UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIA HISTORICO SOCIALES Y EDUCACION

UNIDAD DE POS GRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO

PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTAS EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA DESARROLLAR EL EQUILIBRIO ESTATICO Y DINÁMICO EN LOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 15315 DEL CASERÍO DE HUACHUMA ALTA-DISTRITO LAS LOMAS, PROVINCIA Y REGION PIURA"

AUTORA: MARIA FELICITA GARCIA GARCIA

ASESORA:

MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

SULLANA

2017

UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POS GRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO

PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:

DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA DESARROLLAR EL EQUILIBRIO ESTATICO Y DINÁMICO EN LOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 15315 DEL CASERÍO DE HUACHUMA ALTA-DISTRITO LAS LOMAS, PROVINCIA Y REGION PIURA”

AUTORA: **MARIA FELICITA GARCIA GARCIA**

MIEMBRO DEL JURADO

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

DEDICATORIA

El presente informe dedico a mi esposo a mis queridos hijos por su apoyo incondicional para culminar mis estudios

María

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme
Iluminado y brindado la fortaleza necesaria
Para lograr mi mayor anhelo
A la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, por
brindarnos la oportunidad y las facilidades necesarias
para hacernos acreedores de una segunda
especialidad en Didáctica de la Educación Inicial

María

RESUMEN

El presente trabajo académico titulado: “aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar el equilibrio estático y dinámico en los de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 15315 del caserío de Huachuma alta-distrito Las Lomas, provincia y región Piura”, ha permitido que los niños y niñas de la referida Institución Educativa logren desarrollar el equilibrio estático y dinámico tal y como lo demuestra los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa.

El estudio estuvo dirigido a una población de 20 estudiantes matriculados en año académico 2016, de edad de 4 años con quienes se inició el proceso investigativo, mediante las mediciones antes y después del programa.

Se hizo las coordinaciones con la directora para aplicar un programa de intervención denominado “Programa de juegos psicomotrices en el desarrollo del equilibrio estático y dinámico, para realizar el diagnóstico se aplicó una evaluación de entrada con indicadores elaborado por las autoras, información que fue de gran utilidad para la identificación de necesidades del equilibrio, donde se observa que los niños tienen dificultad para caminar sobre cuerdas, pararse en un solo pie, estar con el cuerpo en posición de estatuas, además para saltar en un pie se caen con facilidad.

El presente programa se encuentra situado en el área de personal social específicamente en la competencia de construye su corporeidad de acuerdo a las rutas de aprendizaje, cuya finalidad es Esta competencia, referida a la construcción de la corporeidad, está orientada a que nuestros niños puedan conocerse e ir tomando conciencia de sí mismos, es decir, a que construyan su esquema e imagen corporal como resultado de las experiencias que viven a través de los sentidos, la acción, el movimiento y la emoción.

Esta primera competencia incluye aspectos del desarrollo psicomotor, así como la

manifestación de las emociones y la evolución de la expresividad y creatividad.

Se pudo evidenciar resultados con nivel muy bajo. En el equilibrio estático: el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 9%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 18% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 73%; y en el equilibrio dinámico: el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 7%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 16% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 77%, todo con respecto a una población de 20 niños (100%).

Después de la aplicación del programa de juegos psicomotrices para desarrollar el equilibrio dinámico y estático y al comparar los resultados de la evaluación inicial y la evaluación final se comprobó que la aplicación de dicho programa mejora significativamente la coordinación motora gruesa, ya que se puede evaluar en un 60% el promedio del nivel de logro, demostrando que a mayor incidencia o dedicando mayor tiempo a desarrollar los juegos psicomotrices se logra una mejora significativa en la coordinación motora gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad.

Por lo que se constituye que la aplicación de un programa de juegos psicomotrices si influenció de manera significativa para desarrollar el equilibrio estático y dinámico de los niños y niñas de 4 años" de la Institución Educativa Inicial N° 15315 del caserío de Huachuma alta-distrito Las Lomas, provincia y región Piura", ha permitido que los niños y niñas de la referida; esto se ve reflejado en la práctica psicomotriz que alienta al movimiento y el juego para estimular el desarrollo de todas las capacidades, tanto físicas, afectivas, intelectuales y sociales.

Palabras clave: Motricidad, equilibrio, juegos psicomotrices, significatividad

PRESENTACION

El caserío Huachuma alta se encuentra ubicado a 32 Km. Del distrito de Las Lomas, provincia de Piura, Región Piura, en la actualidad cuenta con 750 pobladores y 150 familias. El caserío de Huachuma Alta es de geografía accidentada, y presenta las siguientes características: cerros altos, lomas, quebradas, honduras o cimas, partes rocosas, quebradillas; está dividida geográficamente en dos dimensiones:

Por el canal de irrigación “Huachuma” se constituye de un túnel aproximadamente dos km de longitud además tiene pequeños bosques conformados de árboles, palo santo, faiques, algarrobos, overales, hualtaco. Sus límites del caserío de Huachuma Alta son:

Por el norte: caserío nuevo algarrobar

Por el sur: con el cerro Amancaes

Por el este: centro poblado de Chipillico

Por el oeste: por el caserío de Huachuma Baja y la represa San Lorenzo

Las actividades productivas del caserío son la agricultura y la ganadería. Su creación se dio en 1949 con el canal de irrigación Huachuma, construido durante el gobierno de Manuel Odria, la mayoría de sus pobladores son oriundos de Pedregal y Tambogrande.

La institución educativa 15315 de Huachuma alta fue creada el 20 de mayo de 1977 según resolución directoral N° 704 siendo sus principales gestores los señores: Telesforo García Ruíz y Francisco Saavedra Patiño, Segundo Carmen y Hugo Apolo, la I.E empezó a funcionar en 1974 como escuela unitaria con 60 alumnos y a cargo de la profesora Doris Escarate contratada por los padres de familia.

1975 asume el trabajo de aula y dirección la profesora Nélida Cueva Celi, enviada por la zona departamental – Piura atendiendo a 105 niños. En el año 1978 asume el trabajo como profesora y directora doña Luisa Roselló Vela, profesora nombrada por el ministerio de educación. En el año 1993 asume la dirección el profesor Edmundo Castillo Morales y en 1998 se construye un moderno local educativo siendo su principal gestor el director de ese entonces, conjunto con los padres y directivos de la I.E.

El dos de Abril de 1996 se crea la I.E de inicial con el número 791 en Huachuma Alta según resolución directoral N° 385, gestión realizada por el director profesor Edmundo

Castillo Morales, posteriormente se modifica a institución N° 809 según R.D N° 1477 del 29 de agosto de 1996en dicha institución laboró inicialmente doña Rosario Noemí Arismendi García contratada por la municipalidad de Las Lomas, luego la profesora Carlota Pingo Cienfuego contratada en 1997. El 31 de diciembre 1998 se fusiona la I.E primaria N° 15315 y I.E Inicial N° 809, según resolución directoral N° 2966, decisión tomada por los padres de familia para trabajar de manera conjunta. El año 1998 llega en calidad de contratada por el ministerio de educación la profesora Gianela Gonzaga Ruíz y en el año 2002 llega por primera vez una profesora nombrada por el ministerio de educación Rosa Liliana Maza Benites, recayendo la responsabilidad en el nivel inicial de la I.E.

Su aniversario de la I.E es realizado el 20 de Julio de cada año, actualmente la I.E atiende a una población escolar de 105 niños en el nivel primario, 49 niños en nivel inicial, con 4 profesores del nivel primario y tres en el nivel inicial, su actual director es el profesor Edmundo Castillo Morales.

La I.E cuenta con un aula de 4 años con la cantidad de 20 niños donde se ha observado que existen problemas de equilibrio en las actividades psicomotoras es por ello que la docente se ha preocupado por intervenir con un programa de aplicación de juegos que apoyen de manera espontánea el equilibrio en los niños de 4 años, de esta forma se ha tenido en cuenta desarrollar diferentes actividades que apoyen en el desarrollo y desenvolvimiento psicomotor y equilibrio de los niños y niñas de 4 años.

Siendo importante que la actividad lúdica forme parte del proceso aprendizaje con los niños con dificultades de equilibrio, por lo que se aplicara una lista de cotejo de inicio y salida para verificar y dar resultados satisfactorios en el desarrollo del equilibrio dinámico y estático.

I MARCO REFERENCIAL

I. MARCO REFERENCIAL

1.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1.1. La teoría de Wallon

Se basó en el estudio del desarrollo del niño, según un enfoque global que combina los aspectos motor, afectivo y cognitivo, y la motricidad que constituye la base del desarrollo de la percepción, las emociones, el pensamiento y finalmente el lenguaje. Él destaca el papel de las emociones y del tono muscular en los primeros contactos del niño con el mundo que son el punto de partida de expresión y su comunicación con los demás: El tono muscular refleja las emociones del sujeto. La postura, por ejemplo que asocia tono y actitudes de la persona, une movimiento y psiquis, elemento fundamental de la psicomotricidad".

Wallon desde una postura antidualista, plantea que en la conciencia reside el origen del progreso intelectual, pero ésta no se presenta en el momento del nacimiento sino que es una cualidad que se construye socialmente, por medio de lo que denomina la simbiosis afectiva. En consecuencia el objeto de la Psicología es la explicación de la formación y desarrollo de la conciencia.

Wallon coincide con Vygotsky al afirmar que el niño es un ser social desde que nace y que en la interacción con los demás va a residir la clave de su desarrollo. Para Wallon, la individuación se produce gracias al papel que desempeña la emoción en el niño.

Wallon decía: "El lenguaje ha sido precedido por medios de comunicación más primitivos. La base de estos medios está en la expresión emocional". La ley de alternancia funcional es la ley principal que regula el desarrollo psicológico del niño.

Plantea que las actividades del niño, unas veces se dirigen a la construcción de su individualidad y otras al establecimiento de relaciones con los otros; alternándose la orientación progresivamente en cada estadio. La ley de preponderancia e integración funcional consiste en que no existe ni ruptura, ni continuidad funcional en la transición de un estadio a otro. De este modo, las funciones antiguas no desaparecen sino que se integran con las nuevas”.

Wallon remarcó la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal. Según Wallon el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llegó a decir: "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo". La psicomotricidad en la actividad del niño, interactúan dos factores diferenciados: por un lado la cenestesia (sensibilidad profunda) que puede ser interoceptiva o visceral (latidos del corazón, dolor de barriga, agujetas...) y propioceptiva o postural (sentido de la posición, percepción del movimiento...); y por otro lado la exteroceptividad (sensibilidad sensorial).

En cuanto a la función tónica, Henry Wallon plantea que el tono muscular no es solo importante para el desarrollo de las actividades motrices y posturales, sino que juega un papel fundamental en la vida de relación del individuo, siendo a nuestro juicio su aportación fundamental al concepto de psicomotricidad. Para Henry Wallon se llega a la conclusión lógica de que nuestro cuerpo no es sólo relación con el espacio circundante, sino que únicamente podemos vivirlo en el cuerpo de los demás y por el cuerpo de los demás. De ahí que el niño, vivenciando todo un proceso de movimientos

segmentarios, uniéndolos armoniosamente y, al mismo tiempo, con la adquisición de la madurez del sistema nervioso, logrará llevar a cabo una acción previamente representada mentalmente (coordinación general). El niño, con la práctica de los movimientos, irá forjándose poco a poco la imagen y profundizando en la utilización de su cuerpo, llegando a organizar su esquema corporal.

