváez Cadenillas - 2019* [Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio Digital Institucional. <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/17288>
- Baptista, P., Fernández, S. & Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-hill / interamericana editores, S.A. de C.V.
- Blanco, M. (2009). *Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación*. <https://horizontespedagogicos.iberro.edu.co/article/view/332/298>
- Cañas, J. (2013). *Didáctica de la expresión dramática: una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibronet.es/lc/unprg/titulos/61866>
- Canales Lacruz, I. (2009). *De la expresión a la comunicación: una propuesta didáctica*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/unprg/titulos/33767>
- Cervera, J. (2003). *Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años*. <https://biblioteca.org.ar/libros/132401.pdf>
- Condori, M. (2019). *El juego dramático para mejorar la expresión corporal en niños y niñas de 5 años salón “Rosa” de la institución educativa inicial “302 - Ccachona”, CUSCO, 2019* [Tesis para obtener el grado académico de bachiller en educación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11666/EDcocom.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Contreras, T. (2020). *La expresión corporal y su influencia en la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de Inicial 1 del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua "Siglo XXI", en la ciudad de Quito en el periodo escolar 2019-2020* [Tesis de Maestría en Educación, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23624/1/UCE-FIL-CPO-Contreras%20Guayasamin%20Tatiana.pdf>
- Eines, J. y Montavani, A. (1980). *Teoría del Juego Dramático*. Editorial. GEDISA https://tvaulavirtual.educatic.unam.mx/pluginfile.php/2423640/mod_assign/intro/Teor%C3%ADa%20del%20juego%20dram%C3%A1tico.pdf
- Fernández, B. (2015). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. Editorial CEP, S.L. <https://elibro.net/es/lc/unprg/titulos/50777>
- Guachamin, P. & Lema, D. (2020). *El Juego Dramático en el desarrollo del lenguaje oral en niñas y niños de 4 años, en el Jardín de Infantes "Mercedes Noboa" en el Periodo Lectivo 2019-2020* [Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad Central Del Educador]. Repositorio Digital. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21738/1/T-UCE-0010-FIL-901.pdf>
- Matos, Y. y Pasek, E. (2008). *La observación, discusión y demostración: técnicas de investigación en el aula*. Laurus, 14(27), pp. 41. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892003>
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en el niño: Enfoque teórico*. Educación, 25 (2), pp. 113-124.
- Ministerio de Educación. (2003). *Educación: Calidad y Equidad. Reglamentación de la Ley general de educación* N° 28044.

<http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/EducacionCalidadyEquidad.pdf>

Ministerio de Educación. (2005). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Proceso de Articulación*. Fimart S.A.C. Editores e Impresores.
<https://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>

Ministerio de Educación. (2013). *Rutas del aprendizaje. Fascículo para la gestión de los aprendizajes en las instituciones educativas. Fascículo 1*. Corporación Gráfica Navarrete S.A. https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/1Inicial/m2_inicial/Fasciculos_para_la_gestion_de_los_aprendizajes_en_las_instituciones_educativas.pdf

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Dirección de imprenta.

Motos, T. (2013). *Psicopedagogía de la dramatización*.
<http://www.postgradoteatroeducacion.com/wpcontent/uploads/2013/11/Piscopedagogia-de-la-dramatizaci%C3%B3n-Tom%C3%A1s-Motos.pdf>

Pérez, J. (2008). *Propuesta para la evaluación de programas de educación socioemocional*. Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa, 6(2). http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espanol/Art_15_246.pdf

Petsayit, E. y Samekash, N. (2020). “*El juego dramático y el lenguaje oral de los niños(as) de 5 años de la institución educativa inicial n°323. comunidad: centro Wawik-Imaza- Amazonas 2019*” [Tesis para obtener el título de licenciada en educación inicial intercultural bilingüe, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. Repositorio Digital Institucional.
<https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/2245>

