



# UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**

---

**UNIDAD DE POSGRADO  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL CON MENCIÓN EN:  
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA DESARROLLAR EL  
EQUILIBRIO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL Nº 510 CENTRO POBLADO UDIMA DISTRITO DE CATACHE PROVINCIA  
SANTA CRUZ REGION CAJAMARCA.**

**AUTORAS:**

**LUZ CONSUELO MENDOZA BURGA  
PASTORA MERA TUCTO**

**ASESORA:**


**Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA**

**SANTA CRUZ**

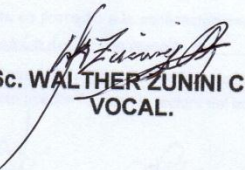
**2019**

## JURADO

JURADO

  
Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO  
PRESIDENTE.

  
Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO  
SECRETARIO.

  
M.Sc. WALTHER ZUNINI CHIRA  
VOCAL.

## DEDICATORIA

A Dios por su guía que paso a paso doy  
A mi pequeño hijo que es el motor de mi vida  
A mi esposo por su paciencia y por estar a mi lado en todo momento.

LUZ CONSUELO

A Dios ´por darme la vida y por haberme permitido concluir mi segunda especialidad.

A mi esposo Orlando a mis hijos y a mis padres por ser los pilares más importante y por demostrarme siempre su cariño, su apoyo incondicional e impulsarme a ser mejor cada día

PASTORA

## AGRADECIMIENTO

A los niños de la IEI N° 510 Centro Poblado Udimá Distrito de Catache en especial a los niños de 4 años quienes fueron la fuente de inspiración en el trabajo académico y por el apoyo en realizar en beneficio de ellos mismo el programa de juegos psicomotrices.

LUZ CONSUELO

A Dios le dedico con ese amor infinito por acompañarme en el transcurso de mi vida, brindarme paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas propuesta. Y a la vez agradezco a mi asesora Mg. Mercy Carmen Paredes Aguinaga por su apoyo incondicional en el desarrollo de nuestro trabajo académico

PASTORA

## Contenido

JURADO .....	2
PRESENTACIÓN .....	7
<b>I. MARCO REFERENCIAL.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1. Referencia teórico conceptual .....</b>	<b>11</b>
1.1.1. Referencia teórica.....	11
1.1.1.1. Teoría de la Psicomotricidad de Henry Wallon .....	11
1.1.1.2. Teoría cognitiva del Juego según Jean Piaget.....	13
1.1.1.3. Planteamiento en relación a equilibrio.....	15
1.1.2. Referencia Conceptual.....	25
<b>1.2. Propósitos de la intervención.....</b>	<b>26</b>
1.2.1. Objetivo General .....	26
1.2.2. Objetivos específicos .....	26
<b>1.3. Estrategia de la intervención .....</b>	<b>27</b>
1.3.1. Coordinaciones previas.....	28
1.3.2. Metodologías específicas .....	28
1.3.3. Cronograma .....	29
<b>2. CONTENIDO .....</b>	<b>32</b>
<b>2.1. Evaluación de entrada.....</b>	<b>32</b>
<b>2.2. Propuesta o programa.....</b>	<b>39</b>
La relación que presentamos son juegos psicomotrices realizados en forma dosificada para desarrollar el equilibrio en los niños de 4 años. ....	39
<b>2.3. Evaluación de salida:.....</b>	<b>81</b>
<b>2.4. Resultados finales.....</b>	<b>87</b>
<b>III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>92</b>
<b>3.1. Conclusiones.....</b>	<b>92</b>
<b>3.2. Recomendaciones.....</b>	<b>93</b>
BIBLIOGRAFIA.....	95
ANEXOS.....	98

## RESUMEN

El trabajo académico presentado, se realiza en la Institución Educativa Inicial N° 510 Centro poblado Udimá Distrito de Catache Provincia Santa Cruz, Región Cajamarca, del aula de 4 años de edad, se aplicó un Programa de juegos psicomotrices para desarrollar el equilibrio, el objetivo general es formular y ejecutar un programa de juegos psicomotrices para desarrollar el equilibrio, en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 510 Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca. Se aplicó una secuencia didáctica de la psicomotricidad: asamblea, expresión motriz, relajación, expresión gráfica y cierre, después de la aplicación del programa de juegos psicomotrices, los resultados de la evaluación fueron. La dimensión equilibrio estático refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 76% con respecto a una población de 17 niños (100%); La dimensión equilibrio dinámico nos refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 82% con respecto a una población de 17 niños (100%) Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos psicomotrices, encaminadas a mejorar el desarrollo del equilibrio de los niños de 4 años.

Palabras claves: programa, juegos, psicomotrices, equilibrio, desarrollo, niño.

## PRESENTACIÓN

El Centro poblado Udimá se encuentra ubicado en el distrito de Catache provincia de Santa Cruz. Es un pueblo de Cajamarca, ubicado en la provincia de Santa Cruz, Distrito de Catache, en el Perú.

Antiguamente era una hacienda que perteneció a Vda. de Piedra e hijos, empresa industrial que manufacturaba productos lácteos, café, ron, azúcar, entre otros. En la actualidad también es conocida por dar nombre a la Zona Reservada de Udimá, parte del Sistema Nacional de Áreas Protegidas del Perú.

Limita por:

- Este: Comuche, Catache.
- Oeste: Chongoyape, Oytún.
- Norte: Llama, Sexi.
- Sur: La Florida, Niepos.

La Institución Educativa Inicial N° 510 se encuentra ubicada en la hacienda Udimá. Fue creada en el año 1992.

En sus inicios la Institución Educativa contaba con una población de 10 niños luego con los años del tiempo fue incrementando su población. Su infraestructura es de adobe con techo de eternit, tiene un amplio patio de recreación, con el transcurrir de los años se ha construido dos aulas una batería de baño y una dirección de material de ladrillo.

Hoy cuenta con tres aulas con la atención de tres edades: 3,4 y 5 años con una población de 52 niños.

Los padres de familia La mayoría de padres solamente tienen estudios de nivel primario. Se dedican a la agricultura y a la ganadería, los niños menores son llevados por sus padres desde tempranas edades a las chacras y en los meses de cosecha hay poca ausencia de niños en la institución, se dedican poco a la educación de sus hijos. Sin embargo manifiestan que los niños deben salir leyendo y escribiendo.

El aula de intervención son los niños de 4 años de edad con una población de 17 niños.

A través de la revisión de los resultados obtenidos de la evaluación de entrada facilitada por la docente de aula así como de la observación directa, se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños:

- ❖ A la orden de la docente para cambiar de movimiento de equilibrio estático y dinámico tienen confusión al escuchar el término.
- ❖ Al realizar actividades de equilibrio estático con un solo pie, se caen con facilidad, terminando de empujar a sus compañeros.
- ❖ Al caminar por diferentes líneas rectas y curvas se salen de parámetro indicado balanceándose continuamente y al final terminan cayéndose.
- ❖ Al desplazarse sea corriendo o saltando tanto en equilibrio dinámico como estático no mantiene su cuerpo a las indicaciones dadas.
- ❖ No mantienen su cuerpo en equilibrio al pasar por obstáculos.

Frente a esta situación se pudo deducir la necesidad de aplicar un programa de juegos psicomotores, las cuales se encuentran organizadas, dosificadas y secuenciales, las mismas que sean desarrolladas por la docente para ayudar a los estudiantes al desarrollar su equilibrio de los cuales van a propiciar aprendizajes activos, agradables, significativos.

El trabajo académico en su estructura presenta tres capítulos:

En la parte I: denominado marco referencial, trata de reunir y plantear los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

En la parte II: titulada contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del programa de juegos psicomotrices para desarrollar el equilibrio, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.

En la parte III se encuentran las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

Por último resulta necesario señalar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, que al igual que esta buscan dirigir su accionar hacia el perfeccionamiento del profesorado del nivel inicial comprometido en la solución de los



problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de las circunstancias en las cuales se desarrolla.

Las autoras

**I**

**MARCO**

**REFERENCIAL**

## **I. MARCO REFERENCIAL**

### **1.1. Referencia teórico conceptual**

#### **1.1.1. Referencia teórica**

El trabajo académico desarrollado toma como fundamento lo que mencionan dos reconocidos estudiosos de la teoría Psicomotricidad de Henry Wallon, y La teoría cognitiva del juego según Piaget.

##### **1.1.1.1. Teoría de la Psicomotricidad de Henry Wallon**

Wallon en su teoría intenta mostrar la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño sosteniendo que la función tónica juega un rol relevante en el desarrollo infantil y dividió la vida del ser humano en diferentes estadios, resumidos de la siguiente forma:

- ✓ Estadio impulsivo (tónico- emocional 6 a 12 meses): a partir de este momento se organiza el movimiento hacia el exterior. Deseo de explorar.
- ✓ Estadio proyectivo (2 a 3 años): la motricidad se constituye en instrumento de acción sobre su entorno en el cual se desenvuelve.
- ✓ Estadio personalístico (3 a 4 años) su capacidad de movimiento se manifiesta como medio de favorecer su desarrollo psicológico.

El autor enfoca la unidad biológica de la persona humana, en una unidad funcional, donde el psiquismo y la motórica no constituyen dos dominios diferentes, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio. También pone en evidencia que el niño, niña antes de utilizar el lenguaje verbal como medio de comunicación, utiliza su cuerpo a través de los gestos y movimientos para comunicarse de acuerdo a las situaciones presentadas según su ambiente socio- cultural.

Según Wallon en los estadios ulteriores la motricidad va a cumplir un doble papel, por una parte se convierte en instrumento de diversas tareas, y por otra, es el mediador de acción mental.

Para Wallon, H., (1959), el movimiento revierte una importancia insoslayable en el desarrollo psicológico del niño. Basó sus trabajos en la unidad psicobiológica del ser humano; donde psiquismo y motricidad, no

constituyen dos dominios distintos o yuxtapuestos, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio.

Este autor distingue dos tipos de actividad motriz: la actividad cinética (comprende los movimientos propiamente dichos y está dirigida al mundo exterior); y la actividad tónica (mantiene al músculo en cierta tensión y viene siendo la tela de fondo en la cual se elaboran las actitudes, las posturas y la mímica). En este contexto, Wallon, H. (1959) confiere al tono postural un importante rol, constituyéndose como elemento indispensable tanto en la vida afectiva como en la de relación.

De esta manera, el movimiento prefigura las diferentes direcciones que podrá tomar la actividad psíquica y aporta tres formas, cada una de las cuales representa cierta importancia en la evolución psicológica del niño:

- 1) "Puede ser pasivo o exógeno", refiriéndose a los reflejos de equilibración y a las reacciones contra la gravedad
- 2) Los desplazamientos corporales "activos o autógenos", en relación con el medio exterior, la locomoción y la prehensión.
- 3) Las reacciones posturales que se manifiestan en el lenguaje corporal, o sea, los gestos, las actitudes y la mímica.

Wallon establece los siguientes estadios del desarrollo psicomotriz del niño, hasta los tres años:

- ✓ Estadio de impulsividad motriz, contemporánea al nacimiento, en el cual los actos son simples descargas de reflejos o automatismos (estado impulsivo puro).
- ✓ Estadio emotivo, en el cual las primeras emociones se manifiestan por el tono muscular o la función postural. Las situaciones las conocemos por la agitación que producen y no por sí mismas (papel preponderante de la afectividad).
- ✓ Estadio sensoriomotor, en el que aparece una coordinación mutua de las diversas percepciones (marcha, formación del lenguaje).

- ✓ Estadio proyectivo, en el que la movilidad se hace intencionada, orientada hacia un objeto.

Entre los tres y los seis años, tiene lugar el estadio del personalismo, el cual se caracteriza por "la toma de conciencia del yo", su afirmación y utilización. En esta etapa, las adquisiciones psicomotrices más importantes, son la toma de conciencia del propio cuerpo y la afirmación de la dominancia lateral. La imagen que el niño tiene de su propio cuerpo, constituye un elemento indispensable para la formación de su personalidad.

Para este autor, que propugnaba una concepción dialéctica del desarrollo, el movimiento constituye un factor decisivo en el desarrollo psíquico del niño, por su significación en sus relaciones con los demás, porque influencia su conducta habitual y porque de esta manera, contribuye a la estructuración de su personalidad. Afirmaba que el pensamiento nace de la acción, para volver a ella.