1.1.2.TEORÍA COGNITIVA DEL JUEGO: PIAGET

"El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad", así lo menciona Jean Piaget (1896 – 1980). Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medioambiente en el que se desarrolle.

Para Piaget, en su teoría del desarrollo es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica porque permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Piaget, sostiene que antes del segundo año no se observa una conducta en el niño que implique la evocación de un objeto ausente; los mecanismos senso-motores ignoran la representación.

A partir del segundo año de vida el niño comienza a mostrar claramente la adquisición de la función simbólica, la cual le permite representarse lo real a través de "significantes" distintos de las cosas "significadas".

En el caso del juego simbólico o juego de ficción, la representación es neta y el significante diferenciado es un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos.

Los sistemas simbólicos se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución.-

Piaget define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación”lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores.

Para Piaget, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es en el penúltimo estadio del juego reglado con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas (Piaget, 1932).

La espontaneidad es estudiada por *Piaget* como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así *Piaget* el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes, el juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o **del placer** es analizado pro Piaget en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo.

El cuarto criterio es la **falta de organización del juego**, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

De cualquier manera el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimilatoria que *Piaget* atribuye a la acción lúdica, ya que es la acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto.

Un quinto criterio sobre la naturaleza del juego es el ser "**resolución de conflictos personales**". Dice Piaget: que el juego ignora los conflictos cognitivos o evidencias de incoherencia interna de lo que pensamos o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución nos obliga a cambiar nuestras ideas y a abandonar nuestro egocentrismo. *Piaget (1946)* alude también a otros criterios como la superposición de motivos que se dan en el juego, pero de nuevo lo resuelve reduciéndola al papel de la asimilación en el juego, que permite no hacer verdaderamente frente al conflicto.

Definición de equilibrio

Según Álvarez del Villar (1987), el equilibrio es la habilidad de mantener el cuerpo en la posición erguida gracias a los movimientos compensatorios que implican la motricidad global y la motricidad fina, que es cuando el individuo está quieto (equilibrio estático) o desplazándose (equilibrio dinámico).

En el ser humano, el equilibrio es la función que permite mantener en un estado relativamente estable el centro de gravedad del individuo, a pesar de los acontecimientos e influencia de del entorno.

Fisiológicamente, el sentido del equilibrio se ubica en el Sistema Vestibular, situado en el laberinto óseo del hueso temporal.

El aparato Vestibular humano posee tres funciones:

- ✓ Es el órgano primario del equilibrio, jugando un papel dominante en las sensaciones subjetivas del movimiento y de orientación espacial.
    - ✓ La información Vestibular es empleada para los ajustes de la actividad muscular necesarios para el mantenimiento de la postura corporal y para la evitación de caídas.
    - ✓ La influencia Vestibular sobre los movimientos oculares estabiliza la posición de los ojos durante los movimientos de la cabeza, reduciendo así el desplazamiento de la imagen de un objeto que ha sido fijado por la retina.

Tipos del equilibrio, clasificación:

Rigal (2006) y otros afirman que existen 2 tipos de equilibrio:

a) **Equilibrio Estático**: Es el proceso perceptivo motor que busca un ajuste de la postura y una información sensorial exteroceptiva cuando el sujeto no oprime una locomoción corporal. Destaca en este punto el Equilibrio postural.

b) **Equilibrio Dinámico**; el centro de gravedad sale de la vertical corporal para realizar un desplazamiento y, tras una acción reequilibradora, regresa a la base de sustentación.

La mayoría de los autores (Álvarez del Villar, (1983), distinguen dos tipos de equilibrios (López, 2004):

a) **Estáticos:** (equilibrio postural): Es la capacidad de mantener una postura sin movimiento. Se mantiene gracias a los reflejos de equilibración, que son el resultado de relaciones propioceptivas. El equilibrio estático es el fundamento del equilibrio dinámico.

b) **Dinámico**: Siempre se asocia al desplazamiento, ya que cuando éste existe se debe ir cambiando de postura manteniendo en cada una de ellas una posición transitoria de equilibrio.

Algunos autores distinguen dentro de este equilibrio dos tipos (López, 1992):

1. Reequilibrio: Mantener la posición equilibrada del cuerpo, durante la actividad y recuperar la posición correcta equilibrada después de la acción motriz.

2. Equilibración: Mantenimiento de actividades y acciones con objetos relacionados con nuestro cuerpo (equilibrar y transportar objetos con diferentes partes del cuerpo).

Por otra parte, el equilibrio se puede dividir en tres categorías (Gutiérrez, 1999):
a) *Equilibrio estable:* Cuando los momentos o fuerzas desestabilizadoras producen un desplazamiento en el sistema, obligando a éste a recuperar su posición original de equilibrio.

b) *Equilibrio inestable:* Cuando los momentos o fuerzas desestabilizadoras producen un desplazamiento al sistema que le obliga a separarse de su posición de equilibrio inicial.

c) *Equilibrio indiferente:* En este caso, las fuerzas desestabilizadoras no tienen ningún efecto sobre la estabilidad en el equilibrio de un cuerpo, el cuerpo sigue manteniendo su posición de equilibrio.

Factores que intervienen en el equilibrio:*(Cristina Redondo Villa 2010)*

El equilibrio corporal se construye y desarrolla en base a las informaciones viso-espacial y Vestibular. Un trastorno en el control del equilibrio, no solo va a producir dificultades para la integración espacial sino que va a condicionar el control postural. Se distinguen tres grupos de factores:

- ✓ Factores Sensoriales: órganos sensoriomotores, sistema laberíntico, sistema plantar y sensaciones cenestésicas
- ✓ Factores Mecánicos: Fuerza de la gravedad, centro de gravedad, base de sustentación, peso corporal.
- ✓ Otros factores: Motivación, capacidad de concentración, inteligencia motriz, autoconfianza.

Proceso Evolutivo del Equilibrio: (Muñoz 2009)

- ➢ Educación Infantil (3-6 años): Hay una buena mejora de esta capacidad, ya que el niño/a empieza a dominar determinadas habilidades básicas. Algunos autores afirman que esta es la etapa más óptima para su desarrollo. Sobre los 6 años, el equilibrio dinámico se da con elevación sobre el terreno. En esta etapa se produce la mejora del control estático y el dominio de la alternancia tensión/relajación. El control motriz es aún muy globalizado lo que hace que se dé cómo algo normal en estas edades las paratonías (tensión parásita en grupos musculares no intervinientes en el gesto) y las sincinesias (movimientos de segmentos no participantes). Existe una mejora de la percepción del gesto en estático, progresando en lo relativo a la diferenciación de segmentos. Solo al final del periodo comienza a percibir su imagen en movimiento, aunque muy globalizada. El dominio postural evoluciona a un mayor control, seguridad y ajuste tónico de la postura en estatismo. Desarrolla posturas no convencionales, equilibrios, mediante aprendizajes (balanza, pino). El equilibrio dinámico empieza a controlarse al final del periodo. A mitad de este, puede usar las posturas combinadas dinámicamente con sus desplazamientos en los juegos (paradas, caídas). Del mismo modo, la mejora en el control motriz general va a permitir desarrollar los aprendizajes que posibilitan las conductas de

autonomía (abrochar zapatos, botones, etc.). Esta evolución establece que progresivamente disminuya la base de sustentación y el tiempo de apoyo, y aumenta la longitud de la zancada y el recorrido de los brazos en el patrón motor de la carrera, siendo este recorrido antero-posterior. En el lanzamiento, el paso de una base de apoyo estática a una dinámica, resultado de la evolución en el equilibrio, permite, a su vez, la evolución de este patrón.

Evaluación del equilibrio: (muñoz 2009)

Durante años se han ido aplicando una serie de pruebas para intentar evaluar el equilibrio, pero no ha suido tarea fácil. La mayoría se limitan a la realización de un ejercicio. Las más conocidas son:

- Test de “Iowa base test”: Apoyado sobre un pie, con brazos extendidos. Se balancea el tronco adelante al tiempo que se eleva por detrás la pierna libre hasta que ambos queden paralelos al suelo. Se trata de resistir en esa posición durante 10 segundos.
- Test del “Equilibrio Flamenco”: Durante un minuto mantenerse en una posición equilibrada. La posición es de pie sobre una barra de 3 centímetros de ancho, flexionar una rodilla para cogerse el pie con la mano, quedándose en equilibrio con el otro pie.
- Tradicionalmente hemos evaluado el equilibrio dinámico observando al escolar andar sobre un banco sueco. En caso de no tener dificultad giramos el banco para que ande sobre la barra. Esta prueba es fácil de realizar pero tiene el inconveniente de la subjetividad de la medición.

Actividades del equilibrio estático y dinámico

PILLAR POR LAS LÍNEAS

OBJETIVOS

- Desarrollar el equilibrio en movimiento.
- Desarrollar la percepción espacio-temporal.

RECURSOS: ninguno.

ACTIVIDAD: un alumno se la queda y tiene que pillar al resto al resto de compañeros que se desplazarán por las líneas del campo de baloncesto. Quien no respete las líneas se la quedará.

VARIACIONES: se puede meter material, como por ejemplo todos botando balón menos quien pilla o al revés, solo con balón quien pilla.

PAYASOS GIGANTES

OBJETIVOS

- Desarrollar el equilibrio en movimiento.
- Desarrollar la percepción espacio-temporal.

RECURSOS: zancos

ACTIVIDAD*: El payaso Paquito tiene que ensayar una nueva actuación con un material que no conoce. Se llaman zancos. ¿Vosotros habéis jugado alguna vez con ellos? Nuestro amigo Paquito es la primera vez y le tenemos que enseñar.*

Colocamos a los alumnos por parejas o de tres en tres (según de la cantidad de zancos que se dispongan) y nos desplazamos por las líneas del campo de baloncesto. El niño/a que no tenga zancos tendrá que ayudar a su pareja para que no se caiga.

VARIACIONES: en caso de no disponer del material se pueden elaborar en el aula con latas grandes de tomate. Los bodes se forran con cartulina y cinta aislante. Se hacen dos agujeros para pasar una cuerda. También se pueden elaborar con botes de Nesquik, como se muestra en la siguiente imagen.

RESCATE DEL TESORO

OBJETIVOS

- Desarrollar el equilibrio en movimiento.
- Aprender a trabajar en equipo.

RECURSOS: balones de espuma, saquitos de arena, ladrillos de colores, bancos suecos y colchonetas gruesas.

ACTIVIDAD: dividimos la clase en dos grupos y se les asigna un nombre para ser piratas.