- Piaget, J y Inhelder, B. (1966). *Psicología del niño*.
<https://elibro.net/es/ereader/unprg/116205>
- Plúas, B. y Gaibor, K. (2022). *El juego dramático en el desarrollo de acciones de autocuidado en niños de 4 a 5 años*. Guía para docentes [Carrera educadores de Párvulos, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Digital Institucional.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/61218>
- Ruano, K. & Sánchez, G. (2009). *Educación corporal y educación*. Editorial Wanceulen editorial deportiva. S.L. <https://elibro.net/es/ereader/unprg/33804>
- Sarlé, P. (2000). *El Juego Dramático, la Educación Infantil y el Aprendizaje Escolar*. *Psyche*, 9(2), pp. 41-53.
<https://ojs.uc.cl/index.php/psyche/article/view/20501>
- Sarlé, P. y Rosemberg, C. (2015). *Dale que... El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños*. Homo Sapiens Ediciones.
<https://elibro.net/es/ereader/unprg/67112>
- Schinka, M. (2010). *Expresión corporal: técnica y expresión del movimiento*. Wolters Kluwer España, S.A. <https://elibro.net/es/ereader/unprg/63144>
- Stokoe, P. (2010). *La expresión corporal y el niño*.
<https://elibro.net/es/ereader/unprg/190566>
- Stokoe, P. (2017). *Expresión corporal: guía didáctica para el docente*. Melos.
<https://elibro.net/es/lc/unprg/titulos/189325>
- Talledo, K. (2019). *La Expresión Corporal en los niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. 071 Micaela Bastidas de la ciudad de Piura*”- 2019 [Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad César Vallejo].
 Repositorio Digital Institucional.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44551/Talledo_YK%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tataje, O. (2018). *Expresión corporal en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 525 Reyna del Carmen, Villa María del Triunfo* [Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad César Vallejo].

Repositorio Digital Institucional.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21615/Tataje_GOE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Wallon, H. (1968). *La evolución psicológica del niño*. Psique.

Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión didáctica del desarrollo y la educación infantil*. Visor-Mec.

ANEXOS

Anexo N° 01: Evaluación de la propuesta a través de juicio de expertos.

Guía de juicio de expertos (1)



VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN



1. Información del Experto:

Nombres y Apellidos: Lidia Rosario Huamán Ramos.

Centro Laboral: IEI N° 411 “Pasitos a Jesús” Villa el Sol – José Leonardo Ortiz.

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magister.

Mención: Psicopedagogía Cognitiva.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez, la validez de la propuesta de investigación: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022.

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy Alto

3. Estructura¹:

Indicadores de calidad la propuesta	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico.	X					
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje Claro.	X					
Consistencia teórica						
3. Se han explicado las bases teóricas y metodológicas de la propuesta de investigación.	X					
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	X					
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura básica.	X					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación.	X					

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzáles, docente adscrito a la Facultad de Educación UNED España-2008, publicada en la Revista Electrónica Investigación Psicoeducativa ISSN 1996-2095-N°15, Vol6(2) 2008 pp523-546

7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	X					
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación.	X					
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta son coherentes en términos de cantidad.	X					
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logra o no, o en qué medida)	X					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	X					
Puntaje parcial	55					
Puntuación total	100					
Nota: Índice de evaluación propuesta (Iep)= (puntuación total/55) x 100=						

4. Escala de valoración:

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada.			La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación.	La propuesta de investigación está apta para su aplicación.

Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.

5. Promedio final: 100

La propuesta de investigación está observada (...) / La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (...) / La propuesta de investigación está apta para su aplicación (X)

Chiclayo, Octubre 2023



Mg. Lidia Rosario Huamán Ramos

DNI:17522796.....

Celular:947780517.....

Guía de juicio de expertos (2)



VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN



1. Información del Experto:

Nombres y Apellidos: Rosa Natividad Pérez Acuña.

Centro Laboral: I.E.I. Caminito del Saber N° 143 – Calle San Francisco 1340.