Para integrar sensaciones y poner en marcha procesos de memoria, atención, temor, etc.; se necesita poder contar con el funcionamiento coordinado de estructuras corporales.

En sus estudios, Wallon demuestra el papel jugado por el tono en la sensibilidad afectiva y en la actividad de relación, así como sus relaciones con los diversos tipos de comportamiento afectivos; el significado psicobiológico de las emociones y su influencia en la estructuración del carácter del niño; la evolución de la "individualización y toma de conciencia del propio cuerpo" a través de la comunicación automática de la sensibilidad intero, propio y exteroceptiva, mediante la cual el niño, estructura su yo en su medio social.

#### **1.1.1.2. Teoría cognitiva del Juego según Jean Piaget**

"El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad", 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. Así lo menciona Jean Piaget (1896 – 1980).

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.

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 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.

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

#### **1.1.1.3. Planteamiento en relación a equilibrio**

##### **El equilibrio**

Para García y Fernández (2002): el equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre el eje corporal y eje de gravedad.

En general, el equilibrio podría definirse como “el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio”. El concepto genérico de equilibrio engloba todos aquellos aspectos referidos al dominio postural, permitiendo actuar eficazmente y con el máximo ahorro de energía, al conjunto de sistemas orgánicos.

Diversos autores han definido el concepto de Equilibrio, entre ellos destacamos:

**Contreras (1998):**

El equilibrio consiste en la capacidad de controlar las diferentes posiciones del cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento.

La capacidad de mantener una postura en forma equilibrada se debe desarrollar junto con todas las demás capacidades psico-físicas. Sin embargo, es frecuente encontrar niños con dificultad para lograr un buen equilibrio y que pierden, con mayor facilidad de lo esperado, el control de su postura. Son niños que a menudo chocan con los muebles, se les caen los útiles escolares o no pueden permanecer en una buena posición en la fila.

El objetivo con relación con el desarrollo integral de niño, es favorecer el logro del control de sí mismo que le permita llegar a la independencia de sus movimientos y/o la disponibilidad de su cuerpo con vistas a la acción.

**Relación profesor y equilibrio.**

Las situaciones ya descritas son orientaciones que el monitor o profesor dará al sujeto para facilitarle la conciencia de sí y de su acción, a través de la distensión muscular.

También las situaciones pueden transformarse, modificarse o personalizarse, bajo la influencia de los interlocutores presentes, ajustándose a la realidad del momento.

Existe un problema que se plantea a la persona que interviene, pues las actividades se inician en la mayoría de los casos con la palabra, siendo el discurso verbal, el que define el proyecto, el que orienta la búsqueda. Ahora bien, las informaciones surgidas de la acción, concernientes a la conciencia o al conocimiento corporal, son exclusivamente personales e inexpressables en lenguaje verbal.

**Tipos de equilibrio**

Los autores García y Fernández (2002), Contreras (1998), Escobar (2004) afirman que existen dos tipos de equilibrio:

**a) El equilibrio estático.-** es la capacidad de mantener inmóvil resistiendo la gravedad, tanto en situaciones regulares o difíciles de la vida



cotidiana este requiere de la acción del sistema laberíntico, pero también de la adaptación del eje corporal la integración espacio temporal. Para que este equilibrio se pueda realizar, se necesita una perfecta conexión neuromotora para lograr mantener una determinada postura.

Dentro de los ejercicios que se pueden realizar están los relacionados a mantener una postura cuando se está en punta de pie. cuando se habla del mejoramiento y tratamiento del equilibrio , no se puede lograr un único consenso , ya que se dice que este es difícilmente entrenable por su ligada relación entre estructura y nervios propios del individuo , debido a esto se establece que el equilibrio es una capacidad poco entrenable, más que una capacidad para ser potenciada.

**b) Equilibrio Dinámico:** reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad.

El equilibrio dinámico se entiende como una regulación de la postura, cuando esta es perdida al realizar ejercicios sobre objetos elevados respecto al desarrollo de equilibrio dinámico o en movimiento hemos de indicar que son tal la cantidad de recursos que pueden utilizarse y la variedad de ejercicios , que gozan de un gran atractivo entre los alumnos y alumnas. Equilibrio dinámico, que se entiende como la capacidad para resistirse a la gravedad cuando el cuerpo humano está en movimiento.

### **Características orgánicas del equilibrio**

La musculatura y los órganos sensorio motores son los agentes más destacados en el mantenimiento del equilibrio.

- ✓ El equilibrio estático proyecta el centro de gravedad dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies.
- ✓ El equilibrio dinámico, es el estado mediante el que la persona se mueve y durante este movimiento modifica constantemente su polígono de sustentación.

El equilibrio está vinculado directamente con los siguientes sistemas:

- ✓ El sistema laberíntico.

- ✓ El sistema de sensaciones placenteras.
- ✓ El sistema kinestésico.
- ✓ Las sensaciones visuales.
- ✓ Los esquemas de actitud.
- ✓ Los reflejos de equilibración.

Los trastornos del equilibrio afectan la construcción del esquema corporal, dificultad en la estructura espacial y temporal. Además, provoca inseguridad, ansiedad, imprecisión, escasa atención y en algunos casos, inhibición.

### **Factores que intervienen en el equilibrio**

El equilibrio corporal se construye y desarrolla en base a las informaciones viso-espacial y vestibular. Un trastorno en el control del equilibrio, no sólo va a producir dificultades para la integración espacial, sino que va a condicionar en control postural. A continuación, vamos a distinguir 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.

### **Evaluación del equilibrio**

Al igual que con otras capacidades, el equilibrio es susceptible de valoración y medida. Para detectar posibles retrasos a nivel de equilibrio estático podemos emplear las pruebas que Ozeretski y Guilmain (citados por Jiménez, 2002), nos ofrecen:

Mantenerse inmóvil un mínimo de diez segundos de puntillas y con los pies juntos (4 a 5 años).

Mantenerse sobre una pierna, a la “pata coja”, sin moverse durante diez segundos por lo menos (5 a 6 años).

Con los ojos cerrados y los pies juntos permanecer inmóvil sesenta segundos (6 años).

Permanecer de puntillas con los pies juntos y ojos cerrados un mínimo de quince segundos (9 a 10 años).

Mantenerse sobre una pierna con los ojos cerrados durante diez segundos por lo menos (9 a 10 años).

### **Proceso de corrección del equilibrio.**

Puesto que los problemas planteados por la actitud en bipedestación y algunas formas que suelen adoptar, son problemas de comportamiento, inseparables en cualquier caso de los comportamientos que los acompañan, deben ser abordados en términos de interacciones dinámicas sujeto-entorno, es decir, en términos de comunicaciones.

- ✓ **A nivel de escuela:** Influencia de la posición sedente prolongada, equilibrio de las actividades, actitud del adulto frente al niño.
- ✓ **A nivel de la familia:** Problema de las actitudes parentales y de los juicios de valor.
- ✓ **A nivel del entorno:** Todos los problemas de alimentación, de aire, de luz, de sueño, de las necesarias actividades corporales, de la relación con los otros niños.

### **Planteamiento en relación al juego**

#### **El juego**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

### **Importancia del juego.**

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva "pérdida de tiempo" propia de la infancia. Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

### **Fundamentación del juego.**

Debido a que el ser humano es un ente activo por naturaleza, es que no se puede mantener en un estado sedentario es por ello que desde sus inicios de vida, busca descargar sus energías en actividades que sea propicias y

placenteras de realizar, encontrando en ellas, un medio para desahogarse y realizarse.

Alcanzar la etapa de la niñez el ser humano es cuando más está cargado de energías, dispuestas a ser libradas es por ello que los niños siempre se encuentran en constante actividad y una de ellas es el juego.

Durante generaciones se consideró que, aunque el jugar es divertido, constituye también una pérdida de tiempo, el cual se podría utilizar en forma más provechosa para hacer algo útil.

Debido a que se creía que los niños pequeños eran incapaces de hacer algo de utilidad y provecho, se considera apropiado que dedicaran su tiempo a los juegos, a medida que iban creciendo se les apartaban de estas actividades y se les inculcaba que aprendieran a hacer las cosas que les prepararan para la vida, como estudiar o aprender labores domésticas, manteniendo los juegos estrictamente en el plano secundario, para el final del día o para las vacaciones.

### **Características del juego**

Los estudios sobre como juegan los niños han revelado que los juegos durante los años de los niños tiene ciertas características que hacen que sean diferentes a los adolescentes y adultos.

- ✓ Los juegos que se ven afectados por la tradición.
- ✓ Los juegos siguen
- ✓ La cantidad de actividades del juego disminuye con la edad. Los juegos se hacen cada vez más sociables con la edad.
- ✓ La cantidad de compañeros de juegos disminuye con la edad.
- ✓ Los juegos se hacen cada vez más apropiados para los sexos.
- ✓ Los juegos se van haciendo cada vez menos activos, lo físico a medida que los niños crecen.
- ✓ Los juegos predicen la adaptación de los niños. (Hurlock; 1998: 311-314).

## **Tipos de juegos**

De acuerdo a su forma de desarrollo el juego puede ser realizado al igual que muchas actividades, de forma libre o dirigido por alguna persona que reúne ciertas características que le permiten lograrlo.

**Juego libre:** Entendemos por el juego libre en el que el o los participantes buscan satisfacer una serie de necesidades en muchas ocasiones de manera inmediata y dentro del cual ellos mismos imponen las condiciones y reglas del juego.

**Juego dirigido:** Como su nombre lo indica es todo juego que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento de él y que por tanto, induce a la participación masiva y divertida en los mismos.

**Juego al aire libre:** Son generalmente juegos que para su desarrollo requieren de espacios extensos ya que presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realizaran en salones o cualquier otro tipo de sitio.

**Juegos de interior:** Son todas aquellas actividades por naturaleza contrarias al tipo anterior son de desarrollo pasivo y por ende los movimientos son realizados por segmentos corporales.

## **Características del juego en el niño según su edad.**

Esta manera de juegos en los niños es desde los 3 a 5 años en adelante:

En niños de 3 a 5 años:

- ✓ Puede caminar por el borde de la acera, trepar las escaleras de un tobogán, usar una estructura de barras infantiles. correr una bicicleta, esquivar a quienes lo persiguen y cargar juguetes grandes.
- ✓ Puede aprender a nadar, patinar, esquiar, bailar y usar un trampolín.
- ✓ Una nueva técnica creativa lo puede mantener entretenido por periodos prolongados.
- ✓ Comienza a añadir detalles a sus dibujos. Éstos pueden ser grandes y no importa cuántos se supone que hay por lo que la gente puede tener tres dedos enormes y las casas pueden estar llenas de ventanas.
- ✓ Quizás escriba su nombre en los dibujos.
- ✓ Explica lo que pasó cuando sabe que usted no estaba allí.

- ✓ Se mueve más como una persona mayor, aunque no tiene la fortaleza y la previsión de un adulto. En niños de 5 años a más:
- ✓ Hace dibujos reconocibles, escribe su nombre, hace rompecabezas elaborados y se viste él mismo.
- ✓ Sus dibujos son símbolos de cosas reales; puede que dibuje una casa de dos plantas aunque la suya tenga sólo una.
- ✓ Su memoria se expande y comienza a hacer comparaciones.
- ✓ Da razones y soluciona problemas.
- ✓ Puede ordenar algunos objetos y clasificarlos en categorías simples.
- ✓ Quizás imite sus poses y copie su tono de voz.
- ✓ Cuando llega a la edad escolar, sus relaciones de amistad se vuelven más sólidas.
- ✓ Los niños puede que empiecen a jugar en grupos mayores que las niñas.
- ✓ Les explica los juegos a otros niños
- ✓ Les indica a los demás cuando "está jugando a algo" y cuando algo es real.
- ✓ Debe poder completar una actividad sin esperar que lo dirijan.