Paquito el payaso nos cuenta que una vez que viajó con El Circo a países lejanos, tuvieron que navegar por mares muy grandes y que una vez se encontraron dos barcos piratas que se estaban disputando un tesoro. ¿Queréis que les imitemos?

Los alumnos tendrán que coger de la isla (colchoneta) el mayor número de objetos, pero no pueden tocar suelo. Deberán pasar de uno en uno por las diferentes “piedras” (saquitos de arena, ladrillos, banco...). Solo se podrá coger un objeto por turno.

VARIACIONES: los objetos que les sirven para llegar hasta el tesoro (colchoneta) pueden estar mal colocados y ser los alumnos quienes, sin tocar suelo, hagan el camino a la colchoneta.

EL REY DE LA MONTAÑA

OBJETIVOS:

Desarrollar el equilibrio dinámico

Mejorar la atención y la orientación espacial

MATERIALES Y RECURSOS: Colchonetas.

DESARROLLO*:*

Pondremos una colchoneta grande (montaña) y varias pequeñas alrededor con el fin de que los niños no se hagan daño. El objetivo del juego es hacerse el rey de la montaña, es decir, quedarse sólo en la colchoneta grande. Los niños intentarán subir a la colchoneta grande, y el primero que suba ha de impedir que no suba nadie más.

VARIACIONES:

Para hacer el juego más sencillo podemos jugar por parejas o por grupos.

EL JUEGO DEL REMOLINO

Los niños pueden jugar al “Remolino”. Un juego que permite desarrollar el tipo de equilibrio: el dinámico.

Descripción: La edad apropiada para este juego es de 4 y 5 años, y se deben formar grupos pequeños de 7 u 8 niños. Cada grupo tendrá que formar un círculo o una cadena. Los niños de cada grupo tendrán que unirse cogidos de las manos. El primero del círculo tendrá que guiar a sus compañeros al ritmo de la música. Cuando la música deje de sonar los niños tendrán que soltarse de las manos y dar vueltas en torno a su propio eje y con los brazos extendidos, en forma de cruz. En este momento, si algún niño se cae al suelo quedará descalificado. Pero el juego continuo para los que mantienen el equilibrio. Cuando la música vuelve a sonar los niños vuelven a la posición inicial que tenían en el círculo o cadena.

SIN SALIRSE DEL CAMINO

DESCRICIÓN: Repartimos por el suelo El mayor número de cuerdas posible.

DESARROLLO: El maestro/a les dice “tenemos que andar por encima de las cuerdas, sin caernos. Si alguien se cae se convierte en estatua. Preparados/as, pues adelante, empezamos a andar”.Cada cierto tiempo damos alguna consigna, “Hay que tener cuidado y mirar de vez en cuando hacia atrás por si nos persiguen los trolls”.
“Hay que mirar al cielo por si vienen los voladores” “Cuidado no se pueden pisar las cuerdas amarillas, son venenosas”. Etc.

LA FLAUTA MÁGICA.

OBJETIVOS

- Desarrollar el equilibrio y el control corporal.
- Experimentar una postura corporal marcando una limitación.
- Aprender a jugar colectivamente y desarrollar la imaginación.

MATERIALES Y RECURSOS- No se precisan.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD- El encantador de serpientes tiene que hacer una selección de flautas ya que la suya se ha estropeado, nos tenemos que convertir en flautas…

Formamos una fila de niños a un lado del aula; se tienen que imaginar que son flautas mágicas y tiene que andar derechitos con un solo pie hasta el otro lado de la clase; volveremos con el pie contrario. Si algún niño toca dos veces el suelo se elimina. El encantador elegirá la flauta que más tiempo permanezca desplazándose con un solo pie.

PUENTES PELIGROSOS

DESCRIPCIÓN: La maestra/o les dice “tenemos que pasar por los puentes más peligrosos de toda la selva. Como son muy peligrosos, me va ayudar mi amiguita/o”, y tienen que pasar con ayuda de una compañera/o.La amiguita/o le agarra de una mano.

- **Actividades de equilibrio estático**

TWISTER

OBJETIVOS

- Desarrollar el equilibrio estático.
- Interiorizar las partes del cuerpo.
- Reconocer los colores.

RECURSOS: sabana o plástico blanco y grande en donde hay que pintar cuatro filas con cinco círculos del mismo color en cada una. Tablero.

ACTIVIDAD: dividimos la clase en grupos de 5 ya que es el número máximo de jugadores en cada partida.

Cada alumno se pone en los bordes de la sabana de juego. El árbitro del juego (maestra o alumno) hará girar la flecha para elegir la parte del cuerpo que deben mover y en la segunda tirada se elige el color. Los participantes deberán colocarse según las indicaciones. Se retira del juego aquel concursante que apoye en el suelo otra parte del cuerpo que no sea ni pies ni manos.

VARIACIONES: los círculos de la sabana se pueden hacer con cartulinas y pegarlos con belcro para intercambiarlos con otros colores que se estén trabajando en ese momento.

PAYASOS EN EQUILIBRIO

OBJETIVOS

- Desarrollar el equilibrio estático.

RECURSOS: claves.

ACTIVIDAD: nos colocamos de manera dispersa por el aula, con espacio entre los alumnos.

El payaso Paquito tiene que preparar un número nuevo para la siguiente actuación. Consiste en hacer de equilibrista con posturas extrañas para hacer reír a la gente. La maestra podrá trabajar las siguientes posturas:

El modelo: desde la posición de parado con las piernas separadas aproximadamente a la anchura de los hombros, los niños apoyan un pie sobre el metatarso y el otro sobre el talón. El tronco permanece erguido y la vista se dirige al frente.

La rana: desde la posición de pie, con las piernas ligeramente abiertas se flexionan las rodillas a la vez que los talones se elevan. La cadera debe quedar justo encima de los talones. El tronco y la cadera quedan en línea con la base de sustentación.

El gato acrobático: partiendo de la posición inicial de cuatro puntos, los niños deben apoyarse sobre dos puntos, por ejemplo: apoyo en una mano y una rodilla, una mano y un pie.

Los gimnastas: de pie y por parejas, los niños colocados de frente, dándose las manos deben levantar una pierna hacia atrás manteniéndola extendida.

El carrusel: (todos los alumnos) Los niños forman un círculo y se toman de las manos, posteriormente se desplazan a la derecha o a la izquierda según la indicación de la maestra; quien gradúa el ritmo del desplazamiento: "más de prisa, más lento"; y cuando lo considere conveniente hace golpear las claves. En ese momento los niños deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga.

VARIACIONES: que sean los propios alumnos quienes se inventen las posturas.

QUIÉN TIENE…?

OBJETIVOS:

Desarrollar el equilibrio estático

Conocer las características de nuestro cuerpo

MATERIALES Y RECURSOS: Bancos suecos.

DESARROLLO*:*

Colocamos varios bancos suecos formando un cuadrado. Uno de los bancos será el banco especial. Todos los niños se subirán a los bancos. El maestro irá preguntando ¿Quién tiene… el pelo rubio, los ojos marrones, la bata azul, las zapatillas blancas…? Y los que tengan esa característica tendrán que desplazarse por los bancos sin bajarse y ponerse en el banco especial.

No se podrá empujar ni correr.

VARIACIONES: Podemos jugar al mismo juego gateando en lugar de andando

VAYA LÍO!

OBJETIVOS:

Desarrollar el equilibrio estático

Interiorizar el esquema corporal

MATERIALES Y RECURSOS: Ninguno.

DESARROLLO*:*

Todos los niños se ponen en corro dándose las manos. Uno se la queda y se quedará fuera del corro.

Entonces el Mago Pincelín hará un truco de magia, provocando un gran lío: sin soltarse las manos unos niños irán pasando por debajo o por encima de otros, y cuando terminen de entrelazarse, el que se la queda tendrá que deshacer el lío. Mientras tanto, no se podrán soltar de las manos.

VARIACIONES:

Se puede poner un tiempo máximo para deshacer el lío.

“DE PIEDRA EN PIEDRA”

OBJETIVOS

Mantener el equilibrio desde una posición estática.

MATERIALES Y RECURSOS: Ninguno.

DESARROLLO

Nuestro domador se ha perdido y no sabe llegar al circo. El equilibrista, que es muy juguetón, llega y le dice que sólo puede encontrar el circo si cruza todo el bosque, saltando de piedra en piedra, siguiendo el camino que él le ha hecho, sin caerse.

Para ello pondremos saquitos en el suelo haciendo un camino. Podemos hacer dos grupos si el número de niños es elevado. Los niños tendrán que ir saltando de piedra en piedra hasta llegar a su destino.

VARIACIONES DE LA ACTIVIDAD

Podemos variar su dificultad diciéndoles que lleven algo en la cabeza, como otro saquito o una cuchara con una bolita de papel en la mano o la boca, etc.

“LAS RANITAS”

OBJETIVOS

Mantener el equilibrio desde una posición estática.

MATERIALES Y RECURSOS

Ninguno.

DESARROLLO

Seremos ranitas e iremos saltando por la clase al son de la música. Cuando la música pare, nos tenemos que parar, mantenido la posición en la que estemos hasta que la música vuelta a empezar.

“ EL BAILARÍN”

Formas organizativas:

- Distribución: individual
- Colocación: dispersos

Descripción: desde la posición de parado, los niños deben colocar un pie en prolongación exacta del otro, estableciendo el contacto del talón de un pie con la punta del pie contrario; luego se elevan los talones.

“LA ESTATUA”

Formas organizativas:

- Distribución: individual
- Colocación: dispersos

Descripción: los alumnos deben moverse por todo el espacio al ritmo de la música. En el instante en que la música deje de sonar, los niños permanecen inmóviles, cual una estatua, adoptando la postura que tenían justo antes de parar de sonar la música.

“El carrusel”

Formas organizativas:

- Distribución: grupo
- Colocación: círculo

Descripción: Los niños forman un círculo y se toman de las manos, posteriormente se desplazan a la derecha o a la izquierda según la indicación de la maestra; quien gradúa el ritmo del desplazamiento: "más de prisa, más lento"; y cuando lo considere conveniente hace golpear las claves. En ese momento los niños deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga.

“EL ENANITO”

Formas organizativas:

- Distribución: individual
- Colocación: dispersos

Descripción: los niños se arrodillan sobre el suelo y apoyan una mano delante del cuerpo, luego despegan los pies de la superficie. El apoyo se mantiene sobre la mano y las rodillas; se debe alternar la mano de apoyo.

JUEGOS PSICOMOTRICES

La psicomotricidad es una técnica que ayuda a niños y bebés a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con los demás. Tiene como principal ventaja que favorece la salud física y psíquica del niño. Existen multitud de talleres donde tratan de estimular la coordinación motriz y psicomotriz con técnicas particulares para cada niño. La psicomotricidad está dirigida a todos los niños y niñas hasta los 7 años.

EL JUEGO

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un *grupo* de actividades a través del cual el *individuo* proyecta sus *emociones* y deseos, y a través del *lenguaje* (oral y simbólico) manifiesta su *personalidad*. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un *clima* de *libertad* y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

La psicomotricidad está especialmente recomendada para los niños que presentan hiperactividad, déficit de atención y/o concentración y dificultades de integración en el colegio.