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magister.

Mención: en Docencia y Gestión Educativa.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Privada Cesar Vallejo.

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez, la validez de la propuesta de investigación: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022.

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy Alto

3. Estructura¹:

Indicadores de calidad la propuesta	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico.	X					
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje Claro.	X					
Consistencia teórica						
3. Se han explicado las bases teóricas y metodológicas de la propuesta de investigación.	X					
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	X					
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura básica.	X					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación.	X					

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzáles, docente adscrito a la Facultad de Educación UNED España-2008, publicada en la Revista Electrónica Investigación Psicoeducativa ISSN 1996-2095-Nº15, Vol6(2) 2008 pp523-546

7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	X					
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación.	X					
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta son coherentes en términos de cantidad.	X					
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logra o no, o en qué medida)	X					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	X					
Puntaje parcial	55					
Puntuación total	100					
Nota: Índice de evaluación propuesta (iep)= (puntuación total/55)x100=						

4. Escala de valoración:


Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada.			La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación.	La propuesta de investigación está apta para su aplicación.

Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.

5. Promedio final:100.....

La propuesta de investigación está observada (...)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (...)/ La propuesta de investigación está apta para su aplicación (X)

Chiclayo, octubre 2023

.....
Mg. Rosa Natividad Pérez Acuña
DNI:16692297.....
Celular:979078957.....

Guía de juicio de expertos (3)



VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN



1. Información del Experto:

Nombres y Apellidos: Lilian Deifilia Celmira Dávila Vidarte.

Centro Laboral: I.E.I. N° 002 “Maravillas de Jesús” – Urb. Arturo Cabrejos

Fallas-Abogados.

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magister.

Mención: en Docencia y Gestión Educativa.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Privada Cesar Vallejo.

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez, la validez de la propuesta de investigación: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022.

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo

2: Bajo

3: Medio

4: Alto

5: Muy Alto

3. Estructura¹:

Indicadores de calidad la propuesta	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico.	X					
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje Claro.	X					
Consistencia teórica						
3. Se han explicado las bases teóricas y metodológicas de la propuesta de investigación.	X					
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	X					
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura básica.	X					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación.	X					

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzáles, docente adscrito a la Facultad de Educación UNED España-2008, publicada en la Revista Electrónica Investigación Psicoeducativa ISSN 1996-2095-Nº15, Vol6(2) 2008 pp523-546

7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	X					
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación.	X					
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta son coherentes en términos de cantidad.	X					
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logra o no, o en qué medida)	X					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	X					
Puntaje parcial	55					
Puntuación total	100					
Nota: Índice de evaluación propuesta (iep)= (puntuación total/55)x100=						

4. Escala de valoración:

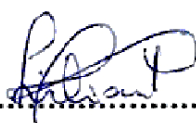
Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada.			La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación.	La propuesta de investigación está apta para su aplicación.

Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.

5. Promedio final: ...100.....

La propuesta de investigación está observada (...) / La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (...) / La propuesta de investigación está apta para su aplicación (X)

Chiclayo, octubre 2023



Mg. Lilian Deifilia Celmira Dávila Vidarte.

DNI: ...16771686.....

Celular: ...932360864.....

**Anexo N°02: Evaluación del instrumento a través de juicio de expertos.
Guía, juicio de experto (1)**



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



INSTRUMENTO PARA EVALUAR

Autores:

Bach. Betty Leon Fernandez

Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

2023

SOLICITUD

Estimada Mg. Lidia Rosario Huamán Ramos.

El motivo de la presente solicitud es para pedir su valiosa colaboración en la revisión del instrumento, el cual tiene como objetivo obtener la validación del instrumento anexo que se aplicará para el desarrollo de la tesis, titulada: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022, con fines de obtener el título de Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Acudimos a usted debido a sus conocimientos y experiencias en la materia, los cuales aportarían una útil y completa información para la culminación exitosa de este trabajo de investigación.