### **Funciones del juego.**

Las funciones específicas que se cumplen en el niño son las siguientes:

#### **a. Imitación y comprensión del mundo oculto.**

- ✓ El niño al repetir y actuar en aspectos de la realidad va logrando entenderlos y aceptarlos, descubre roles y funciones de las cosas y de las personas va ampliando sus conocimientos y aprender a relacionarse con esas realidades.
- ✓ La imitación en el juego promueve también un sentimiento de identificación entre el niño y el adulto.

#### **b. Expresión de sentimientos y necesidades.**

El niño nos comunica a través de sus juegos cuáles son sus sentimientos y en su mundo inferior, podemos descubrir su manera de base, así mismo, a los demás, el mundo adulto y a todo lo que le rodea.

Gallego; nos dice que al jugar, el niño revela en toda su espontaneidad sus experiencias particulares de insatisfacción, maltrato, sus problemas presentes, sus necesidades de afecto, de potenciación, de poder, sus temores y fantasías.

**c. Es la mayor manera de que el niño aprende divirtiéndose.**

Al ser el juego una actividad natural en el niño, este se convierte en el principal medio para adquirir experiencias enriquecedoras de una manera distintas.

**d. Es un elemento que facilita la socialización.**

- ✓ En el juego el niño va descubriendo y experimentando formas de relación, aprende a convivir, a estar con otros, aceptando reglas, asumiendo roles y responsabilidades.
- ✓ A través del juego y la exploración de su ambiente el niño aprende a conocer así mismo ya los otros, a distinguir las cosas que puede hacer de lo que no puede hacer de los que no puede aprender a cuidar los elementos de su medio y los objetos que le pertenecen. Hay una etapa en la que el niño le gusta jugar, pero cuando lo supera el juego se convierte en una actividad social. El juego un grupo crea lazos de unión y amistad

**e. Ayuda al niño a crecer emocionalmente.**

A través del juego el niño tiene la oportunidad de expresarse como una persona diferente de los demás reafirmando su identidad y el concepto que tiene de sí mismo.

Los éxitos y logros alcanzados que el niño tenga en el juego ayudan a reforzar su propia imagen y a desarrollar la confianza en sus recursos, igualmente al presentar, seleccionar roles y elegir los temas del juego se van progresivamente comprendiendo los roles sexuales.

La curiosidad e interés sexual, natural en el niño pre-escolar, son canalizados, así a través del juego (mamá, papá, doctor, novios, etc.), constituyen el normal desarrollo psicosexual. (María Eugenia; 1992: 137).



### **1.1.2. Referencia Conceptual**

#### **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.

#### **Juegos**

Es el primer acto creativo del ser humano. Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

#### **Psicomotriz**

Es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que "lo envuelve". Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

#### **Equilibrio**

Situación en la que se encuentra un cuerpo cuando, pese a tener poca base de sustentación, logra mantenerse sin caerse.

#### **Estático**

La definición de equilibrio estático más habitual utiliza la fuerza neta: un objeto está en equilibrio estático cuando la suma de las fuerzas que actúan sobre él (fuerza neta o resultante) es igual a cero

### **Dinámico**

Puede tratarse de algo vinculado a la fuerza cuando genera algún tipo de movimiento; de la estructura de fuerzas que se orientan hacia una meta; de la intensidad que puede llegar a alcanzar una actividad o acción; o de la rama de la mecánica que se encarga de los principios que regulan el movimiento de acuerdo a las fuerzas que lo generan.

## **1.2. Propósitos de la intervención**

El trabajo académico realizado pertenece al campo docente y la esfera de actuación que corresponde al nivel inicial de la educación básica. Más concretamente tiene que ver con la línea de ejercicio profesional vinculado al diseño y ejecución de procesos de enseñanza aprendizaje de clase o sesión de aprendizaje. Dentro de este terreno eminentemente didáctico, se ubica la formulación de propuestas específicas que se ubican y corresponden a uno u otro componente de dicho proceso.

En este caso, un programa que busca, en atender las necesidades educativas de mejorar el equilibrio, que presenta un grupo de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, a través de los siguientes objetivos de intervención:

### **1.2.1. Objetivo General**

Desarrollar un programa de juegos psicomotrices para mejorar el equilibrio en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- ✓ Identificar el nivel de desarrollo del equilibrio que evidencian los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro

poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca a través de la evaluación de entrada.

- ✓ Diseñar un programa de juegos psicomotrices que permita desarrollar el equilibrio de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca.
- ✓ Aplicar el Programa de juegos psicomotrices para desarrollar el equilibrio de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca.
- ✓ Evaluar el nivel de desarrollo del equilibrio de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, después de la aplicación de las actividades de aprendizaje, a través de la evaluación de salida.
- ✓ Comparar los resultados establecidos entre la evaluación de entrada y la evaluación de salida en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca.

### **1.3. Estrategia de la intervención**

La presente investigación tuvo como finalidad consolidar el equilibrio mediante un programa de juegos psicomotrices en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca.

Para tal efecto se diseñó y aplicó un Programa de juegos psicomotrices que propicia aprendizajes significativos, activos y agradables. Tratando de despertar en los niños su desarrollo integral mediante el desarrollo de sesiones de aprendizajes dinámicas, y dar énfasis a mejorar el equilibrio como recurso básico de su escritura, habilidades y coordinaciones, etc.

### **1.3.1. Coordinaciones previas.**

Para aplicar el programa de intervención se inició con la coordinación previa con la directora de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, donde se escogió al aula de 4 años de edad conformada por 17 niños y niñas, siendo nuestro grupo óptimo de estudio; se hizo conocer los objetivos de la intervención, la metodología a utilizar en las actividades de juegos psicomotrices, la duración que será de 03 meses, con la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje. Las mismas que contiene en el anexo con la finalidad de desarrollar el equilibrio de los niños de 4 años de edad de Educación Inicial a partir del trabajo que se realiza con los niños de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca.

### **1.3.2. Metodologías específicas**

#### **Primera ruta de acción:**

Identificación de la población objeto. Niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, conformada por 17 niños y niñas siendo nuestro grupo de estudio. Asimismo, se realizaron reunión de información con docentes y padres de familia.

#### **Segunda ruta de acción:**

Vinculación a la aplicación de la evaluación de entrada en base a indicadores, para medir el nivel de desarrollo del equilibrio. Los resultados arrojaron que el grupo de estudio demostraba un bajo nivel en el desarrollo del equilibrio.

#### **Tercera ruta de acción:**

Determinación del programa de juegos psicomotrices a ser desarrollado, el componente didáctico al cual correspondía, el modelo o esquema didáctico utilizado y los diseños de clase o sesiones consideradas necesarias. A esta

etapa corresponde también, la ejecución del programa en base al desarrollo de las sesiones de enseñanza aprendizaje establecidos con anticipación

#### **Cuarta ruta de acción:**

Para comprobar la veracidad del programa se aplicó la evaluación de salida cuyos resultados demostraron que los niños habían desarrollado las capacidades del equilibrio

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la validez y confiabilidad del programa realizado.

#### **1.3.3.Cronograma**

<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>2018</b>		
		<b>MAYO</b>	<b>JUNIO</b>	<b>JULIO</b>
<b>1</b>	<b>Coordinaciones previas</b>	X		
<b>2</b>	<b>Formulación de la problemática</b>	X		
<b>3</b>	<b>Elaboración de instrumento</b>	X		
<b>4</b>	<b>Aplicación de la evaluación de entrada</b>	X		
<b>5</b>	<b>Análisis de los resultados</b>	X		
<b>6</b>	<b>Diseño del Programa</b>	X		
<b>7</b>	<b>Aplicación del Programa</b>	X	X	X
<b>8</b>	<b>Aplicación de la evaluación de salida</b>			X
<b>9</b>	<b>Sistematización de resultados</b>			X
<b>10</b>	<b>Elaboración del informe</b>			X
<b>11</b>	<b>Sustentación del Informe</b>			X

# II

# CONTENIDO



## 2. CONTENIDO

### 2.1. Evaluación de entrada

En primer lugar 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° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, el total de alumnos, entre niños y niñas fue de 17.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo del equilibrio se elaboró un instrumento de evaluación, el cual consta de ocho indicadores relacionados al equilibrio.

#### INSTRUMENTO DE EVALUACION PARA EL EQUILIBRIO DE ENTRADA Y SALIDA

Indicadores	EQUILIBRIO ESTÁTICO	Escala de Valoración		
		A	B	C
01	Mantiene un pie en el piso con los brazos abiertos en un tiempo determinado			
02	Adopta la postura de una estatua			
03	Realiza la postura de un modelo a la indicación de la docente			
04	Mantiene la postura equilibrada al arrodillarse por un tiempo.			
	EQUILIBRIO DINÁMICO			
05	Camina con un objeto en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria.			
06	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.			
07	Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo			
08	Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio			



**TABLA DE VALORACIÓN**

<b>ESCALA LITERAL</b>	<b>ESCALA DESCRIPTIVA</b>	<b>ESCALA VALORATIVA</b>
<b>A</b>	<b>LOGRO APRENDIZAJE</b> El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado	<b>ALTO</b>
<b>B</b>	<b>PROCESO DE APRENDIZAJE</b> El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	<b>MEDIO</b>
<b>C</b>	<b>INICIO DEL APRENDIZAJE</b> El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.	<b>BAJO</b>

**TABLA 01: RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

Nº	NIÑOS Y NIÑAS	EQUILIBRIO ESTÁTICO				EQUILIBRIO DINÁMICO			
		Mantiene un pie en el piso con los brazos abiertos en un tiempo determinado	Adopta la postura de una estatua	Realiza la postura de un modelo a la indicación de la docente	Mantiene la postura equilibrada al arrodillarse por un tiempo	Camina con un libro en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria.	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo	Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio
1	JAMER	C	C	B	A	C	C	C	A
2	DANIEL	C	B	C	C	C	C	B	C
3	LEONARDO	C	C	A	C	B	C	C	C
4	YESFERI GIAN KARLO	B	C	C	B	C	C	C	B
5	LITZY	C	A	C	C	C	C	A	C
6	ANGEE	C	C	C	C	C	C	C	B
7	JULIO	C	C	C	C	C	C	C	C
8	SNAYDER	C	C	C	B	C	B	C	C

9	LUANA		C	B	C	C	B	A	C	C	
10	JONER		C	C	C	B	C	C	C	C	
11	MARCO		C	C	C	C	C	C	B	C	
12	AGUSTIN		B	C	C	C	A	C	C	C	
13	ANGIE		C	C	C	C	C	C	C	C	
14	MAYLI		C	A	B	C	B	C	B	B	
15	ADAI		C	C	C	C	C	C	C	C	
16	ALEXA		C	C	C	C	C	B	C	A	
17	EVANS		A	C	B	C	A	C	A	C	
PUNTAJE			A	1	1	1	1	2	1	2	2
			B	2	3	3	3	3	2	3	3
			C	14	13	13	13	12	14	12	12
PORCENTAJES			A	6%	6%	6%	6%	12%	6%	12%	12%
			B	12%	18%	18%	18%	18%	12%	18%	18%
			C	82%	76%	76%	76%	70%	82%	70%	70%