Los ejercicios de psicomotricidad permiten al niño explorar e investigar**,** superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y expresarse con libertad.

Entre los beneficios asociados a la psicomotricidad en niños y niñas:

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo

A través de la psicomotricidad se pretende que el niño, mientras se divierte, desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación.

ETAPAS DEL JUEGO

3 años

Emplea esquemas mentales. Empieza a usar su imaginación y ordenar mejor sus ideas, diferenciando y reconociendo colores, cantidades. La motricidad fina avanza junto con su capacidad de razonamiento

4 años

Es más independiente en su aseo y vestir.Su lenguaje oral le permite comunicar muy bien sus ideas y sentimientos. Empieza a interesarse por juegos grupales

5 años

Tiene un buen control de su cuerpo y reconoce el espacio donde se encuentra. Tiende a realizar juegos bruscos, donde puede tirarse al suelo, rodar, correr. Puede jugar sin parar. Crea y respeta las reglas de sus juegos. Su lenguaje ya es avanzado

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- **El juego es libre**

Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo.

- **El juego produce placer**

El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

- **El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona**

El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria. Pensemos en las diferencias entre las conductas lúdicas de peleas en diferentes especies de mamíferos y las propiamente agresivas, por ejemplo en los perros.
En otros casos las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos del juego. Por ejemplo la cara de juego de los chimpancés, esa especie de sonrisa-mueca.

- ***En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas.***

Dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.

- **El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento**

Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza.

Quizás como consecuencia de todas las características mencionadas anteriormente se pueda concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa. Esta última puede, indudablemente, modular e influir en el juego pero éste se define más como una actitud ante la realidad del propio jugador.

Esto es muy importante tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño y el posible papel que puede desempeñar el adulto en los juegos infantiles.

Otras características son:

- El juego implica actividad
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- El juego es algo innato
- El juego permite al niño o la niña afirmarse
- El juego favorece el proceso de socialización
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- En el juego los objetos no son necesarios

EL JUEGO RELACIONADO CON LA PSICOMOTRICIDAD

La aplicación o intervención de la psicomotricidad en la educación de los niños se hace de forma muy divertida y entretenida. Es un estímulo o una reeducación para la vida cotidiana de los pequeños. Dirigida a mejorar sus estimulaciones o, en el caso de padecer alguna deficiencia, reeducar al niño, se puede practicar al aire libre y en lugares cerrados.

Las clases de estimulación se dividen por edades como forma de situar al niño según sus posibilidades y capacidades. Mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba,... que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. Los distintos y variados juegos de los cuales participarán los niños fomentarán su coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

- **La psicomotricidad en la educación infantil**

En la intervención psicomotriz se considera primordial:

- El profundo respeto a la madurez y al desarrollo de cada niño.
- La intervención de fuera para dentro, es decir, desde el sensomotor hasta la interiorización.
- Potenciar la espontaneidad y la creatividad del niño a través de la percepción, la representación, el control y el equilibrio.

- **Didáctica y materiales para estimular la psicomotricidad**

Desde el principio de las clases se insiste mucho en la socialización del niño practicando juegos tanto en pequeños como en grandes grupos. Se usarán diversos materiales como medio de intercambio, comunicación, y cooperación; se utilizan aros, pelotas, cuerdas, picas, telas, pañuelos, bancos, zancos, colchonetas, mantas, cajas de cartón, bloques de goma-espuma, etc., y serán dirigidos por estímulos exteriores como la música.
Generalmente, las clases son divididas en tres etapas: el movimiento, la relajación y la expresión o representación.
1. En la primera etapa se emplean juegos relacionados con una música. Se juega con todo tipo de objetos empleando técnicas que haga moverse a los niños. Se investiga las innúmeras utilizaciones de cada objeto, se impulsa las relaciones y la cooperación entre el grupo. El movimiento nunca es buscado como fin sino como medio.
2. En la segunda etapa se introducen técnicas de relajación. El niño busca un lugar cómodo para tumbarse, tranquilizarse y sentir la música.
3. En tercera y última etapa está relacionada con la expresión. Se intenta que el niño hable, opine y se exprese a través de diferentes lenguajes (verbal, representativo, plástico, etc.), sensaciones, vivencias y conceptos que ha experimentado durante la clase. El principal papel del educador es el de proponer objetos, situaciones, sonidos, etc., temas generales de búsqueda, dejando a los niños explorar ellos mismos todos esos elementos y saber esperar a que en sus búsquedas los niños los necesiten. Solamente en estas condiciones la expresión es auténtica, libre, espontánea, y es donde las actitudes de huída, inhibición, aprobación u oposición, etc., aparecen o desaparecen.

CARACTERISTICAS DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

Verónica Szechet establece:

Características motrices:

- Alternan los ritmos regulares de su paso.
- Realiza un salto en largo a la carrera o parado.
- Puede saltar con rebote sobre uno y otro pie.
- Le cuesta saltar en un pie, pero si mantiene el equilibrio sobre un pie.
- Le producen placer las pruebas de coordinación fina.
- Ya puede abotonar ropa.
- Realiza el circulo en sentido de las agujas del reloj.
- No puede copiar un rombo de un modelo.
- Puede treparse, balancearse, saltar a los costados.
- Tiene más freno inhibitorio.

Conducta adaptativa:

- Formula muchas y variadas preguntas.
- Es enumerador y clasificador.
- Pueden recortar figuras grandes y simples.
- Empieza a sentirse como uno entre varios.
- Su comprensión del pasado y el futuro es muy escasa.
- Mentalidad más activa.
- Dibujo típico de un hombre: cabeza con las piernas y a veces los ojos.
- Da nombre a lo que hace.
- Su interés se sienta más hacia el sexo opuesto.
- Se esfuerza por cortar recto.
- Puede copiar un cuadrado o un triángulo.

Lenguaje:

- Hace preguntas ¿por qué? ¿cómo?
- Le gustan los juegos de palabras.
- Combina hechos, ideas y frases para reforzar un dominio de palabras y oraciones.
- No le gusta repetir las cosas.
- Tienen dificultades con los tiempos de verbos.
- Hacen oraciones más largas.

Conducta personal - social:

- Combinación de independencia e inseguridad.
- La competición se hace más objetiva.
- Va al baño solo.
- Se viste y se desnuda solo.
- Confunde sus pensamientos con el exterior.
- Mezcla la fantasía con la realidad.
- Tiene más contactos sociales.
- Sugiere turnos para jugar.
- Tiene arranques repentinos y "tontos".
- Es conversador. Usa mucho el pronombre de 1era persona.
- Sabe encontrar pretextos.
- Autocrítica, y crítica a los demás.
- Tienen algunos miedos.

Aplicación

Es un término que proviene del vocablo latino *aplicativo* y que hace referencia a la acción y el efecto de aplicar o aplicarse (poner algo sobre otra cosa, emplear o ejecutar algo atribuir). Creado para llevar a cabo o facilitar una tarea.

Las aplicaciones nacen de alguna necesidad concreta de los usuario y se usan para facilitar o permitir la ejecución de ciertas tareas en las que un analista o un programador han detectado una cierta necesidad. Pero las aplicaciones también pueden responder a necesidades lúdicas, además de laborales (todos los juegos, por ejemplo, son considerados aplicaciones). Se suele decir que para cada problema hay una solución, y en informática, para cada problema hay una aplicación.

Naturalmente, el campo de las aplicaciones es tan extenso, y las funciones tan dispares, que se han creado numerosas clasificaciones, según varios criterios.

Desarrollo

El término desarrollo tiene varias acepciones. En primer lugar, el término puede ser entendido como el proceso de evolución, crecimiento y cambio de un objeto, persona o situación específica en determinadas condiciones. El desarrollo es la condición de evolución que siempre tiene una connotación positiva ya que implica un crecimiento o paso hacia etapas o estadios superiores. La noción de desarrollo entonces puede servir para hacer referencia tanto a cosas, personas, situaciones o fenómenos de muy variado tipo.

Programa

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

1.2. Propósitos de la intervención

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el desarrollo del equilibrio. Estático y dinámico a que presenta el grupo de niños de 4

años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, provincia y Región Piura

Los propósitos de la intervención han sido definidos por objetivos; general y específicos siendo estos:

1.2.1. Objetivo general:

Formular y ejecutar un programa de juegos psicomotrices para desarrollar el equilibrio: estático y dinámico en los niños de 4 años de la Institución Educativa InicialN°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo del equilibrio: estático y dinámico en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura., a través de la evaluación de entrada.

- Diseñar un programa de juegos psicomotrices, que permita desarrollar el nivel de equilibrio: estático y dinámico en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura.

- Aplicar un programa de juegos psicomotrices, que permita desarrollar el nivel de equilibrio en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura.

- Evaluar el nivel de desarrollo del equilibrio en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta

del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura., después de la aplicación de un programa de juegos, mediante la evaluación de salida**.**

- Comparar el nivel de desarrollo del equilibrio a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura.

1.3. Estrategias de intervención

1.3.1. Coordinaciones previas

Solicitar la autorización a la Directora de la Institución: se le entregó una solicitud pidiendo la autorización correspondiente para realizar acciones diversas enmarcadas al desarrollo del equilibrio: dinámico y estático, con los niños de 4 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años. El aula estuvo conformada por 20 niños matriculados en el año 2017, en la cual se aplicó un instrumento de evaluaciones con indicadores relacionado al equilibrio.

1.3.2. Metodología específica

La presente propuesta tuvo como finalidad desarrollar significativamente el nivel de desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial, a partir del trabajo que se realizó con los niños de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura.

Para tal efecto se diseñó aplicó y desarrolló juegos, que propicien aprendizajes coherentes y activos, tratando de despertar en los niños el gusto, la imaginación y la creatividad, dando énfasis al equilibrio en el área de psicomotricidad.

Primer Momento:

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura, aula conformada por 8 niñas y 12 niños. Siendo nuestro grupo de estudio.

Segundo Momento:

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada para medir el desarrollo del equilibrio en los niños designados. Los resultados arrojaron que el grupo mostró bajo índice en el equilibrio: dinámico y estático

Tercer Momento:

Se diseñó un programa de juegos psicomotrices que consistía en el desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje de actividades de juegos, relacionados al equilibrio, procediendo aplicarla en el grupo muestra. A la aplicación en los meses de setiembre a noviembre 2017

Cuarto Momento:

Para comprobar la veracidad del programa se aplicó una evaluación de salida, cuyos resultados demostraron que los niños y niñas habían desarrollado significativamente su equilibrio.

.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y la evaluación de salida se puede comprobar la validez y confiabilidad del presente trabajo de investigación.