Gracias por su valioso aporte y participación.

Atentamente,



Bach. Betty Leon Fernandez

DNI: 75927628



Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

DNI: 48485723

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto:

Nombres y Apellidos: Lidia Rosario Huamán Ramos.

Centro Laboral: IEI N° 411 “Pasitos a Jesús” Villa el Sol – José Leonardo Ortiz.

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magister.

Mención: Psicopedagogía Cognitiva.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (Véase Anexo N° 01).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto:

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general).					X
2. Coherencia entre dimensiones e indicadores (visión general).					X
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión					X

general).					
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión).					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia).					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia).					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido (validez).					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo).					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden).					X
10. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad).					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general).					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general).					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general).					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización).					X
Puntaje parcial					75
Puntaje total	100				

Nota: Índice de validación de juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido/75] x 100=

4. Escala de validación:

Inferior al básico	Básico	Intermedio	Sobresaliente	Muy sobresaliente
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado.			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación.	El instrumento de investigación está apta para su aplicación.
Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación

alcanzado): *Luego de haber realizado la revisión del instrumento de investigación el cual se aplicará en el desarrollo de la Tesis: Programa de juegos dramáticos Para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial - José L. Ortiz 2022, se concluye apto para ser aplicado habiendo obtenido un puntaje Total de 100 en la escala de Muy sobresaliente, Por lo que se sugiere ser aplicado sin cambios en el diseño original.*

6. Constancia de Juicio de Expertos:

La que suscribe, ... Lidia Rosario Huamán Ramos
identificada con DNI N° ... 17522796 certifico que realicé el juicio
del experto al instrumento diseñado por las tesisistas Bach. Betty Leon Fernandez y Lucero
Massiel Chavez Bravo, en la investigación denominada: Programa de juegos dramáticos
para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L.
Ortiz – 2022, con fines de obtener el título de Licenciada en Educación especialidad
Inicial.

Chiclayo, octubre 2023



Mg. Lidia Rosario Huamán Ramos.

Celular: 947780517

Guía, juicio de experto (2)



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



INSTRUMENTO PARA EVALUAR

Autores:

Bach. Betty Leon Fernandez

Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

2023

SOLICITUD


Estimada Mg. Rosa Natividad Pérez Acuña.

El motivo de la presente solicitud es para pedir su valiosa colaboración en la revisión del instrumento, el cual tiene como objetivo obtener la validación del instrumento anexo que se aplicará para el desarrollo de la tesis, titulada: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022, con fines de obtener el título de Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Acudimos a usted debido a sus conocimientos y experiencias en la materia, los cuales aportarían una útil y completa información para la culminación exitosa de este trabajo de investigación.

Gracias por su valioso aporte y participación.

Atentamente,



Bach. Betty Leon Fernandez

DNI: 75927628



Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

DNI: 48485723

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto:

Nombres y Apellidos: Rosa Natividad Pérez Acuña.

Centro Laboral: I.E.I. Caminito del Saber N° 143 – Calle San Francisco 1340.

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magister.

Mención: en Docencia y Gestión Educativa.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Privada Cesar Vallejo.

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (Véase Anexo N° 01).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto:

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general).					X
2. Coherencia entre dimensiones e indicadores (visión general).					X

3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general).					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión).					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia).					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia).					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido (validez).					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo).					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden).					X
10. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad).					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general).					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general).					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general).					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización).					X
Puntaje parcial					75
Puntaje total	100				

Nota: Índice de validación de juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido/75] x 100=

4. Escala de validación:

Inferior al básico	Básico	Intermedio	Sobresaliente	Muy sobresaliente
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado.			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación.	El instrumento de investigación está apta para su aplicación.
Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):


El instrumento esta apto para
 Su aplicacion al obtener un puntaje muy
 Sobresaliente