Fuente: Evaluación de entrada mayo 2018

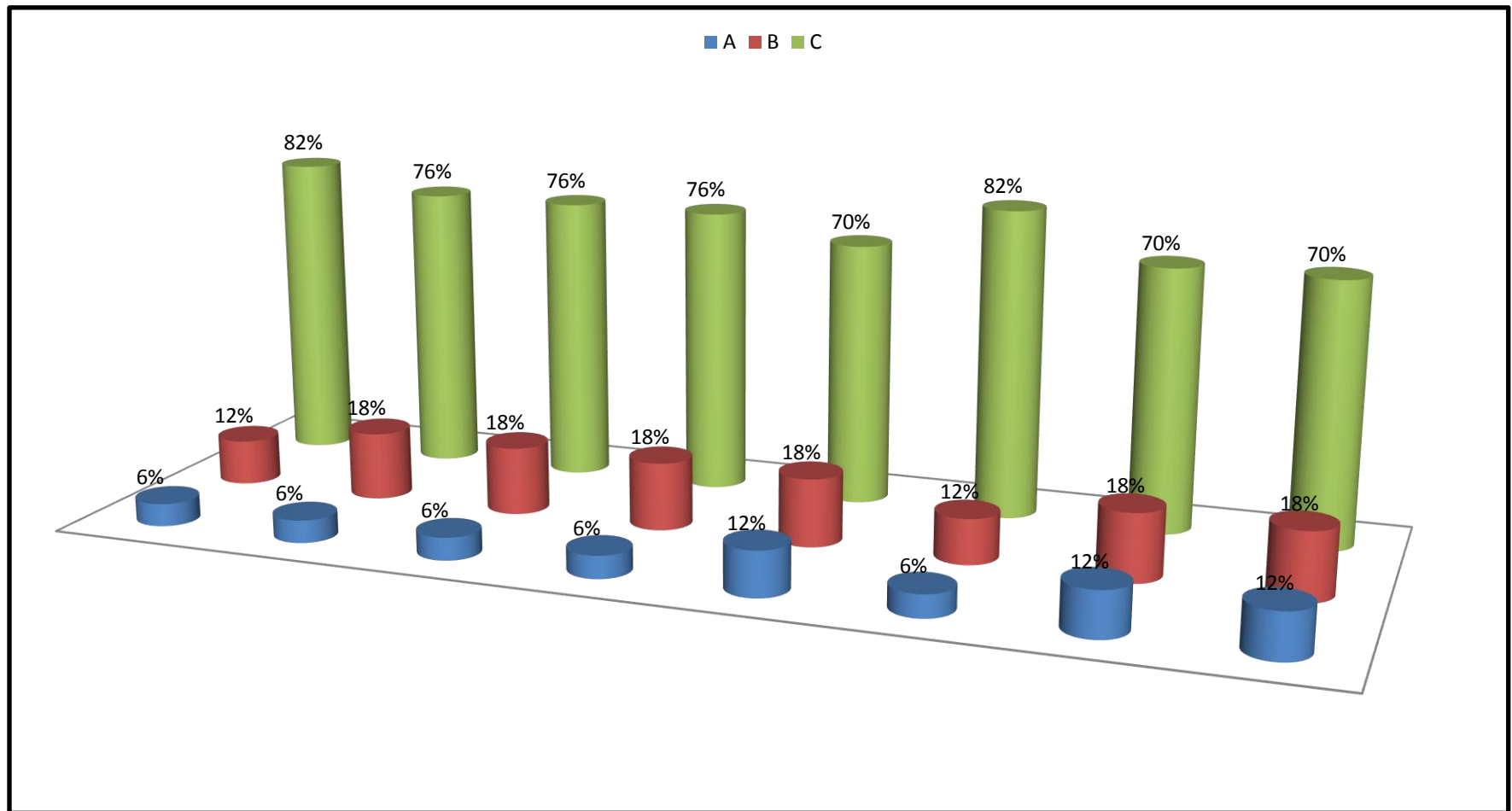
**TABLA N° 02: RESUMEN DEL RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

EQUILIBRIO		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
EQUILIBRIO ESTÁTICO	INDICADOR 01	1	6%	2	12%	14	82%	6%	18%	76%
	INDICADOR 02	1	6%	3	18%	13	76%			
	INDICADOR 03	1	6%	3	18%	13	76%			
	INDICADOR 04	1	6%	3	18%	13	76%			
EQUILIBRIO DINÁMICO	INDICADOR 05	2	12%	3	18%	12	70%	12%	18%	70%
	INDICADOR 06	1	6%	2	12%	14	82%			
	INDICADOR 07	2	12%	3	18%	12	70%			
	INDICADOR 08	2	12%	3	18%	12	70%			

**Fuente: Resumen de la evaluación de entrada mayo 2018**

<b>IND. 01</b>	Mantiene un pie en el piso con los brazos abiertos en un tiempo determinado
<b>IND. 02</b>	Adopta la postura de una estatua
<b>IND. 03</b>	Realiza la postura de un modelo a la indicación de la docente
<b>IND. 04</b>	Mantiene la postura equilibrada al arrodillarse por un tiempo.
<b>IND. 05</b>	Camina con un objeto en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria.
<b>IND. 06</b>	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.
<b>IND. 07</b>	Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo
<b>IND. 08</b>	Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio

**GRÁFICO 01: RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada mayo 2018

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

En la tabla N° 01 nos indica el porcentaje de indicadores en la evaluación de entrada, para medir el equilibrio, en las dos dimensiones para efectos de esta intervención didáctica: Equilibrio estático y equilibrio dinámico; en los niños de 4 años Institución Educativa Inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es mínima.

En la dimensión del equilibrio estático el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 6%, el 18% en proceso de aprendizaje y el 76% en inicio de aprendizaje; todos con respecto a una población de 17 niños (100%).

En la dimensión del equilibrio dinámico el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 12%, el 18% en proceso de aprendizaje y el 70% en inicio de aprendizaje; todos con respecto a una población de 17 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de 4 años los niños; hacen predicciones sobre los indicadores propuestos: Mantiene un pie en el piso con los brazos abiertos en un tiempo determinado, Adopta la postura de una estatua, Realiza la postura de un modelo a la indicación de la docente, Mantiene la postura equilibrada al arrodillarse por un tiempo. Camina con un objeto en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria, Salta con firmeza evadiendo obstáculos; Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo; Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio.

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

## 2.2. Propuesta o programa

### 2.2.1. Generalidades

#### a) Información General

- **Institución Educativa:** N° 510
- **Edad:** 04 años
- **Número de niños:** 17 niños
- **Docentes responsables:** Luz Consuelo Mendoza Burga  
Pastora Mera Tucto

- **Docente asesora:** Mercy Carmen Paredes Aguinaga

#### b) Objetivos:

- Desarrollar el equilibrio estático, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca. A través de la aplicación de un programa de juegos psicomotrices.
- Desarrollar el equilibrio dinámico, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca. A través de la aplicación de un programa de juegos psicomotrices.

#### c) Programa:

La relación que presentamos son juegos psicomotrices realizados en forma dosificada para desarrollar el equilibrio en los niños de 4 años.

N° DE SESIONES	DENOMINACIÓN
01	Caminemos sin atropellarnos
02	Juguemos al stop
03	Imitando a los gimnastas
04	Imitemos a los animalitos
05	Saltamos como los conejos
06	Juguemos al avión
07	La coja manda
08	En puntillas
09	Los soldaditos
10	Juguemos en el Rayuelo

### **2.2.2. Componente didáctico**

El componente didáctico en el cual se ubica específicamente el programa de juegos psicomotrices es el componente contenido, específicamente la dimensión cognoscitiva del componente contenido.

En este sentido, las actividades propuestas corresponden al componente contenido del proceso enseñanza-aprendizaje, porque este componente es el que tiene como elemento fundamental las competencias las cuales se desagregan en conocimientos, capacidades o habilidades y actitudes.

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**

Teniendo entendido 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:

#### **Esquema de 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**

Dedicada a registrar los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los estudiantes, 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.

#### 2.2.1. 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 enseñe 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.

Proceso didácticos

Asamblea

Expresión motriz

Relajación

Expresión gráfico plástico

Cierre

#### **2.2.4. Sesiones de enseñanza de aprendizaje**

Siguiendo con la secuencia del modelo presentado se diseñaron y aplicaron diez sesiones de enseñanza aprendizaje, una para cada técnica propuesta y que se expresan a continuación.

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I.N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: Caminemos sin atropellarnos
1.6. Fecha	: mayo 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tucto

### II.ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de mantener el equilibrio pasando entre obstáculos, mediante el juego “Evadiendo obstáculos”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Mantiene el equilibrio pasando entre obstáculos mediante juego	Equilibrio dinámico	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

### 2.3.-Secuencia Didáctica:

Moment o	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<p><b>Motivación</b></p> <p>Se les motivará a los niños saliendo al patio donde se realizará movimientos libres de desplazamiento por todo el patio. Luego regresar y se sientan en semicírculo en el patio</p>	<p>Diálogo</p> <p>Canción</p>	10 min.	Participa activamente en el juego
<b>P R O C E S O</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <p>La docente invita a todos los niños al patio y todos escuchan una canción: “Caminito a la escuela”</p> <p>Todos los niños realizan muchos movimientos con su cuerpo y se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué hemos hecho?, ¿Les gustan moverse? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</p> <p>La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: Mantiene el equilibrio pasando entre obstáculos.</p> <p><b>Expresión motriz</b></p> <p>La docente invita a todos los niños a moverse libremente por el espacio en diferentes posiciones y forma dos filas de niños a un lado del patio; se tienen que</p>	<p>canción</p> <p>Silbato</p> <p>Posta</p> <p>Conos</p> <p>Tarros</p>	30 min.	Mantiene el equilibrio pasando entre obstáculos.

	<p>imaginar que son conejitos y tiene que mantener el equilibrio pasando entre obstáculos al toque del silbato ganará la fila que más rápido llega a la meta.</p> <p>Participan todos los niños y termina el juego en un tiempo determinado.</p> <p>Luego los niños sugieren que otra manera puede demostrar el equilibrio dinámico de su cuerpo.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>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.</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>Todos los niños luego que se han relajado, la docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean en forma creativa lo que hicieron en la actividad.</p> <p>Ficha de Trabajo N° 01</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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?</p>			
--	--	--	--	--

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

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I.N° 510
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Área Curricular : Personal Social
- 1.5. Denominación de la actividad : Juguemos al Stop
- 1.6. Fecha : mayo 2018
- 1.7. Duración : 50 Minutos
- 1.8. Docentes : Luz Consuelo Mendoza Burga  
Pastora Mera Tucto

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de mantener el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo, mediante el juego “Juguemos al stop”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

## 2.2.- Contenido

<b>HABILIDAD/ CAPACIDAD</b>	<b>CONOCIMIENTO</b>	<b>ACTITUD</b>
Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo mediante juegos	Equilibrio estático	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

### 2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<b>Motivación</b> Se les pedirá a los niños salir al patio, luego se dialogara que vamos a realizar diferentes movimientos, mediante una cuerpo se está moviendo, luego ellos proponen los movimientos que desean realizar	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
P R O C E S O	<b>Asamblea</b> La docente invita a los niños al aire libre realizan desplazamiento en semicírculo, la docente establece normas para realizar el juego, los niños realizan sus acuerdos para la utilización del material  La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo  <b>Expresión motriz</b> La docente da las indicaciones para realizar el juego denominado “Juguemos al stop” se coloca la música en un determinado tiempo para la música y los niños se detienen en un estado de reposo sin moverse, luego volverán a desplazarse y al momento que la docente cree	Equipo de música usb	30 min.	Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo



	<p>conveniente dice la palabra clave stop los niños no se moverán.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Se invita a los niños a su relajación de echarse en el piso y acompañado de un cuento corto los niños se irán relajando con los ojos cerrados</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>La docente entregan las hojas a todos los niños quienes dibujan y colorean en forma creativa lo que hicieron en la actividad.</p> <p>Ficha de Trabajo N° 02</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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.</p>			
<b>S A L I D A</b>	<p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I.N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: Imitando al gimnasta
1.6. Fecha	: mayo 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tucto

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar movimientos de su cuerpo caminando con un objeto en la cabeza manteniendo equilibrio, mediante el juego “Imitando a los gimnastas”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.- Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta movimientos de su cuerpo caminando con un objeto en la cabeza manteniendo equilibrio mediante el juego	Equilibrio dinámico	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.