1.3.3. Cronograma

Actividades	Setiembre	Octubre	Noviembre
Coordinación previas	X		
Coordinación con la docente de aula.	X	X	X
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.	X		
Aplicación del programa.	X	X	X
Evaluación del instrumento de evaluación salida.			X
Comparación de la evaluación de entrada y salida			X

II CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura, entre 8 niñas y 12 niños.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo del equilibrio planteo la exigencia de buscar un instrumento de evaluación validado Por ello la docente especialista autora de este Informe Técnico Profesional elaboró un instrumento de evaluación la cual consta de 9 indicadores relacionados a los aspectos del equilibrio estático y dinámico.

2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar el equilibrio.

EQUILIBRIO ESTÁTICO		A	B	C
01	Realiza la postura de una estatua.			
02	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.			
03	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.			
04	Adopta la posición parado con las piernas separados.			

EQUILIBRIO DINÁMICO		A	B	C
05	Camina por las líneas punteadas en el piso			
06	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.			
07	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.			
08	Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo.			
09	Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.			

TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO APRENDIZAJE	A	ALTO
PROCESO DE APRENDIZAJE	B	MEDIO
INICIO DEL APRENDIZAJE	C	BAJO

4

CUADRO Nº 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR EL EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza la postura de una estatua.	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.	Adopta la posición parado con las piernas separados.	Camina por las líneas punteadas en el piso	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo.	Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.
		EQUILIBRIO ESTÁTICO				**EQUILIBRIO DINÁMICO**				
1	JHONATAN	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
2	MARTIN	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**
3	VICTOR	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
4	RANDY	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
5	ALATAIR	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
6	LUIS	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**
7	MAYRA	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
8	LUCIANA	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**

9	CAMILA	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
10	DAYANA	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
11	MELISA	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
12	DANIEL	**A**	**A**	**B**	**A**	**A**	**B**	**B**	**A**	**B**
13	ANGEL	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
14	ADALINA	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
15	JOSELY	**C**	**B**	**C**	**B**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
16	YASUMI	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
17	LENY	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
18	TICILA	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
19	NEYSER	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
20	SEGUNDO	**B**	**B**	**C**	**B**	**B**	**B**	**C**	**B**	**C**
Puntaje	**A**	**2**	**2**	**1**	**2**	**2**	**1**	**1**	**2**	**1**
	B	**3**	**4**	**3**	**4**	**3**	**4**	**3**	**3**	**3**
	C	**15**	**14**	**16**	**14**	**15**	**15**	**16**	**15**	**16**
Porcentaje	**A**	**10%**	**10%**	**5%**	**10%**	**10%**	**5%**	**5%**	**10%**	**5%**
	B	**15%**	**20%**	**15%**	**20%**	**15%**	**20%**	**15%**	**15%**	**15%**
	C	**75%**	**70%**	**80%**	**70%**	**75%**	**75%**	**80%**	**75%**	**80%**

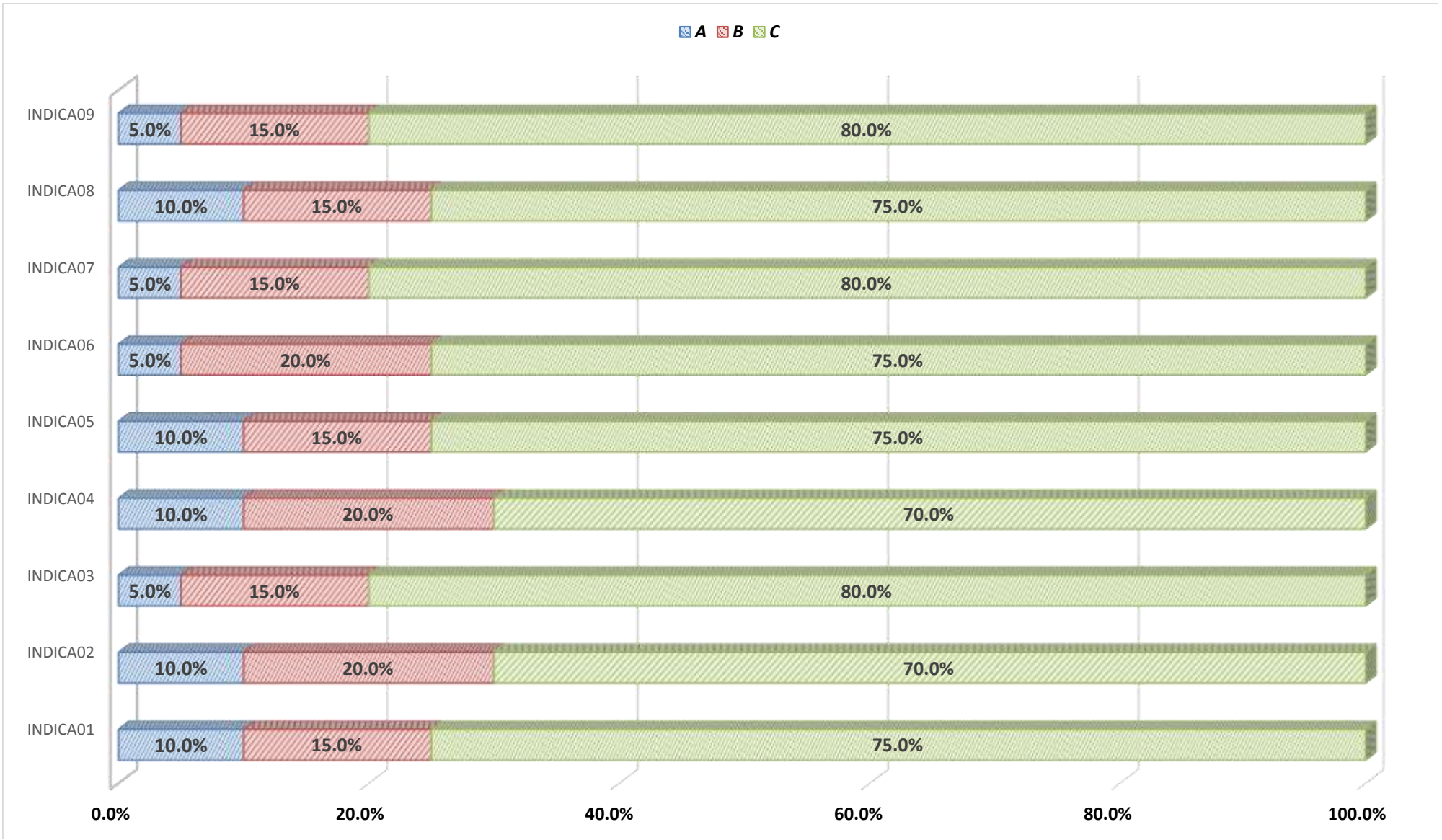
Fuente: Evaluación entrada setiembre 2017

CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
EQUILIBRIO ESTÁTICO	Realiza la postura de una estatua.	2	10%	3	15%	15	75%	9%	18%	73%
	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.	2	10%	4	20%	14	70%			
	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.	1	5%	3	15%	16	80%			
	Adopta la posición parado con las piernas separados.	2	10%	4	20%	14	70%			
EQUILIBRIO DINÁMICO	Camina por las líneas punteadas en el piso	2	10%	3	15%	15	75%	7%	16%	77%
	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.	1	5%	4	20%	15	75%			
	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	1	5%	3	15%	16	80%			
	Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo.	2	10%	3	15%	15	75%			
	Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.	1	5%	3	15%	16	80%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada setiembre 2017

GRÁFICO Nº 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada setiembre 2017

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE

LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS INDICADORES

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel del desarrollo del equilibrio estático y dinámico; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

En el equilibrio estático: el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 9%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 18% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 73%; y en el equilibrio dinámico: el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 7%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 16% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 77%, todo con respecto a una población de 20 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños;realizan la postura de una estatua, se mantienen parado con los talones de los pies por unos segundos, se apoyan en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos, adoptan la posición parado con las piernas separados, caminan por las líneas punteadas en el piso, caminan rápidamente llevando objetos hasta la meta, saltan con firmeza evadiendo obstáculos, se desplazan en diferentes direcciones creado por el mismo y trepan rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar de forma urgente un programa de juegos psicomotrices, encaminadas a mejorar el nivel del desarrollo del equilibrio estático y dinámico, niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

-**I.E.I:** N°15315 Caserío Huachuma Alta, Las Lomas, Piura

-Edad:4 años

- Número de niños: 20 niños

- Docentes responsables: GARCIA GARCIA, María Felicita

-Docente asesora: Mercy Paredes Aguinaga.

b) Objetivos:

Desarrollar el equilibrio estático y dinámico, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura. Mediante un programa de juegos psicomotrices.

c) Programa:

N°	JUEGOS PSICOMOTRICES
1	"Pillar por las líneas"
2	"Payasos gigantes"
3	"Rescate del tesoro"
4	"El rey de la montaña"
5	"El juego del remolino"
6	"Sin salirse del camino"
7	"La flauta mágica"
8	"Puentes peligrosos"
9	"Twister"
10	"Payasos en equilibro"

2.2.2. Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de juegos psicomotrices, los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nº 15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura;estarán en condiciones de demostrar a través de movimiento su equilibrio estático y dinámico

Utilizar los juegos psicomotrices como estrategia didáctica para desarrollar el nivel del equilibrio: estático y dinámico en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nº 15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura; mediante la aplicación de juegos psicomotrices.El programa se encuentra distribuido en 10 actividades de juegos dosificados y pertinentes para su edad.

Las actividades que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por el docente, pero cuando se trabaja con niños lo importante es lo práctica característica del nivel inicial.

2.2.3. Modelo didáctico

Existe en la actualidad una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por tal sentido existe una gran variedad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación.

El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

Sesión enseñanza – aprendizaje

Se ha elegido esta denominación pues consideramos que todo proceso implica la conjugación de la enseñanza y del aprendizaje. Además en todo proceso de enseñanza aprendizaje se ponen de manifiesto varios tipos de aprendizaje no solo el aprendizaje significado.

I. Parte Informativa

Se registran los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los alumnos, las referencias curriculares, el tema y los autores.

II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Como se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomo en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñes y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se

denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Siguiendo con el esquema diseñado se aplicaron diez sesiones de enseñanza aprendizaje, una para cada técnica propuesta y que se expresan a continuación.

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa **:** I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad **:** "Pillar por las líneas"

1.6. Fecha **:**20/09/2017

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de caminar por las líneas punteadas en el piso desarrollando el equilibrio dinámico a través del juego "Pillar por las líneas" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Camina por las líneas punteadas en el piso desarrollando el equilibrio dinámico.	Juego “Pillar por las líneas”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a todos los niños a participar escuchando una canción: “La forma de caminar” Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: camina por las líneas punteadas en el piso.	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
	Expresión motriz Los niños en el patio en forma ordenada, hacen un reconocimiento del espacio caminan en diferentes direcciones La	Papelote	30 min.	