6. Constancia de Juicio de Expertos:

La que suscribe, Rosa Natividad Pérez Acuña

.....
identificada con DNI N° 1669.2297..... certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por las tesisistas Bach. Betty Leon Fernandez y Lucero Massiel Chavez Bravo, en la investigación denominada: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022, con fines de obtener el título de Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Chiclayo, octubre 2023


Mag. Rosa Natividad Pérez Acuña
Celular: 979078957

Guía, juicio de experto (3)



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



INSTRUMENTO PARA EVALUAR

Autores:

Bach. Betty Leon Fernandez

Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

2023

SOLICITUD

Estimada Mg. Lilian Deifilia Celmira Dávila Vidarte.

El motivo de la presente solicitud es para pedir su valiosa colaboración en la revisión del instrumento, el cual tiene como objetivo obtener la validación del instrumento anexo que se aplicará para el desarrollo de la tesis, titulada: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022, con fines de obtener el título de Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Acudimos a usted debido a sus conocimientos y experiencias en la materia, los cuales aportarían una útil y completa información para la culminación exitosa de este trabajo de investigación.

Gracias por su valioso aporte y participación.

Atentamente,



Bach. Betty Leon Fernandez

DNI: 75927628



Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

DNI: 48485723

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto:

Nombres y Apellidos: Lilian Deifilia Celmira Dávila Vidarte.

Centro Laboral: I.E.I. N° 002 “Maravillas de Jesús” – Urb. Arturo Cabrejos
Fallas-Abogados.

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magister.

Mención: en Docencia y Gestión Educativa.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Privada César Vallejo.

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (Véase Anexo N° 01).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto:

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general).					X
2. Coherencia entre dimensiones e indicadores (visión general).					X

3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general).					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión). *					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia).					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia).					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido (validez).					X
8. No presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo).					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden).					X
10. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad).					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general).					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general).					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general).					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización).					X
Puntaje parcial					75
Puntaje total					100

Nota: Índice de validación de juicio de experto (Ivje) = $[\text{puntaje obtenido}/75] \times 100=$

4. Escala de validación:

Inferior al básico	Básico	Intermedio	Sobresaliente	Muy sobresaliente
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado.			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación.	El instrumento de investigación está apta para su aplicación.
Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de

validación alcanzado): Instrumento apto para la aplicación al haber obtenido el puntaje muy sobresaliente.

Por lo tanto, se le sugiere ser aplicado sin cambios en el diseño original.

6. Constancia de Juicio de Expertos:

La que suscribe, Lilian Deifilia Celmira Dávila

Vidarte

identificada con DNI N° 16771686..... certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por las tesisistas Bach. Betty Leon Fernandez y Lucero Massiel Chavez Bravo, en la investigación denominada: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022, con fines de obtener el título de Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Chiclayo, octubre 2023



Mg. Lilian Deifilia Celmira Dávila Vidarte.

Celular: 932360864.....

Anexo N°03: Ficha de observación de la expresión corporal.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA EXPRESIÓN CORPORAL

Nombres y apellidos:

Edad: **Sexo:** **Fecha:**

Objetivo: Recoger información sobre la expresión corporal de los niños de 5 años.

N°	Indicadores	Valoración		
	Expresiva	3	2	1
1.	Realiza expresiones faciales como alegría, tristeza, cólera, ira y miedo.			
2.	Utiliza gestos y mímicas para reforzar el mensaje verbal.			
3.	Expresa emociones a través de gestos y movimientos.			
	Comunicativa	3	2	1
4.	Los gestos guardan coherencia con el mensaje que se está comunicando.			
5.	Fija la mirada en su interlocutor.			
6.	Emplea gestos y mímicas sin exageración.			
7.	Imita movimientos y gestos de diferentes personajes de un cuento.			
	Creativa	3	2	1
8.	Crea diversos movimientos para expresarse corporalmente al compás de la música.			
9.	Improvisa gestos y movimientos corporales en la dramatización de un cuento.			
10.	Participan en actividades grupales para expresarse corporalmente.			
Subtotal				
Total				

Escala de valoración:

3	Logro pre visto
2	Proceso
1	Inicio

Anexo N°04: Ficha de análisis del programa de juegos dramáticos.