### 2.3 .- Secuencia didáctica

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<p><b>Motivación</b></p> <p>Se les motivará a los niños a través de una canción “ a mi cuerpo yo lo muevo así” donde los niños se moverán todo su cuerpo, luego se dialogaran que vamos a realizar una actividad que ellos van a participar juntos con sus compañeros.</p>	<p>Juego Diálogo Canción</p>	<p>10 min.</p>	<p>Participa activamente en el juego.</p>
<b>P R O C E S O</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <p>La docente invita a los niños al aire libre realizan desplazamiento en semicírculo, la docente establece normas para realizar el juego, los niños realizan sus acuerdos para la utilización del material</p> <p>La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: ejecuta movimientos de su cuerpo caminando con un objeto en la cabeza manteniendo equilibrio.</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>Pedimos a algunos niños que se desplace con una almohada en la cabeza imitando a un gimnasta manteniendo el equilibrio. Luego les proponemos a todo el grupo de niños imitar algunas de estas propuestas.</p>	<p>Equipo de música usb almohada</p>	<p>30 min.</p>	<p>Ejecuta movimientos de su cuerpo caminando con un objeto en la cabeza manteniendo equilibrio</p>

	<p>Nos paramos en parejas, frente a frente con al ritmo de la música los niños realizan movimientos coordinados. Cada pareja tiene hace diferentes movimientos Preguntamos a los niños: ¿de qué otra manera nos podemos mover? Observamos las diferentes propuestas de las parejas, pedimos a algunas de ellas que les cuenten a los demás niños la forma en que bailan y sugerimos realizar la consigna de la misma manera. Podemos intentar hacer otros bailes con otra música.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Terminamos la actividad pedimos que se sienten en parejas en el piso. Luego nos quedamos en silencio con los ojos cerrados unos minutos</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>Se les entregara una hoja grafica para que pinten lo que hicieron en la actividad.</p> <p>Ficha de Trabajo N° 03</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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.</p>			
--	---	--	--	--

<b>S</b> <b>A</b> <b>L</b> <b>I</b> <b>D</b> <b>A</b>	<b>Metacognición</b>  Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma asertiva
--	---	-----------	-------	--

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I.N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: Imitemos a los animalitos
1.6. Fecha	: mayo 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tucto

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar postura en forma estática, mediante el juego “Imitando a los animalitos”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.- Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza postura en forma estática mediante el juego “Imitando a los animalitos”	Equilibrio estático	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

### 2.3 .- Secuencia didáctica

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p><b>Motivación</b></p> <p>Se les motivara a los niños a través de una ronda de los animales. Donde los niños imitaran a cada animal que se les menciona.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Canción</p>	<p>10 min.</p>	<p>Participa activamente en el juego.</p>
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <p>La docente invita a sentarse en semicírculo, la docente establece normas para realizar el juego, los niños realizan sus acuerdos para la utilización del material</p> <p>La docente declara y da a conocer el propósito de la clase: Realiza postura en forma estática</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>Pedimos a algunos niños que se desplacen en pareja de dos por todo el patio. Luego les proponemos a todo el grupo de niños imitar algunas de estas propuestas. Nos paramos en parejas, frente a frente con al ritmo de la música</p>	<p>Equipo de música usb</p>	<p>30 min.</p>	<p>Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo</p>



	<p>los niños realizan movimientos coordinados. Cada pareja tiene que hacer diferentes movimientos. Preguntamos a los niños: ¿de qué otra manera nos podemos mover? Observamos las diferentes propuestas de las parejas, pedimos a algunas de ellas que les cuenten a los demás niños la forma en que bailan y sugerimos realizar la consigna de la misma manera. Podemos intentar hacer otros bailes con otra música.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Terminamos la actividad pedimos que se sienten en parejas en el piso. Luego nos quedamos en silencio con los ojos cerrados unos minutos</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>Se les entregara una hoja grafica para que pinten lo que hicieron en la actividad.</p> <p>Ficha de Trabajo N° 03</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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.</p>			
--	---	--	--	--

<b>S</b> <b>A</b> <b>L</b> <b>I</b> <b>D</b> <b>A</b>	<b>Metacognición</b> Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma asertiva
--	---	-----------	-------	--

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I.N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: Saltamos como los conejos
1.6. Fecha	: mayo 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tucto

### II.- ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones realizar postura de saltos con firmeza, mediante el juego “Saltamos como los conejos”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.- Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realizar postura de saltos con firmeza mediante el juego “Saltamos como los conejos”	Equilibrio dinámico	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

### 2.3.- Secuencia didáctica:

Moment o	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<b>Motivación</b> Para motivar a los niños y niñas se les presentará un cono sorpresa, que al descubrir encontraran títere de conejo, describen respondiendo a las preguntas: ¿Quién es?, ¿Dónde vive el conejo?, ¿Qué hace el conejo?, Se escucha los aportes de los niños	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
<b>P R O C E S O</b>	<b>Asamblea</b> En semicírculo los niños se sentara y se tomara acuerdos para iniciar la actividad. Se le presenta el material como máscaras. Se declara el propósito del día: Realiza postura de saltos con firmeza. <b>Expresión motriz</b> Invitamos a los niños a moverse libremente por el espacio en diferentes posiciones: parados, luego arrodillados y finalmente echados. Podemos hacerlo imitando a algunos animales. Por filas los niños saltaran como los conejos al toque del silbato los niños saltaran ganara la fila que más rápido llego a la meta. <b>Relajación</b> -Luego que han jugado un tiempo,	Mascaras silbatos Equipo de música usb	30 min.	Realiza postura de saltos con firmeza

	<p>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.</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>Se les entregara una hoja de trabajo para que pinten a los conejos con un trazo que los une. Ficha de trabajo N° 05</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Nos acercamos a cada uno para que nos cuente que está dibujando, lo escribimos en la parte inferior.</p>			
<b>S A L I D A</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I.N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: Juguemos al avión
1.6. Fecha	: junio 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tucto

### II.- ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones desplazarse por todo el patio mediante la actividad “Juguemos al avión”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.- Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Se desliza por todo el patio realizando equilibrio dinámico	equilibrio dinámico	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

### 2.3.- Secuencia didáctica:

Moment o	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<b>Motivación</b> Sentados en semicírculo iniciamos con la dinámica del <b>veo-veo</b> , donde los niños mencionaran palabras que rimen, iniciadas por la docente y ayudada de láminas con figuras y escritura que cada uno mencionara: Veo- veo, ¿Qué ves?, una cosa y ¿qué cosita es?	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
<b>P R O C E S O</b>	<b>Asamblea</b> Nos sentamos en círculo con los niños y entonamos la canción “en la batalla del calentamiento” nos ponemos de acuerdo sobre las reglas del juego y la docente dirá lo que se va a trabajar Se declara el propósito del día: Se desplaza por todo el patio realizando equilibrio dinámico <b>Expresión motriz</b> Se les pedirá a los niños que se desplacen por todo el patio y cada niño se ubicaran y a la orden de la docente los niños imitaran a los aviones -Los niños tomaran la posición de un avión brazos abiertos y al toque del silbato los niños saldrán con una posición del avión con un objeto en la cabeza.	Mascaras silbatos Equipo de música usb	30 min.	Se desplaza por todo el patio realizando equilibrio dinámico

	<p>-Luego regresaran a su sitio y tomaran nuevamente la posición inicial.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>- Terminamos el juego, nos sentamos en parejas en el piso. Luego nos quedamos en silencio con los ojos cerrados.</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>En el aula el niño pintara la actividad que realizo en la ficha de trabajo N° 06</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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.</p>			
<b>S A L I D A</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma asertiva



## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I. N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: La coja manda
1.6. Fecha	: junio 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tocto

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones desplazarse por todo el patio, mediante la actividad “Juguemos al avión”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.- Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Se desplaza por todo el patio realizando equilibrio dinámico mediante la actividad “Juguemos al avión”	equilibrio dinámico	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

### 2.3.- Secuencia didáctica:

Moment o	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<p><b>Motivación</b></p> <p>Se les presenta un títere de un a cojita parlanchina elaborado de tela, quien se presenta ante los niños y mencionando su nombre, que ha venido a visitarlos para contarle la aventura que le pasó cuando nació.</p> <p>Luego los niños aplauden por que los ha visitado.</p>	<p>Títere</p> <p>Juego</p> <p>Diálogo</p> <p>Canción</p>	10 min.	Participa activamente en el juego.
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <p>El docente y los niños salen al patio para realizar ejercicios de calentamiento, el docente enseña a los niños el material a utilizar. Realizando las siguientes interrogantes:¿Qué tenemos en la mano?¿Qué haremos con el material?¿Cómo lo haremos?, luego el docente explica en qué consiste el juego y las normas de convivencia.</p> <p>Se declara la actividad: Se desplaza por todo el patio realizando equilibrio dinámico</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>Los niños formaran una ronda y jugaran al cojo.</p> <p>Los niños realizan movimientos con su cuerpo saltando como un cojo o coja los</p>	<p>Equipo de música</p> <p>usb</p>	30 min.	Se desplaza por todo el patio mediante la actividad

	<p>demás niños y niñas cantaran la canción y donde termina la canción la coja o el cojo toca a un amigo y el continuara el juego, termina la actividad cuando todos los niños hayan saltado y luego a la orden de la docente todos saltan en un solo pie.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Invitamos a los niños a acostarse en el piso, vamos a descansar nuestra cabeza. Luego los invitamos a despertarse lentamente: se despiertan nuestros brazos y los estiramos, se despiertan nuestras piernas, y también los estiramos.</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>Luego que se han relajado, en el aula se reparte hojas y colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N° 07</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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..</p>			
<b>S A L I D</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma

A				asertiva
---	--	--	--	----------

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I.N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: En puntillas
1.6. Fecha	: junio 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tocto

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones desplazarse por todo el patio, mediante el juego “En puntillas”, mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.- Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Se desplaza por todo el patio mediante el juego “En puntillas”	realizando equilibrio dinámico	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

### 2.3.- Secuencia didáctica:

Moment o	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<p><b>Motivación</b></p> <p>Todos los niños sentados en semicírculo prestan atención a la docente.</p> <p>Se motivara a los niños y niñas presentando una bolsa de tela sorpresa, donde se encuentran diversas figuras corriendo. Preguntaremos a los niños: ¿Qué están haciendo?, ¿Dónde están?, ¿por qué? ¿De qué color son?</p>	<p>bolsa</p> <p>Juego</p> <p>Diálogo</p> <p>Canción</p>	10 min.	Participa activamente en el juego.
<b>P R O C E S O</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <p>Se les motivara a los niños a correr por todo el patio, luego se les dará a conocer la actividad del día, realizando diferentes movimientos a la indicación del docente y anota las normas de convivencia</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>La docente dará las recomendaciones de la actividad.</p> <p>Los niños caminaran por todo el patio y a la orden de la palabra “alto” 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 que se mueve. Y será quien da la orden del juego</p>	<p>silbatos</p> <p>Equipo de música</p> <p>usb</p>	30 min.	Se desplaza por todo el patio realizando equilibrio dinámico

	<p><b>Relajación</b></p> <p>Luego que han jugado un tiempo, invitamos a los niños a buscar un lugar especial para que se recuesten, se acostarán en el piso y cierran sus ojos para relajarse por unos minutos mientras la docente les cuenta la historia del globo.</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>Luego que se han relajado, en el aula se reparte hojas y dibuja y colorea lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N° 08</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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</p>			
<b>S A L I D A</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma asertiva





## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I.N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: Los soldaditos
1.6. Fecha	: julio 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tucto

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de mantener el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo, mediante el juego “Los soldaditos” mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.- Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo Mediante el juego “Los soldaditos”	Equilibrio estático	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.



### 2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<b>Motivación</b> Se les presenta a los niños una bolsa de juguetes, se les pide que mencionen como son cada uno de ellos. Luego se iniciará un diálogo respondiendo a las interrogantes: ¿Qué lugar es este? Los niños responden hasta que den con la respuesta. La docente pregunta: ¿Cómo se llamará la actividad?	Bolsa juguetes Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
<b>P R O C E S O</b>	<b>Asamblea</b> El Docente lleva a los niños al patio explicando el trabajo a desarrollar, Elaboramos normas de juego con los niños, la docente dirá que se va a trabajar en el día. Los niños forman un semicírculo, luego entonamos la canción “En la batalla del calentamiento”, los niños responden a las siguientes interrogantes:¿Les gusto la canción?, ¿Qué movimientos realizamos? Declaramos el propósito: Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo <b>Expresividad motriz</b> Realizamos movimientos espaciales dirigidas: utilizando nuestro propio cuerpo:	Equipo de música usb	30 min.	Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado de reposo

	<p>Al sonido de la palmada se moverán hacia la derecha, al sonido de la pandereta se moverán hacia la izquierda, al sonido de la maraca se quedaran estatuas.</p> <p>-luego se les proponen que ejercicios pueden realizar ellos.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Invitamos a los niños a acostarse en el piso, vamos a descansar nuestra cabeza, nuestro cuello, nuestros brazos, nuestra espalda, nuestro pecho. Luego los invitamos a despertarse lentamente: se despiertan nuestros brazos y los estiramos, se despiertan nuestras piernas, y también los estiramos.</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>Luego que se han relajado, en el aula se reparte hojas y dibujan lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N° 09</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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</p>			
--	---	--	--	--

<b>S A L I D A</b>	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma asertiva
--	---	-----------	-------	--

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: I.E.I.N° 510
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal Social
1.5. Denominación de la actividad	: Juguemos en el Rayuelo
1.6. Fecha	: julio 2018
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docentes	: Luz Consuelo Mendoza Burga Pastora Mera Tocto

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones desplazarse por todo el patio, mediante el juego “Juguemos en el Rayuelo” mostrando una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

#### 2.2.- Contenido

HABILIDAD/ CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Se desplaza por todo el patio mediante el juego “Juguemos en el Rayuelo”	Equilibrio dinámico	Muestra una actitud adecuada hacia la participación de sus amigos.