P **R** **O** **C** **E** **S** **O**	docente da las pautas del juego que van a realizar Los niños se desplazaran en el patio hacia adelante a la orden de la docente y hacia atrás. Luego caminan por las líneas trazadas en el piso demostrando equilibrio dinámico. **Relajación** Luego que han jugado un tiempo, invitamos a los niños a buscar un lugar especial para que se recuesten, un lugar en el que no chocaran con nadie y les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden como jugaron. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 01. **Cierre** Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.	Juego.		Camina por las líneas punteadas en el piso. Participa de la interrogación de imagen

S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: "Payasos gigantes"

1.6. Fecha :27/09/2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de desplazarse en diferentes direcciones, creado por el mismo desarrollando el equilibrio dinámico, a través del juego "Payasos gigantes" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo desarrollando el equilibrio dinámico	Juego “Payasos gigantes”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a todos los niños a participar escuchando una canción: “El payaso plim plim” Todos los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: se desplaza en diferentes direcciones.	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
PRO	**Expresión motriz** La docente invita a todos los niños a moverse libremente por el espacio en diferentes direcciones.	Papelote Juego.	30 min.	

C **E** **S** **O**	Por filas la docente coloca a los niños por parejas o de tres en tres (según de la cantidad de zancos que se dispongan) y se desplazan en diferentes direcciones creado por ellos mismos. El niño/a que no tenga zancos tendrá que ayudar a su pareja para que no se caiga. **Relajación** Terminado el juego, invitamos a los niños a guardar el material y todos los niños eligen un lugar acogedorpara que se recuesten, un lugar en el que no chocaran con nadie y les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden como jugaron. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 02. **Cierre** Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué fue			Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo

	lo que menos te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			
S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	preguntas	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: "Rescate del tesoro"

1.6. Fecha :04/10/2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de caminar rápidamente llevando objetos hasta la meta desarrollando el equilibrio dinámico,a través del juego "Rescate del tesoro" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta desarrollando el equilibrio dinámico	Juego “Rescate del tesoro”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a los niños a participar y aescuchar una canción: “El tesoro pirata” Todos los niños realizan distintos movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: camina llevando objetos en la mano.	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
PR	**Expresión motriz**	Papelote Juego.		Camina rápidamente

O **C** **E** **S** **O**	La docente divide la clase en dos grupos de niños y se les asigna un nombre para ser piratas. Los niños tendrán que agarrar de la isla (colchoneta) el mayor número de objetos, pero con la condición que no pueden tocar el piso. Los niños deberán pasar de uno en uno por las diferentes “piedras” (saquitos de arena, ladrillos, banco...). Solo se podrá coger un objeto por turno. **Relajación** Terminado el juego la docente invita a todos los niños a buscar un lugaracogedor para echarse donde realizan movimientos lentos acompañado de una música suave. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 03. **Cierre** Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas	Cinta.	30 min.	llevando objetos hasta la meta. Participa de la interrogación de imagen

	haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué fue lo que menos te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			
S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: "El rey de la montaña"

1.6. Fecha :11 /10/2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de trepar rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta demostrando equilibrio dinámico, a través del juego "El rey de la montaña" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta demostrando equilibrio dinámico	Juego “El rey de la montaña”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a todos los niños a escuchar una canción: “El oso subió a la montaña” Todos los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: “trepa subiendo a una colchoneta demostrando equilibrio dinámico.	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
PR	**Expresión motriz** La docente pondrá una colchoneta grande (montaña) y varias pequeñas	Colchoneta Juego.		

O **C** **E** **S** **O**	alrededor con el fin de que los niños no se hagan daño. La docente explica el objetivo del juego es hacerse el rey de la montaña, es decir, quedarse sólo en la colchoneta grande. Los niños intentarán subir a la colchoneta grande, y el primero que suba ha de impedir que no suba nadie más. **Relajación** Luego de haber terminado el juego, la docente invita a los niños a guardar el material y eligen un lugar acogedorpara que se recuesten, un lugar en el que no chocaran con nadie y les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden como jugaron. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 04. **Cierre** Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué fue		30 min.	Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta

	lo que menos te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			
S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	preguntas	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: "Sin salirse del camino"

1.6. Fecha :18 /10/2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de caminar por las líneas punteadas en el piso desarrollando equilibrio dinámico, a través del juego "Sin salirse del camino" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Camina por las líneas punteadas en el piso desarrollando equilibrio dinámico	Juego "Sin salirse del camino"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a todos los niños a participar escuchando una canción: "Camino a la escuela" Todos los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: camina por las líneas punteadas	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
P	**Expresión motriz** La docente invita a todos los niños que se ubiquen en el patio ordenadamente, hacen un reconocimiento del espacio caminan en diferentes direcciones. La docente da las pautas del juego que van a realizar	Papelote Juego.	30 min.	Camina por las líneas

R **O** **C** **E** **S** **O**	Los niños se desplazaran en el patio hacia adelante a la orden de la docente y hacia atrás. Luego caminan por las líneas trazadas sin salirse del camino. **Relajación** Luego de haber terminado el juego, la docente invita a los niños a guardar el material y eligen un lugar acogedor para que se recuesten, un lugar en el que no chocaran con nadie y les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden como jugaron. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 06. **Cierre** Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			punteadas en el piso. Participa de la interrogación de imagen

S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: "La flauta mágica"

1.6. Fecha :25 /10/2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de saltar con firmeza evadiendo obstáculos desarrollando equilibrio dinámico, a través del juego "La flauta mágica" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Salta con firmeza evadiendo obstáculos desarrollando equilibrio dinámico	Juego “la flauta mágica”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a todos los niños al patio y todos escuchan una canción: “El oso subió a la montaña” Todos los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase. Salta con firmeza evadiendo obstáculo.	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
PROC	**Expresión motriz** La docente explica a los niños que el encantador de serpientes tiene que hacer una selección de flautas ya que la suya	Colchoneta Juego.	30 min.	

E **S** **O**	se ha estropeado, nos tenemos que convertir en flautas. La docente forma una fila de niños a un lado del patio; se tienen que imaginar que son flautas mágicas y tiene que saltar con firmeza utilizando un solo pie evadiendo obstáculos hasta el otro lado del patio; volveremos con el pie contrario. Si algún niño toca dos veces el suelo se elimina. El encantador elegirá la flauta que más tiempo permanezca desplazándose con un solo pie. **Relajación** La docente luego de haber terminado el juego, invita a todos los niños a guardar el material y a elegir un lugar acogedor para que se recuesten, un lugar en el que no chocaran con nadie y les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden como jugaron. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 07. **Cierre**			Salta con firmeza evadiendo obstáculos

	Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué fue lo que menos te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			
S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	preguntas	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: "El juego del remolino"

1.6. Fecha :2 /11/2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de apoyarse en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos desarrollando equilibrio estático, a través del juego "El juego del remolino" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos desarrollando equilibrio estático.	Juego "El juego del remolino"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a todos los niños a estar atentos y participarescuchando una canción: "Remolino de papel" Todos los niños realizan distintos movimientos con su cuerpo y la docente fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.

	La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: se apoya en el piso con un solo pie			
P R O C E S O	**Expresión motriz** La docente forma grupos pequeños de 5 niños. Cada grupo tendrá que formar un círculo o una cadena. Los niños de cada grupo tendrán que unirse cogidos de las manos. El primero del círculo tendrá que guiar a sus compañeros al ritmo de la música. Cuando la música deje de sonar los niños tendrán que soltarse de las manos para apoyarse en el piso con un solo piey con sus brazos estirados. En este momento, si algún niño se cae al suelo quedará descalificado. Pero el juego continúa para los que mantienen el equilibrio. Cuando la música vuelve a sonar los niños vuelven a la posición inicial que tenían en el círculo o cadena **Relajación** Luego de terminar el juego la docente invita a todos los niños a buscar un lugaracogedor para echarse donde realizan movimientos lentos acompañado de una música suave. **Expresión gráfica**	Papelote Juego. Cinta. Música.	30 min.	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos. Participa de la interrogación de imagen

	Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 05. **Cierre** Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué fue lo que menos te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			
S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa **:** I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: "Puentes peligrosos"

1.6. Fecha **:**08 /11/2017

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de adoptar la posición de parado con las piernas separadas desarrollando equilibrio estático, a través del juego "Puentes peligrosos" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Adopta la posición parado con las piernas separadas desarrollando equilibrio estático.	Juego "Puentes peligrosos"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita cordialmente a todos los niños a participary escuchar una canción: “Este puente va a caer” Todos los niños realizan distintos movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: Adopta la posición parado con las piernas separadas.	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
PROCESO	**Expresión motriz** La docente organiza puente utilizando: sillas, cubos de madera, ladrillos, rieles de equilibrio. Primero pasaran el puente con los materiales ubicados juntos, uno pegado al otro, pueden pasarlo caminando La segunda consigna consiste en que pasen el puente pero esta vez los materiales estarán separados de tal modo que los niños tengan que dar un paso largo, con las piernas separadas manteniendo el equilibrio para no caerse. **Relajación**	Papelote Juego. Cinta.	30 min.	Adopta la posición parado con las piernas separadas. Participa de la interrogación de imagen

	Terminado el juego la docente invita a todos los niños a buscar un lugaracogedor para echarse donde realizan movimientos lentos acompañado de una música suave. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 08. **Cierre** Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué fue lo que menos te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			
S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa **:** I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: Juego “Twister”

1.6. Fecha **:**15 /11/2017

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar la postura de una estatua, mediante el equilibrio estático a través del juego “Twister” mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza la postura de una estatua mediante el equilibrio estático	Juego “Twister”	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a todos los niños a estar atentos y participar escuchando una canción: “Estatua” Todos los niños realizan distintos movimientos con su cuerpo y la docente fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: realiza la postura de una estatua mediante el equilibrio estático	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
PROCESO	**Expresión motriz** La docente divide en grupos de 5 niños ya que es el número máximo de jugadores en este juego. Cada niño se pone en los bordes de la sabana de juego. El árbitro del juego (docente o niños) harán girar la flecha para elegir la parte del cuerpo que deben mover y en la segunda lanzada se elige el color. Los niños participantes deberán	Papelote Juego. Cinta. Música.	30 min.	Realiza la postura de una estatua.

	colocarse y mantenerse en la postura de una estatua,según las indicaciones. Se retira del juego aquel niño que se mueva o se apoye en el suelo otra parte del cuerpo que no sea ni pies ni manos. **Relajación** Luego de terminar el juego la docente invita a todos los niños a buscar un lugaracogedor para echarse donde realizan movimientos lentos acompañado de una música suave. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 09. **Cierre** Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué fue lo que menos te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			Participa de la interrogación de imagen

S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Nº 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : I.E.I.Nº15315 del Caserío de Huachuma

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Psicomotricidad.