Ficha de análisis del Programa de Juegos dramáticos

Fecha:

N°	Indicadores	Valoración			Observaciones o sugerencias
	Fundamentación	2	1	0	
1.	La fundamentación explica las bases teóricas y metodológicas de la propuesta.				
2.	La fundamentación tiene una secuencia lógica.				
	Objetivos	2	1	0	
3.	El objetivo general es claro y conciso.				
4.	Los objetivos específicos tienen relación y orden entre ellos mismos.				
	Metodología	2	1	0	
5.	La metodología propuesta permite desarrollar la expresión corporal en los niños: Dramatización. Narración de cuentos. Relación con los otros.				
	Evaluación	2	1	0	
6.	El sistema de evaluación permite evaluar los objetivos de la propuesta.				
7.	La escala de valoración permite observar con objetividad los resultados.				
	Materiales	2	1	0	
8.	Los materiales propuestos son los suficientes para el desarrollo del programa propuesto.				
9.	Los materiales propuestos son pertinentes para desarrollar el programa.				
10.	Los materiales propuestos facilitan la aplicación del programa.				
Subtotal					
Total					

Escala de valoración:

2	Bueno
1	Regular
0	Deficiente

Anexo N°05: Instrumento para validar la propuesta a través de juicio de expertos.



VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN



1. Información del Experto:

Nombres y Apellidos:

Centro Laboral:

.....

Título Profesional:

Grado:

Mención:

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez, la validez de la propuesta de investigación: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022.

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo

2: Bajo

3: Medio

4: Alto

5: Muy Alto

3. Estructura¹:

Indicadores de calidad la propuesta	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico.						
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje Claro.						
Consistencia teórica						
3. Se han explicado las bases teóricas y metodológicas de la propuesta de investigación.						
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.						
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura básica.						
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación.						

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzáles, docente adscrito a la Facultad de Educación UNED España-2008, publicada en la Revista Electrónica Investigación Psicoeducativa ISSN 1996-2095-Nº15, Vol6(2) 2008 pp523-546

7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta.						
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación.						
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta son coherentes en términos de cantidad.						
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logra o no, o en qué medida)						
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.						
Puntaje parcial						
Puntuación total						
Nota: Índice de evaluación propuesta (iep)= (puntuación total/55)x100=						

Escala de valoración:

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada.			La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación.	La propuesta de investigación está apta para su aplicación.

Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.

5. Promedio final:

La propuesta de investigación está observada (...)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (...)/ La propuesta de investigación está apta para su aplicación (...)

Chiclayo, Octubre 2023

.....

Mg.

DNI:

Celular:

Anexo N°06: Instrumento para validar el instrumento de la propuesta.



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



INSTRUMENTO PARA EVALUAR

Autores:

Bach. Betty Leon Fernandez

Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

2023

SOLICITUD

Estimada Mg.

El motivo de la presente solicitud es para pedir su valiosa colaboración en la revisión del instrumento, el cual tiene como objetivo obtener la validación del instrumento anexo que se aplicará para el desarrollo de la tesis, titulada: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022, con fines de obtener el título de Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Acudimos a usted debido a sus conocimientos y experiencias en la materia, los cuales aportarían una útil y completa información para la culminación exitosa de este trabajo de investigación.

Gracias por su valioso aporte y participación.

Atentamente,



Bach. Betty Leon Fernandez

DNI: 75927628



Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo

DNI: 48485723

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto:

Nombres y Apellidos:

.....

Centro Laboral:

.....

Título Profesional:

.....

Grado:

Mención:

.....

Institución donde lo obtuvo:

.....

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (Véase Anexo N° 01).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto:

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general).					
2. Coherencia entre dimensiones e indicadores (visión general).					