### 2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<b>Motivación</b> Se les presenta a los niños una bolsa de juguetes, se les pide que mencionen como son cada uno de ellos. Luego se iniciará un diálogo respondiendo a las interrogantes: ¿Qué lugar es este? Los niños responden hasta que den con la respuesta. La docente pregunta: ¿Cómo se llamará la actividad?	Juego Diálogo Canción	10 min.	Participa activamente en el juego.
<b>P R O C E S O</b>	<b>Asamblea</b> Nos ubicamos en el patio y nos sentamos en círculo, Se explica el proceso de la actividad, y las normas de convivencia, realizan un calentamiento alrededor del campo Entonan una canción y luego se interroga ¿sobre qué trata la canción?, ¿quiénes caminaron en la canción? ¿Cómo caminaban?, etc. <b>Expresividad motriz</b> El docente invita a los alumnos a descubrir el material con que se va a trabajar y anuncia el objetivo del juego: Con una tiza trazan líneas en el piso formando el juego de la rayuela, los niños se ubican al inicio de la línea de partida, tiran la piedra a cualquier número y saltan hasta llegar al final saltando en un pie manteniendo el	Mascara s silbatos Equipo de música usb	30 min.	Se desplaza por todo el patio realizando equilibrio dinámico

	<p>equilibrio de la misma.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Al concluir el juego los niños escogen el lugar adecuado para ir normalizando los movimientos realizados. Pedimos a los niños que se acuesten en el piso, cierran sus ojos y respiren lentamente por unos minutos.</p> <p><b>Expresión gráfica</b></p> <p>Luego que se han relajado, en el aula se reparte hojas y colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N° 10</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>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?</p>			
<b>S A L I D A</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Preguntas	5 min	Responde a través de preguntas en forma asertiva



### **2.3. Evaluación de salida:**

Con la finalidad de evaluar el desarrollo del equilibrio que presentan los niños de 4 años de Institución educativa inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca después de la aplicación del programa de juegos psicomotrices, se utilizó una evaluación, elaborada por las docentes especialistas autoras del presente trabajo académico la misma que consta de ocho indicadores relacionados al desarrollo del equilibrio.

**TABLA 03: RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA**

Nº	NIÑOS Y NIÑAS	EQUILIBRIO ESTÁTICO				EQUILIBRIO DINÁMICO			
		Mantiene una mano y un pie en el piso en un tiempo determinado	Apoya el pie sobre el piso manteniendo el equilibrio.	Camina rápidamente y adopta la postura de una estatua la señal indicada	Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida y luego estática	Camina con un libro en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria.	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo	Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio
1	JAMER	A	B	A	A	A	A	A	A
2	DANIEL	A	A	A	A	C	A	A	A
3	LEONARDO	B	A	A	A	A	C	A	B
4	YESFERI GIANKARLO	A	A	C	B	A	A	B	A
5	LITZY	A	A	A	A	A	A	A	A
6	ANGEE	A	A	B	A	A	B	A	A
7	JULIO	A	A	A	B	A	C	A	A
8	SNAYDER	A	B	A	A	B	A	A	A

9	LUANA		C	A	B	A	A	A	A	A
10	JONER		A	C	A	A	A	B	A	B
11	MARCO		A	A	A	A	A	A	A	A
12	AGUSTIN		B	A	A	B	A	A	A	A
13	ANGIE		A	B	A	A	B	A	A	A
14	MAYLI		A	A	A	A	A	A	A	A
15	ADAI		A	A	C	A	A	A	C	A
16	ALEXA		A	A	A	A	A	B	A	C
17	EVANS		B	A	A	C	A	A	B	A
PUNTAJE		A	13	13	13	13	14	13	14	14
		B	3	3	2	3	2	2	2	2
		C	1	1	2	1	1	2	1	1
PORCENTAJES		A	76%	76%	76%	76%	82%	76%	82%	82%
		B	18%	18%	12%	18%	12%	12%	12%	12%
		C	6%	6%	12%	6%	6%	12%	6%	6%

Fuente: Evaluación de salida Julio 2018

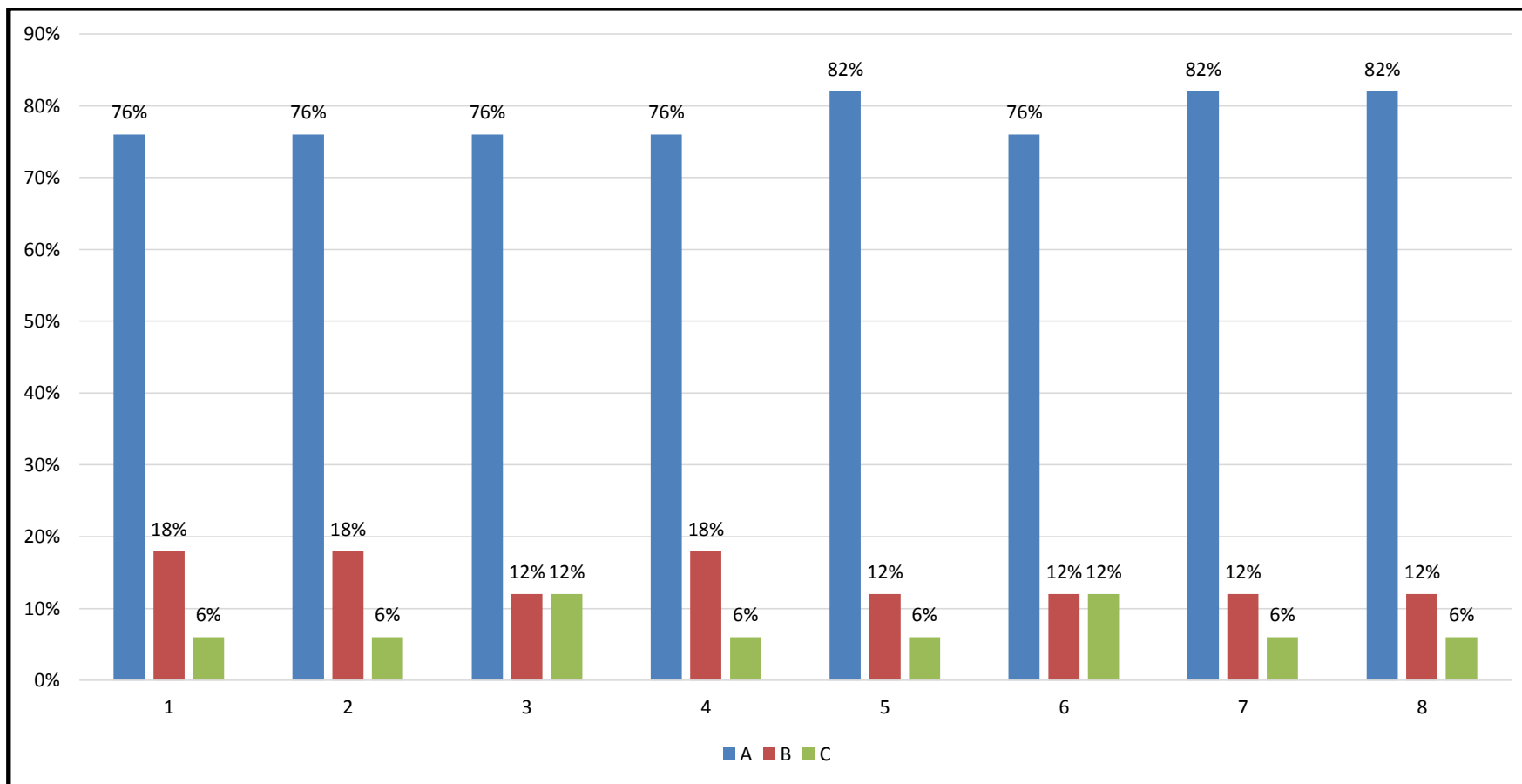
**TABLA N° 04: RESUMEN DEL RESULTADOS DE LA  
EVALUACIÓN DE SALIDA**

EQUILIBRIO		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
EQUILIBRIO ESTATICO	INDICADOR 01	13	76%	3	18%	1	6%	76%	18%	6%
	INDICADOR 02	13	76%	3	18%	1	6%			
	INDICADOR 03	13	76%	2	12%	2	12%			
	INDICADOR 04	13	76%	3	18%	1	6%			
EQUILIBRIO DINAMICO	INDICADOR 05	14	82%	2	12%	1	6%	82%	12%	6%
	INDICADOR 06	13	76%	2	12%	2	12%			
	INDICADOR 07	14	82%	2	12%	1	6%			
	INDICADOR 08	14	82%	2	12%	1	6%			

**Fuente: Resumen de la evaluación de salida julio 2018**

<b>IND. 01</b>	Mantiene una mano y un pie en el piso en un tiempo determinado
<b>IND. 02</b>	Apoya el pie sobre el piso manteniendo el equilibrio.
<b>IND. 03</b>	Camina rápidamente y adopta la postura de una estatua la señal indicada
<b>IND. 04</b>	Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida y luego estática
<b>IND. 05</b>	Camina con un libro en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria.
<b>IND. 06</b>	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.
<b>IND. 07</b>	Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo
<b>IND. 08</b>	Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio

**GRÁFICO 02: RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE EQUILIBRIO**



**Fuente: Evaluación de salida Julio 2018**

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA**

En la tabla N° 04 nos indica el porcentaje de indicador logrados en la evaluación de salida, para medir el equilibrio, en las dimensiones elegidos para efectos de esta intervención didáctica: Equilibrio Estático y equilibrio dinámico; luego de haberse aplicado el programa de juegos psicomotrices en los niños de 4 años Institución educativa inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca; se puede notar los logros alcanzados.

La dimensión equilibrio estático refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 76% con respecto a una población de 17 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes hacen predicciones sobre los ítems propuestos: Mantiene una mano y un pie en el piso en un tiempo determinado; Apoya el pie sobre el piso manteniendo el equilibrio, Camina rápidamente y adopta la postura de una estatua la señal indicada, Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida y luego estática.

La dimensión equilibrio dinámico nos refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 82% con respecto a una población de 17 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes hacen predicciones sobre los ítems propuestos: Camina con un libro en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria, Salta con firmeza evadiendo obstáculos, Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo, Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos psicomotrices, encaminadas a mejorar el desarrollo del equilibrio de los niños de 4 años.