1.5. Denominación de la actividad: "Payasos en equilibro"

1.6. Fecha :22 /11/2017

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : María Felicita García García

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de mantenerse parado con los talones de los pies por unos segundos demostrando equilibrio estático, a través del juego "Payasos en equilibro" mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Se mantiene parado con los talones de los pies por unos demostrando equilibrio estático segundos.	Juego "Payasos en equilibro"	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	**Asamblea** La docente invita a todos los niños a participar y escuchar una canción: "El payaso de trapo" Todos los niños realizan distintos movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:¿Qué hemos hecho?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: se mantiene parado en talones por unos segundos	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
PR	**Expresión motriz**	Papelote Juego.		Se mantiene parado con los

O **C** **E** **S** **O**	Todos los niños se colocan de manera dispersa en el patio, con espacio entre los niños. La docente comenta a todos los niños que el payaso tiene que preparar un número nuevo para la siguiente actuación. Consiste en hacer de equilibrista realizando la siguiente actividad. Todos los niños correrán por todo el patio y el payaso cuando da la orden diciendo la palabra “alto” todos los niños se quedaran inmóviles y se mantendrán en puntitas de pies por un determinado tiempo, luego seguirán corriendo y se hará la misma mecánica, saldrá de juego el niño o niña que se mueva. **Relajación** Terminado el juego la docente invita a todos los niños a buscar un lugaracogedor para echarse donde realizan movimientos lentos acompañado de una música suave. **Expresión gráfica** Los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean lo que más te agrado de la actividad. Ficha de Trabajo N° 10.	Cinta.	30 min.	talones de los pies por unos segundos. Participa de la interrogación de imagen

	Cierre Los niños exponen las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo los diferentes dibujos. ¿Qué dibujaste? ¿Dónde estás tú? ¿Qué estabas haciendo? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué fue lo que menos te gusto? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha.			
S A L I D A	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

2.3. Evaluación de salida

CUADRO Nº 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR EL EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza la postura de una estatua.	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.	Adopta la posición parado con las piernas separados.	Camina por las líneas punteadas en el piso	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo.	Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.
		EQUILIBRIO ESTÁTICO				**EQUILIBRIO DINÁMICO**				
1	JHONATAN	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
2	MARTIN	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
3	VICTOR	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**
4	RANDY	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
5	ALATAIR	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
6	LUIS	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
7	MAYRA	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
8	LUCIANA	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**

9	CAMILA	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
10	DAYANA	**B**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**	**C**
11	MELISA	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
12	DANIEL	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
13	ANGEL	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
14	ADALINA	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
15	JOSELY	**B**	**A**	**B**	**A**	**A**	**B**	**A**	**A**	**B**
16	YASUMI	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
17	LENY	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
18	TICILA	**A**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**
19	NEYSER	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
20	SEGUNDO	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
Puntaje	**A**	**17**	**17**	**16**	**17**	**17**	**16**	**17**	**17**	**16**
	B	**3**	**2**	**3**	**2**	**2**	**3**	**2**	**2**	**3**
	C	**0**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**
Porcentaje	**A**	**85%**	**85%**	**80%**	**85%**	**85%**	**80%**	**85%**	**85%**	**80%**
	B	**15%**	**10%**	**15%**	**10%**	**10%**	**15%**	**10%**	**10%**	**15%**
	C	**0%**	**5%**	**5%**	**5%**	**5%**	**5%**	**5%**	**5%**	**5%**

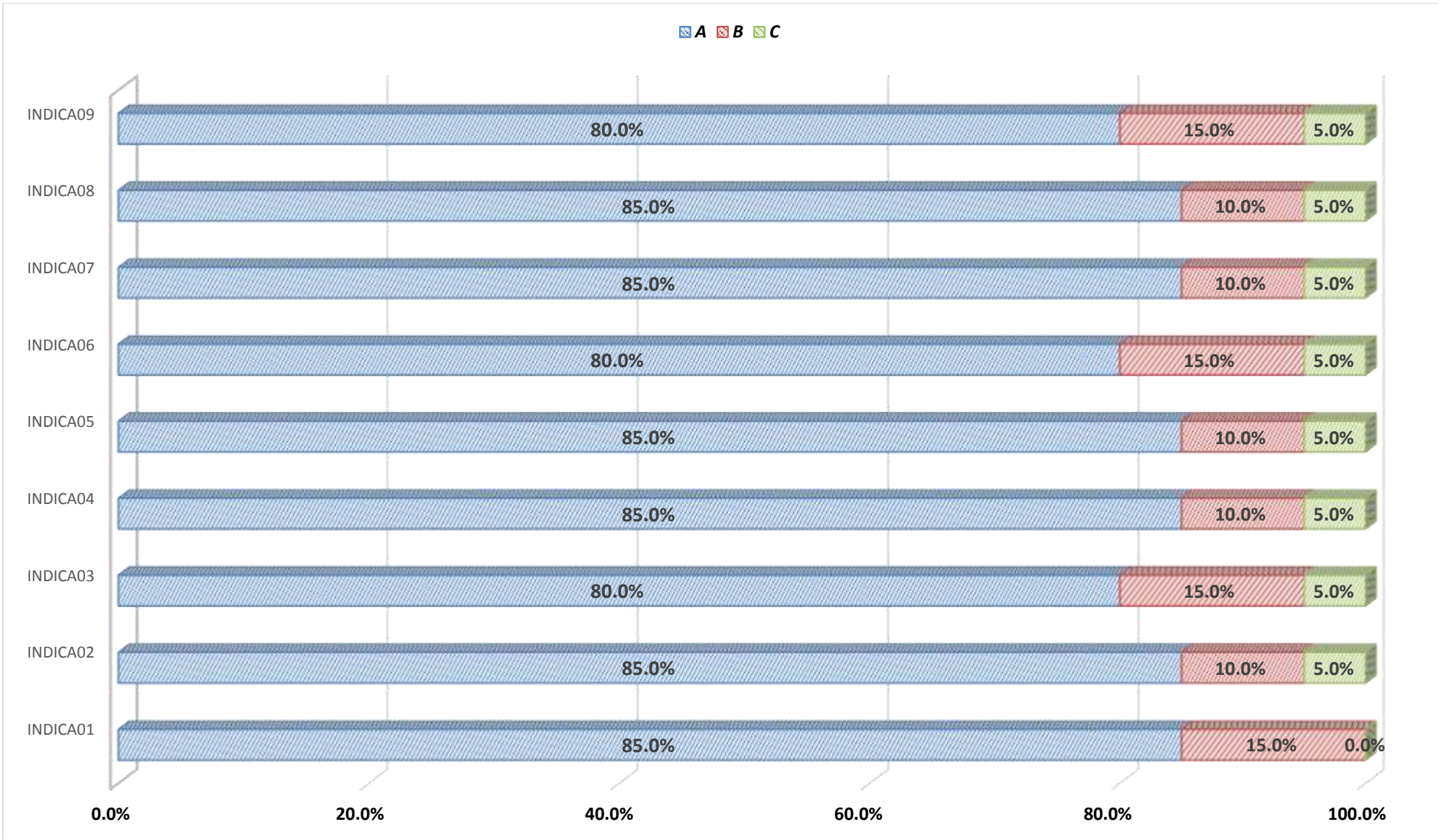
Fuente: Evaluación de salida noviembre 2017

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
EQUILIBRIO ESTÁTICO	Realiza la postura de una estatua.	17	85%	3	15%	0	0%	84%	13%	3%
	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.	17	85%	2	10%	1	5%			
	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.	16	80%	3	15%	1	5%			
	Adopta la posición parado con las piernas separados.	17	85%	2	10%	1	5%			
EQUILIBRIO DINÁMICO	Camina por las líneas punteadas en el piso	17	85%	2	10%	1	5%	83%	12%	5%
	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.	16	80%	3	15%	1	5%			
	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	17	85%	2	10%	1	5%			
	Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo.	17	85%	2	10%	1	5%			
	Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.	16	80%	3	15%	1	5%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida noviembre 2017

GRÁFICO Nº 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida noviembre 2017

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE

LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS INDICADORES

En el cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el nivel desarrollo del equilibrio estático y dinámico; luego de haberse aplicado el programa de juegos psicomotrices, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

En el equilibrio estático: el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 84%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 13% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 3%; y en el equilibrio dinámico: el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 83%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 12% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 5%; todo con respecto a una población de 20 niños (100%).

Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes:realizan la postura de una estatua, se mantienen parado con los talones de los pies por unos segundos, se apoyan en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos, adoptan la posición parado con las piernas separados, caminan por las líneas punteadas en el piso, caminan rápidamente llevando objetos hasta la meta, saltan con firmeza evadiendo obstáculos, se desplazan en diferentes direcciones creado por el mismo y trepan rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos psicomotrices, encaminados a mejorar el nivel de desarrollodel equilibrio estático y dinámico, en los niños de cuatro años.