3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general).					
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión).					
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia).					
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia).					
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido (validez).					
8. No presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo).					
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden).					
10. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión).					
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad).					
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general).					
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general).					
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general).					
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización).					
Puntaje parcial					
Puntaje total					

Nota: Índice de validación de juicio de experto (Ivje) = $[\text{puntaje obtenido}/75] \times 100=$

4. Escala de validación:

Inferior al básico	Básico	Intermedio	Sobresaliente	Muy sobresaliente
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado.			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación.	El instrumento de investigación está apta para su aplicación.
Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de

validación alcanzado):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Constancia de Juicio de Expertos:

La que suscribe,

.....

identificada con DNI N° certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por las tesoreras Bach. Betty Leon Fernandez y Lucero Massiel Chavez Bravo, en la investigación denominada: Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022, con fines de obtener el título de Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Chiclayo, octubre 2023

.....

.....

Celular:

ANEXO N° 01: INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE PROPUESTA

1. Estructura¹:

Indicadores de calidad la propuesta	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico.						
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje Claro.						
Consistencia teórica						
3. Se han explicado las bases teóricas y metodológicas de la propuesta de investigación.						
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.						
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura básica.						
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización,						

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzáles, docente adscrito a la Facultad de Educación UNED España-2008, publicada en la Revista Electrónica Investigación Psicoeducativa ISSN 1996-2095-N°15, Vol6(2) 2008 pp523-546

recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación.						
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta.						
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación.						
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta son coherentes en términos de cantidad.						
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logra o no, o en qué medida)						
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.						
Puntaje parcial						
Puntuación total						
Nota: Índice de evaluación propuesta (Iep)= (puntuación total/55)x100=						

2. Escala de valoración:

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada.			La propuesta de investigación requiere	La propuesta de investigación está apta para su aplicación.

	reajustes para su aplicación.	
--	-------------------------------	--

Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.

3. Promedio final:

La propuesta de investigación está observada (...)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (...)/ La propuesta de investigación está apta para su aplicación (...)

Chiclayo, octubre 2023

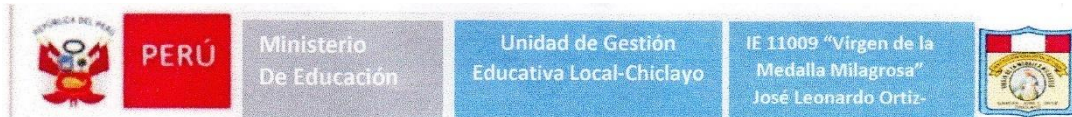
.....

Mg.

DNI:

Celular:

Anexo N°07: Constancia de aceptación de la I.E. N° 11009 “Virgen de la medalla Milagrosa” -Garcés.



José Leonardo Ortiz, 16 setiembre del 2022

OFICIO N° 233-2022-UGEL CHIC-IE. N° 11009“VMM”-JLO/D

Señor:

DR. JOSE WILDER HERRERA VARGAS

DECANO DE LA UNIVERSIDAD PEDRO RUIZ GALLO

Ciudad. -

Asunto : RESPUESTA DE ACEPTACIÓN

Ref. : OF N° 605-2022-V.U.I.-FACHSE

Tengo el agrado de dirigirme a Usted para saludarlo cordialmente y en relación al documento de la referencia, informarle que se está aceptando la solicitud de las estudiantes **CHAVEZ BRAVO LUCERO MASSIEL** y **LEON FERNANDEZ BETTY**, de la especialidad de educación inicial facultad de ciencias históricas sociales, con su proyecto de investigación titulado **“PROGRAMA DE JUEGOS DRAMATICOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESION CORPORAL EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS NIVEL INICIAL”**

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para expresarle de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

MED - UGEL - CHICLAYO
I.E. 11009 - VMM

Mg. Juan Carlos Samillán Palco
DIRECTOR

ESTUDIO- TRABAJO- SUPERACION

Calle Húsares de Junín N° 520- Garcés- Distrito José Leonardo Ortiz
Provincia Chiclayo- Departamento Lambayeque

Teléfono: 074-255250 Facebook: [comunidad medallina](#)

*CM Inicial: 1528280

*CM Primaria: 0456145

*CM Secundaria: 1273838

Anexo N°08: Constancia de aprobación de originalidad de tesis.