## 2.4. Resultados finales

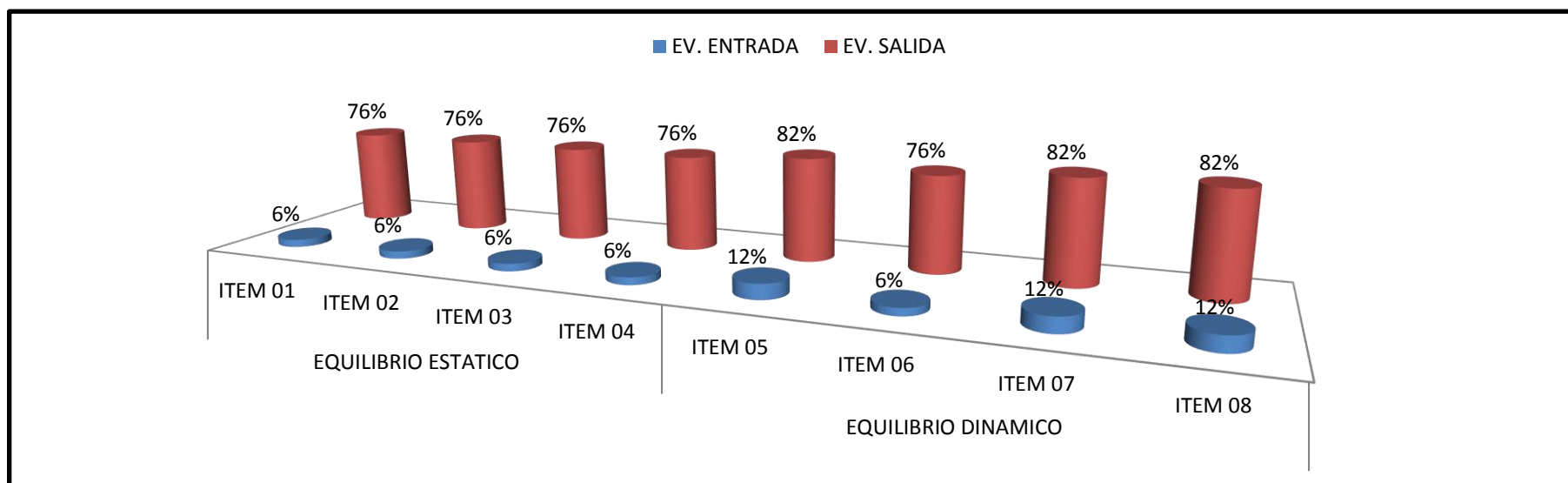
El cuadro N° 04 presentado a continuación presenta la comparación de los resultados de ambas evaluaciones y que tuvo como finalidad constatar los logros alcanzados en el desarrollo del equilibrio de los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 510, Centro poblado Udima, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, después de la aplicación del programa de juegos psicomotrices.

**TABLA N° 05: CUADROCOMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA – EQUILIBRIO**

EQUILIBRIO	INDICADOR	EVALUACION DE ENTRADA		EVALUACION DE SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
EQUILIBRIO ESTÁTICO	Apoya el pie sobre el piso manteniendo el equilibrio.	1	6%	13	76%	70%
	Camina y adopta la postura de una estatua la señal indicada	1	6%	13	76%	70%
	Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida y luego estática	1	6%	13	76%	70%
	Camina con un libro en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria.	1	6%	13	76%	70%
EQUILIBRIO DINÁMICO	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	2	12%	14	82%	70%
	Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo	1	6%	13	76%	70%
	Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio	2	12%	14	82%	70%
	Apoya el pie sobre el piso manteniendo el equilibrio.	2	12%	14	82%	70%
PROMEDIO						70%

Fuente: Evaluación de entrada y salida Mayo– julio 2017

### GRÁFICO 03: COMPARACION DE RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida mayo - julio 2017

<b>IND. 01</b>	Mantiene una mano y un pie en el piso en un tiempo determinado
<b>IND. 02</b>	Apoya el pie sobre el piso manteniendo el equilibrio.
<b>IND. 03</b>	Camina rápidamente y adopta la postura de una estatua la señal indicada
<b>IND. 04</b>	Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida y luego estática
<b>IND. 05</b>	Camina con un libro en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria.
<b>IND. 06</b>	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.
<b>IND. 07</b>	Mantiene la posición del cuerpo cuando está corriendo
<b>IND. 08</b>	Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio



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

En la tabla 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 70%.

En la dimensión Equilibrio estático se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje cuenta con un promedio que corresponde al 6%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 76%, ambos con respecto a una población de 17 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 70%, de esta manera los niños hacen predicciones sobre los ítems propuestos: Mantiene una mano y un pie en el piso en un tiempo determinado; Apoya el pie sobre el piso manteniendo el equilibrio, Camina rápidamente y adopta la postura de una estatua la señal indicada, Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida y luego estática

En la dimensión Equilibrio Dinámico se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje cuenta con un promedio que corresponde al 12%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 82%, ambos con respecto a una población de 17 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 70%, de esta manera los niños hacen predicciones sobre los ítems propuestos: Camina con un libro en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria, Salta con firmeza evadiendo obstáculos, Mantiene la posición del cuerpo cuando esta corriendo, Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio.

En los 8 ítems evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo del equilibrio del 6 al 12%; 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 ítems, con logros entre 76 y 82%, evidenciando porcentajes de mejora del 70%.

Por lo tanto, podemos afirmar que el programa de juegos psicomotrices influye eficazmente en la mejora del desarrollo del equilibrio. Según los resultados obtenidos, los 17 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo del equilibrio.

# III

## CONCLUSIONES

### Y

## RECOMENDACIONES

### **III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **3.1. Conclusiones**

- ✓ Al iniciar el trabajo de investigación, en la evaluación de entrada se puede observar como resultado entre el 70 y 76% de los niños quienes tienen su aprendizaje en inicio, el 18% se encuentran en proceso y entre el 6 y 12% aprendizaje logrado, según la escala de calificación en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución educativa inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, se da la necesidad de aplicar un programa de juegos psicomotrices.
- ✓ En la evaluación de salida los logros alcanzados se deben a la aplicación del programa de juegos psicomotrices.
- ✓ Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida establecidas en los niños de 4 años de edad de la Institución educativa inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, podemos determinar que han mejorado significativamente en un 70%.
- ✓ Con la aplicación del programa de juegos psicomotrices, en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución educativa inicial N° 510, Centro poblado Udimá, Distrito de Catache, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca, se hizo posible desarrollar el nivel del equilibrio.

### **3.2. Recomendaciones**

- ✓ A las docentes de la especialidad de educación inicial se les recomienda aplicar un programa de juegos psicomotrices durante el desarrollo de las sesiones de enseñanza-aprendizaje como contenido didáctico para el desarrollo del nivel del equilibrio.
- ✓ Que las docentes recopilen juegos psicomotrices según las características y edad de los niños a fin de contar con contenidos de interés y realmente significativos, que a su vez pueden ser utilizados dentro sus programaciones como alternativa para elevar el nivel del equilibrio en niños y niñas que aún no poseen las cualidades del movimiento.
- ✓ Antes de la aplicación de un programa es necesario evaluar a los niños y niñas a fin de determinar su nivel de desarrollo real en un área específica. En este caso particular se recomienda aplicar una evaluación elaborada por las docentes especialistas autoras del presente Informe Técnico Profesional a fin de poder mejorarlo.

# **BIBLIOGRAFÍA**

## BIBLIOGRAFIA

- ✓ Arnaiz Sánchez (2001). la psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. ediciones aljibe. isbn 84-9700-016-1.
- ✓ Aucouturier, Darrault, (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.
- ✓ 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, I. y Bayer, P. (1977): educación psicomotriz. ed. científico médica. barcelona.
- ✓ Jacques Richard (2004). patología psicomotriz. editorial dossat 2000. isbn 84-89656-37-1.
- ✓ Jean Piaget - *es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa la inteligencia sensorio-motora*" (piaget, 1973, pág. 222)
- ✓ 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 médico. isbn 84-224-0686-1.
- ✓ Lapierre (1977). educación psicomotriz en la escuela maternal. editorial científico médico. isbn 84-224-0687-x.
- ✓ Sánchez rodíguez josefina y llorcallinares miguel (2008). recursos y estrategias en psicomotricidad. ediciones aljibe. isbn 978-84-9700-442-8.
- ✓ Sánchez ortega, paula y morales Hernández, Xiomara (2000) *la educación musical y la expresión corporal*. editorial pueblo y educación. 97p.
- ✓ Schiller, Paul. (1989). imagen y apariencia del cuerpo humano. México: ed. paidós.
- ✓ sceines, G. (1998) *juegos inocentes, juegos terribles*, ed. eudeba, buenos aires.
- ✓ Wallon, H. (1987) psicología y educación del niño. una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil. Madrid, visor-mec.



# ANEXOS

## ANEXOS

### INSTRUMENTO DE EVALUACION PARA EL EQUILIBRIO DE ENTRADA Y SALIDA

Indicadores	EQUILIBRIO ESTATICO	Escala de Valoración		
		A	B	C
<b>01</b>	Mantiene una mano y un pie en el piso en un tiempo determinado			
<b>02</b>	Apoya el pie sobre el piso manteniendo el equilibrio.			
<b>03</b>	Camina rápidamente y adopta la postura de una estatua la señal indicada			
<b>04</b>	Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida y luego estática			
	<b>EQUILIBRIO DINÁMICO</b>			
<b>05</b>	Camina con un libro en la cabeza sin que se caiga, siguiendo una trayectoria.			
<b>06</b>	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.			
<b>07</b>	Mantiene la posición del cuerpo cuando esta corriendo			
<b>08</b>	Salta en un pie sobre un rayuelo dibujado, manteniendo el equilibrio			

# **FICHAS DE TRABAJO**

**FICHA DE TRABAJO N°01**  
**“CAMINEMOS SIN ATROPELLARNOS”**

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA: COLOREAR EL CAMINO DEL CANGREJO SIN**  
**ATROPELLARSE**



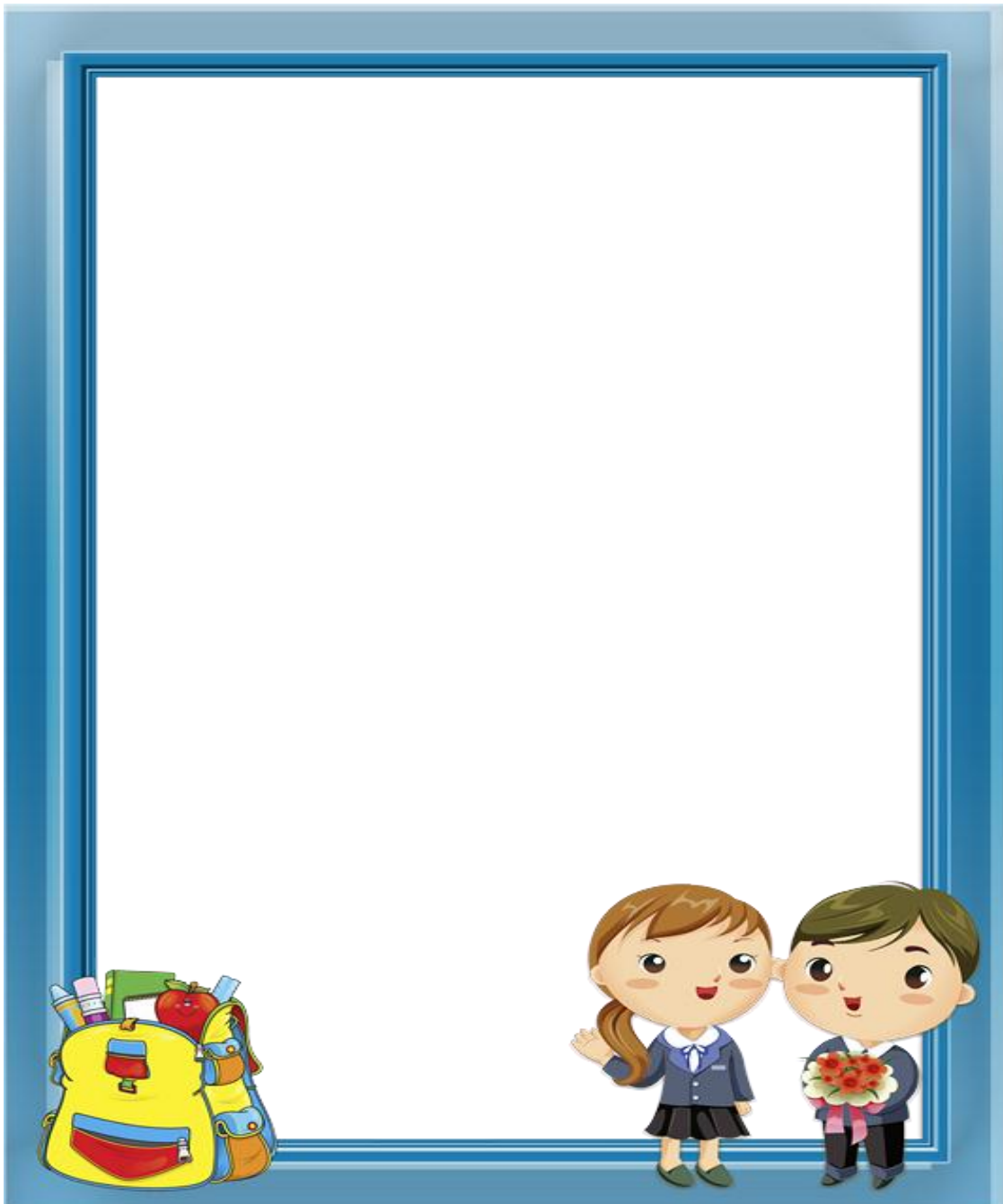
## FICHA DE TRABAJO Nº02

“JUGUEMOS AL STOP”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: DIBUJA Y COLOREA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD  
REALIZADA