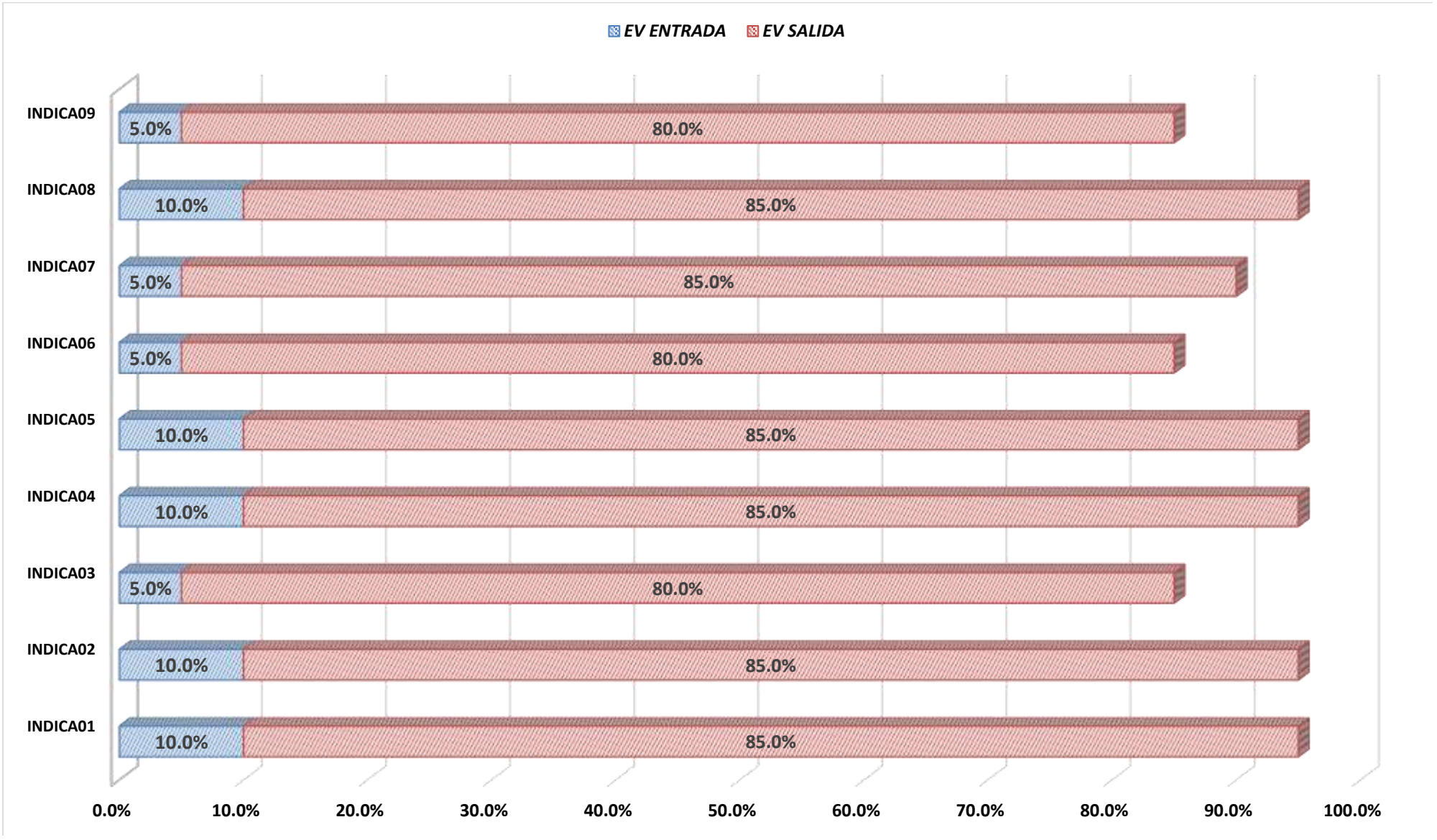
2.4. Resultados finales

CUADRO Nº 05: RESULTADOS FINALES OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
EQUILIBRIO ESTÁTICO	Realiza la postura de una estatua.	2	10%	17	85%	75%
	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.	2	10%	17	85%	75%
	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.	1	5%	16	80%	75%
	Adopta la posición parado con las piernas separados.	2	10%	17	85%	75%
EQUILIBRIO DINÁMICO	Camina por las líneas punteadas en el piso	2	10%	17	85%	75%
	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.	1	5%	16	80%	75%
	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	1	5%	17	85%	80%
	Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo.	2	10%	17	85%	75%
	Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.	1	5%	16	80%	75%
PROMEDIO						76%

Fuente: Evaluación de entrada y salida setiembre – noviembre 2017

GRÁFICO Nº 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida setiembre – noviembre 2017

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de juegos psicomotrices, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 76%.

En la evaluación de entrada, en el equilibrio estático: se observa que el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 9%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 84%; y en el equilibrio dinámico: en su evaluación de entrada se observa que el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 7%, en tanto en su evaluación de salida,el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 83%; ambos respecto de una población de 20 niños (100%); de esta manera los niños:realizan la postura de una estatua, se mantienen parado con los talones de los pies por unos segundos, se apoyan en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos, adoptan la posición parado con las piernas separados, caminan por las líneas punteadas en el piso, caminan rápidamente llevando objetos hasta la meta, saltan con firmeza evadiendo obstáculos, se desplazan en diferentes direcciones creado por el mismo y trepan rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en nivel de desarrollo del equilibrio estático y dinámico, entre 5% y 10%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos psicomotrices, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 80% y 85%.

Según los resultados obtenidos, los 20 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su equilibrio estático y dinámico.

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el nivel de desarrollo del equilibrio estático y dinámico, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura, se ubican en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños, presenta dificultades en:apoyarse en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos, caminar rápidamente llevando objetos hasta la meta, saltar con firmeza evadiendo obstáculos y trepar rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.

- Se diseñó y aplicó un programa de juegos psicomotrices basado en la teoría cognitiva del juego según Jean Piaget, implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichos juegos psicomotrices, para mejorar el nivel de desarrollo del equilibrio estático y dinámico.

- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el nivel de desarrollo del equilibrio estático y dinámico, después de aplicar la evaluación de salida, se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) se deben a la aplicación de un programa de juegos psicomotrices, donde los niños lograron:realizar la postura de una estatua, mantenerse parado con los talones de los pies por unos segundos, adoptar la posición parado con las piernas separados, caminar por las líneas punteadas en el piso, saltar con firmeza evadiendo obstáculos, desplazarse en diferentes direcciones creado por el mismo.

- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre 75% y 80% con un promedio del 76%; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos psicomotrices, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2. Recomendaciones

- A los docentes de la Institución Educativa Inicial N°15315 del Caserío de Huachuma Alta del distrito de Las Lomas, Provincia y Región Piura, se le sugiere aplicar el programa de juegos psicomotrices, en el proceso de desarrollo del equilibrio estático y dinámico, para realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial.

- El programa de juegos psicomotrices, mejora el nivel de desarrollo del equilibrio estático y dinámico, fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a los niños su futuro aprendizaje.

- El papel de los adultos para facilitar el aprendizaje del equilibrio estático y dinámico, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva propias del equilibrio estático y dinámico, siendo generadores de aprendizajes en los niños de cuatro años.

- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación de juegos psicomotrices para el desarrollo del equilibrio estático y dinámico, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.

Bibliografía

- **Arnáiz Sánchez, Pilar (2001).** La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. Ediciones Aljibe. .
- **Aucouturier, Darrault, Empinet (1985).** La práctica psicomotriz. Reeducación y terapia. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0810-4.
- **Aucouturier, Lapierre (1980).** El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0756-6.
- **Aucouturier, Lapierre (1978).** La educación psicomotriz como terapia "Bruno". Editorial Médica y Técnica, S.A.. ISBN.
- **Castañer, M. y Camerino, O. (1991):** La E. F. en la enseñanza primaria. Ed. Inde. Barcelona.
- **Contreras, O. (1998):** Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista. Ed. Inde. Barcelona.
- **Decreto De Enseñanzas De Andalucía. (1992):** Anexo II: Área de Educación Física. CEJA. Sevilla.
- **Dolto,Francoise. (1985).** En el juego del deseo. 2ª. Ed. México: Ed. Siglo XXI.
- **Dolto, Francoise. (1994).** La imagen inconsciente del cuerpo. 3a. ed. España: Ed. Paidós.
- **Escobar, R. (2004):** Taller de Psicomotricidad. Guía práctica para docentes. Ed. Ideas propias. Vigo.
- **García, J. A. y Fernández, F. (2002):** Juego y Psicomotricidad. Ed. CEPE. Madrid.
- **Gutiérrez, M. (1991):** La Educación Psicomotriz y el Juego en la Edad Escolar. Ed. Wanceulen. Sevilla.
- **Jiménez, J. Y Jiménez, I. (2002):** Psicomotricidad. Teoría y programación. Ed. Escuela Española. Barcelona.
- **Le Boulch, J. (1997):** La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria. Ed. Paidós. Barcelona.
- **Le Boulch, J. (1997).** El movimiento en el desarrollo de la persona. Barcelona:Paidotribo.
- **Mariscal Ortiz, M. (1987):** Medicina Deportiva. Ed. Copiservic. Jaén.
- **Ortega, E. y Blázquez, D. (1997):** La Actividad Motriz, en el niño de 3 a 6 años. Ed. Cincel. Argentina.
- **Ortega, E. y Blázquez, D. (1997):** La Actividad Motriz, en el niño de 6 a 8 años. Ed. Cincel. Argentina.

- **Picq, L. y Vayer, P. (1977):** Educación Psicomotriz. Ed. Científico Médica. Barcelona.
- **Trigueros, C. y Rivera, E. (1991):** Educación Física de Base. Ed. Gioconda. Granada.
- **Jacques, Richard (2004).** Patología Psicomotriz. Editorial Dossat 2000. ISBN 84-89656-37-1.
- **Rigal Robert (2006).** Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. ISBN 84-9729-071-2.
- **Rubiolina, Zori Carolina (2008).** La psicomotricidad en la escuela. Editorial Dossat 2000. ISBN 978-84-96437-43-2.
- **Rodríguez Rodolfo (2005).** Terapia psicomotriz. Casos de los 3 a los 11 años. CIE Dossat 2000. ISBN 84-89656-67-3.
- **Lapierre, Aucouturier (1977).** Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0686-1.
- **Sánchez Rodríguez Josefina Y Llorcallinares Miguel (2008).** Recursos y estrategias en psicomotricidad. Ediciones Aljibe. ISBN 978-84-9700-442-8.
- **Schilder, Paul. (1989).** Imagen y apariencia del cuerpo humano. México: Ed. Paidós.
- **Sceines, G. (1998)***Juegos inocentes, juegos terribles*, Ed. Eudeba, Buenos Aires.
- **Vayer, P. (1982).** El equilibrio corporal. Barcelona: Científico-Médica.
- **Wallon, H. (1987)** Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Madrid, Visor-Mec.

ANEXOS

ANEXO N° 01

EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

Nombre:……

EQUILIBRIO ESTÁTICO		A	B	C
01	Realiza la postura de una estatua.			
02	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.			
03	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.			
04	Adopta la posición parado con las piernas separados.			
EQUILIBRIO DINÁMICO		**A**	**B**	**C**
05	Camina por las líneas punteadas en el piso			
06	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.			
07	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.			
08	Se desplaza en diferentes direcciones creado por el mismo.			
09	Trepa rápidamente subiendo a una colchoneta hasta llegar a la meta.			

ANEXO N° 02: Fichas de Trabajo

FICHA DE TRABAJO N°01

"Pillar por las líneas"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA: Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°02

"Payasos gigantes"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°03

"Rescate del tesoro"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°04

"El rey de la montaña"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°05

"Sin salirse del camino"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°06

"La flauta mágica"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°07

"El juego del remolino"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°08

"Puentes peligrosos"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°09

"Juego Twister"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N°10

"Payasos en equilibro"

NOMBRES :……

FECHA **:**…….

CONSIGNA **:** Dibuja y colorea lo que más te gusto de la actividad.

ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA

NIÑOS REALIZANDO LAS ACTIVIDADES DE EQUILIBRIO ESTATICO EN POSCIONES QUE SE LES INDICA

NIÑOS TRABAJANDO ACTIVIDADES DE EQUILIBRIO DINÁMICO

NIÑOS EN LOS MOMENTO DE INICIO PARA LUEGO REALIZAR LAS DIFERENTES ACTIVIDADES PROGRAMADAS

NIÑOS REALIZANDO LA POSTURA DE UNA ESTATUA A TRAVES DE JUEGO TWISTER.

CONSTANCIA

"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIMARIA N°15315 DEL CASERIO HUACHUMA ALTA DISTRITO LAS LOMAS PROVINCIA Y REGIÓN PIURA

HACE CONSTAR:

CONSTANCIA

QUE LA DOCENTE MARIA FELICITA GARCIA GARCIA CON DNI N° 02895443

HA DESARROLLADO UN PROGRAMA DENOMINADO

PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA DESARROLLAR EL EQUILIBRIO ESTATICO Y DINÁMICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IE N° 15315 DEL CASERÍO DE HUACHUMA ALTA-DISTRITO LAS LOMAS PROVINCIA Y REGION PIURA

DESDE EL MES DE SETIEMBRE A NOVIEMBRE DEL 2017 CONTRIBUYENDO DE ESTA MANERA AL MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD EDUCATIVA.

SE EXPIDE LA PRESENTE CONSTANCIA A SOLICITUD DE LA PARTE INTERESADA PARA LOS FINES QUE SE ESTIME PERTINENTES.

HUACHUMA ALTA DICIEMBRE DEL 2017

Director