Constancia de aprobación de originalidad de tesis

Yo, Dra. Graciela Vera Carpio, asesora de tesis y usuario revisor del trabajo de investigación cuyo autoras son:

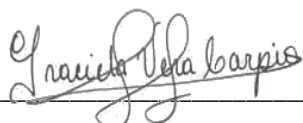
- **Bach. Betty Leon Fernandez.**
- **Bach. Lucero Massiel Chavez Bravo.**

Titulada: **Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial – José L. Ortiz – 2022.** Luego de la revisión exhaustiva del documento, constato que la misma tiene un índice de similitud de **13%** verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

La que suscribe analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitudes no contienen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Se cumple con adjuntar el reporte de similitudes a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 18 de enero del 2024



Dra. Graciela Vera Carpio

DNI:16705098

Asesora

Anexo N°09: Reporte de similitud de Turnitin.

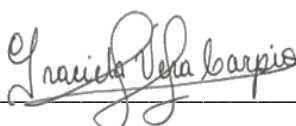
Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial - José L. Ortiz - 2022.

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	13%	2%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1%
7	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1%
8	www.dspace.uce.edu.ec	



Dra. Graciela Vera Carpio
Asesora

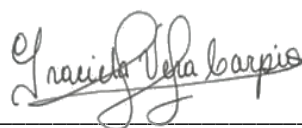
	Fuente de Internet	<1 %
9	repository.pedagogica.edu.co Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %
11	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
18	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	

Graciela Vera Carpio

Graciela Vera Carpio

Dra. Graciela Vera Carpio
Asesora

		<1 %
20	Submitted to Escuela Nacional Superior de Arte Dramatico Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	abctexto.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to upn271 Trabajo del estudiante	<1 %
26	"Toolkit for Counseling Spanish-Speaking Clients", Springer Science and Business Media LLC, 2017 Publicación	<1 %
27	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Gitam University Trabajo del estudiante	<1 %
29	dspace.esPOCH.edu.ec	



Dra. Graciela Vera Carpio
Asesora

Fuente de Internet

<1 %

30 repositorio.undar.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

31 repositorio.utc.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

32 www.mef.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

33 dspace.ucuenca.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

34 opac.pucv.cl

Fuente de Internet

<1 %

35 repositorio.espe.edu.ec:8080

Fuente de Internet

<1 %

36 repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

37 repositorio.utn.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

38 repositorio.upch.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

Graciela Vera Carpio

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Graciela Vera Carpio

Dra. Graciela Vera Carpio

Asesora



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Chavez Bravo, Lucero Massiel Leon Fernandez, Betty
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresió...
Nombre del archivo:	INFORME_FINAL_DE_TESIS_LEON_FERNANDEZ_Y_CHAVEZ_BR...
Tamaño del archivo:	17.61M
Total páginas:	168
Total de palabras:	23,974
Total de caracteres:	123,239
Fecha de entrega:	18-ene.-2024 10:52p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2273669260

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Programa de juegos dramáticos para desarrollar la expresión corporal en los niños de cinco años nivel inicial - José L. Ortiz - 2022.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

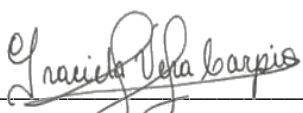
Investigadoras: Chavez Bravo, Lucero Massiel.
Leon Fernandez, Betty.

Asesora: Vera Carpio, Graciela.

Lambayeque - Perú

2024

Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.



Dra. Graciela Vera Carpio
Asesora