**FICHA DE TRABAJO N°03**  
**“IMITANDO A LOS GIMNASTAS”**

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA: CON EL USO DE LOS PLUMONES COLOREA LAS  
IMITACIONES DE LOS GIMNASTAS**



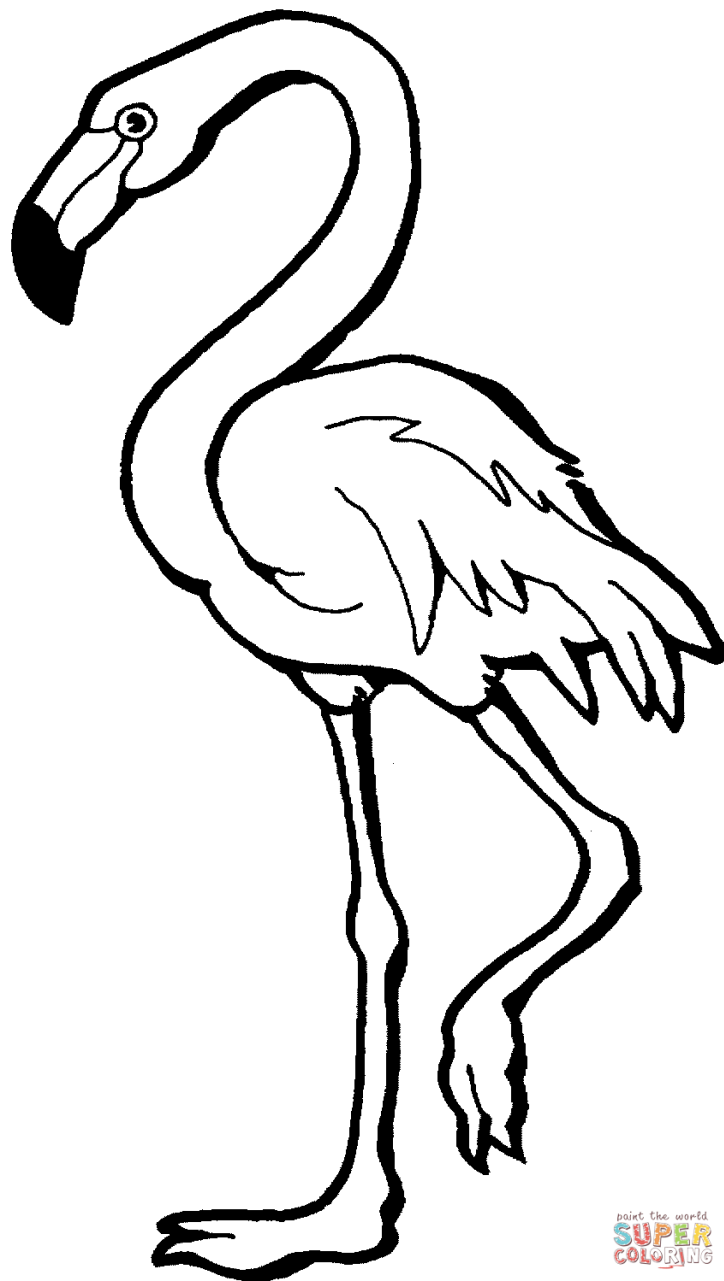
**FICHA DE TRABAJO N°04**  
**“SOY UN FLAMENCO”**

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA: RECORTA TIRAS DE PAPEL Y PEGALAS**

**CREATIVAMENTE EN EL FLAMENCO FORMANDO SUS PLUMAS**

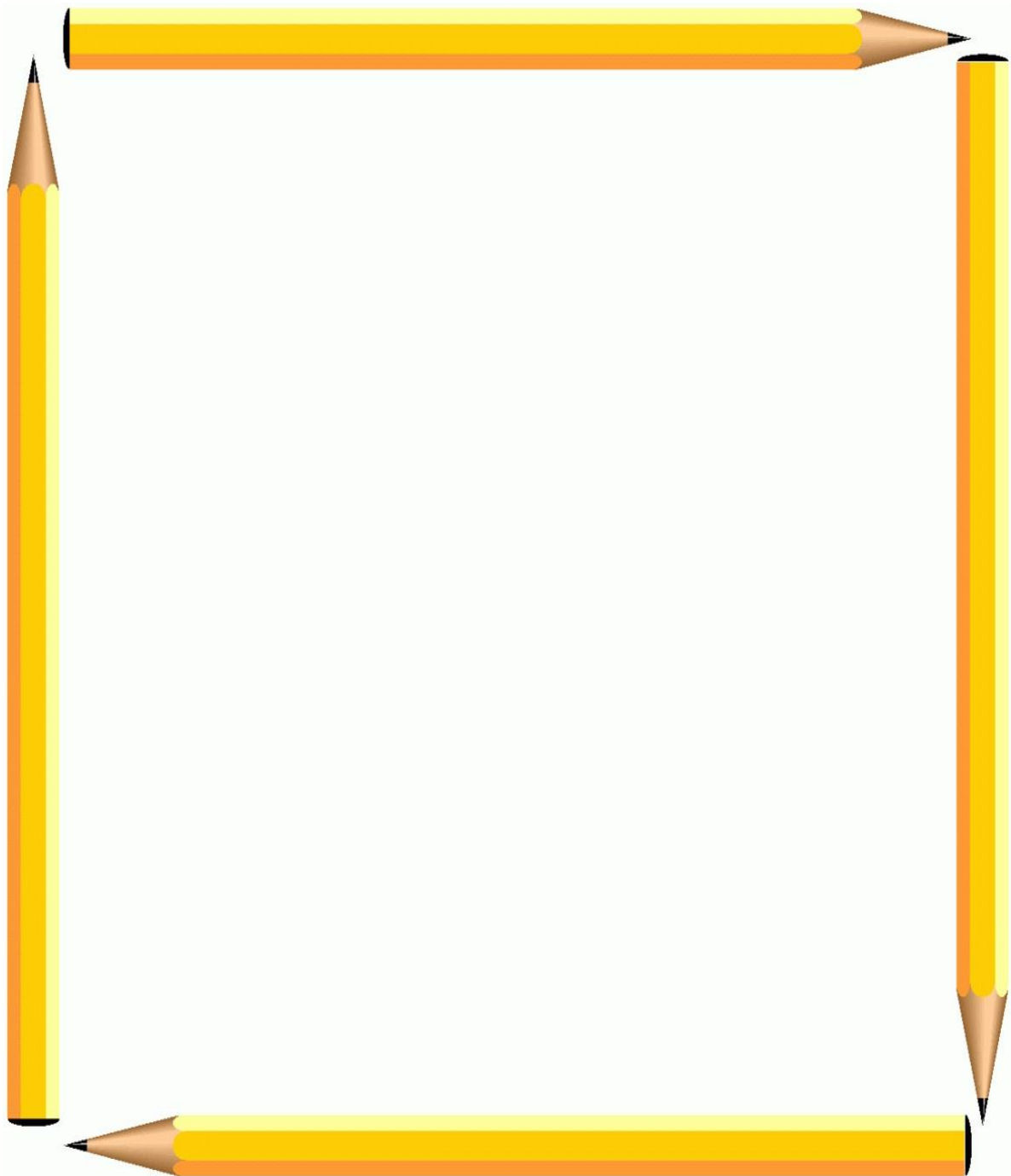


**FICHA DE TRABAJO N°05**  
**“SALTAMOS COMO LOS CANGUROS”**

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA: DIBUJA Y COLOREA EL CANGURO**





## FICHA DE TRABAJO Nº06

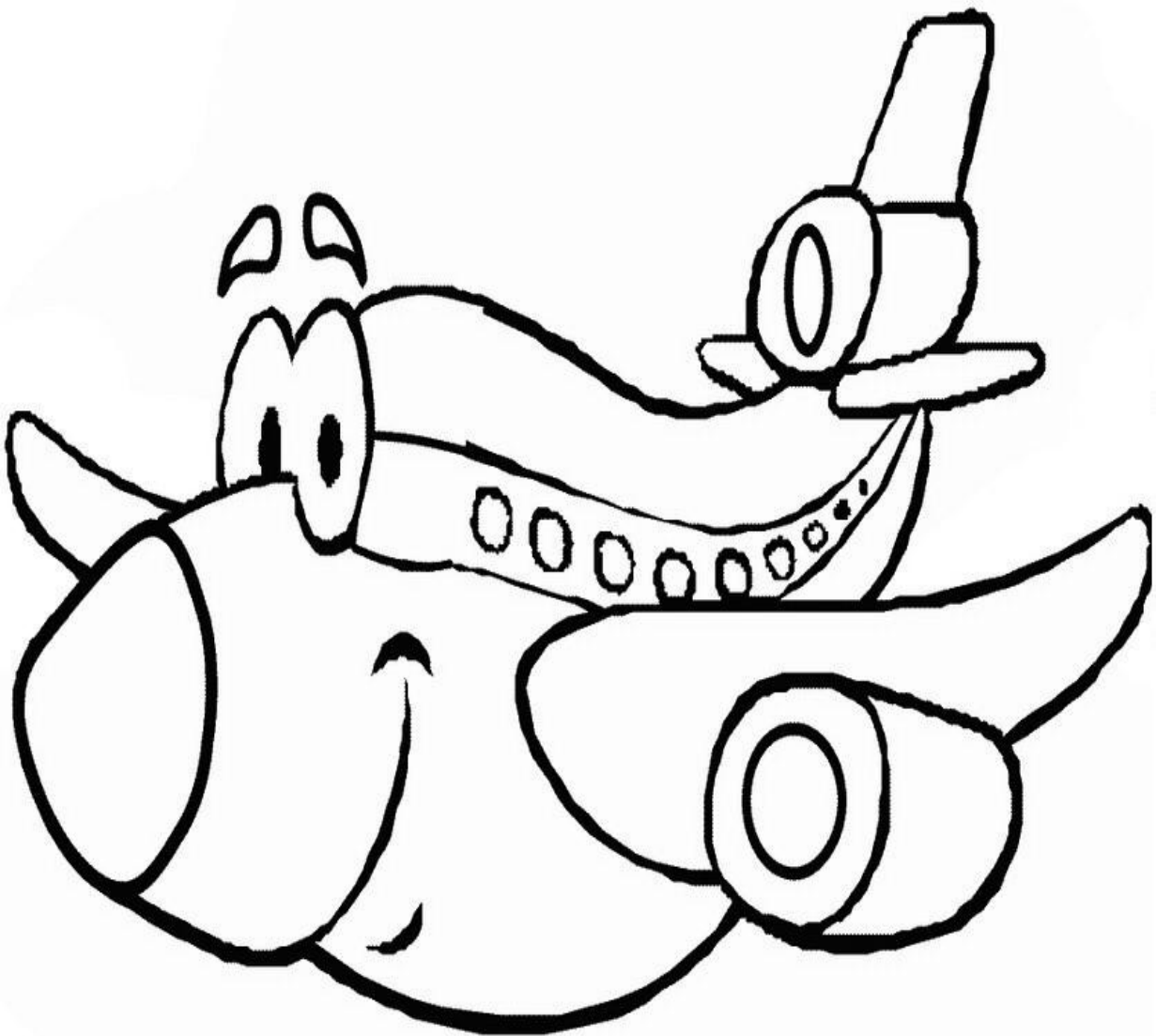
### “JUGUEMOS AL AVIÓN”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: FORMA BOLILLAS DE PAPEL Y COLOREA

CREATIVAMENTE EL AVION

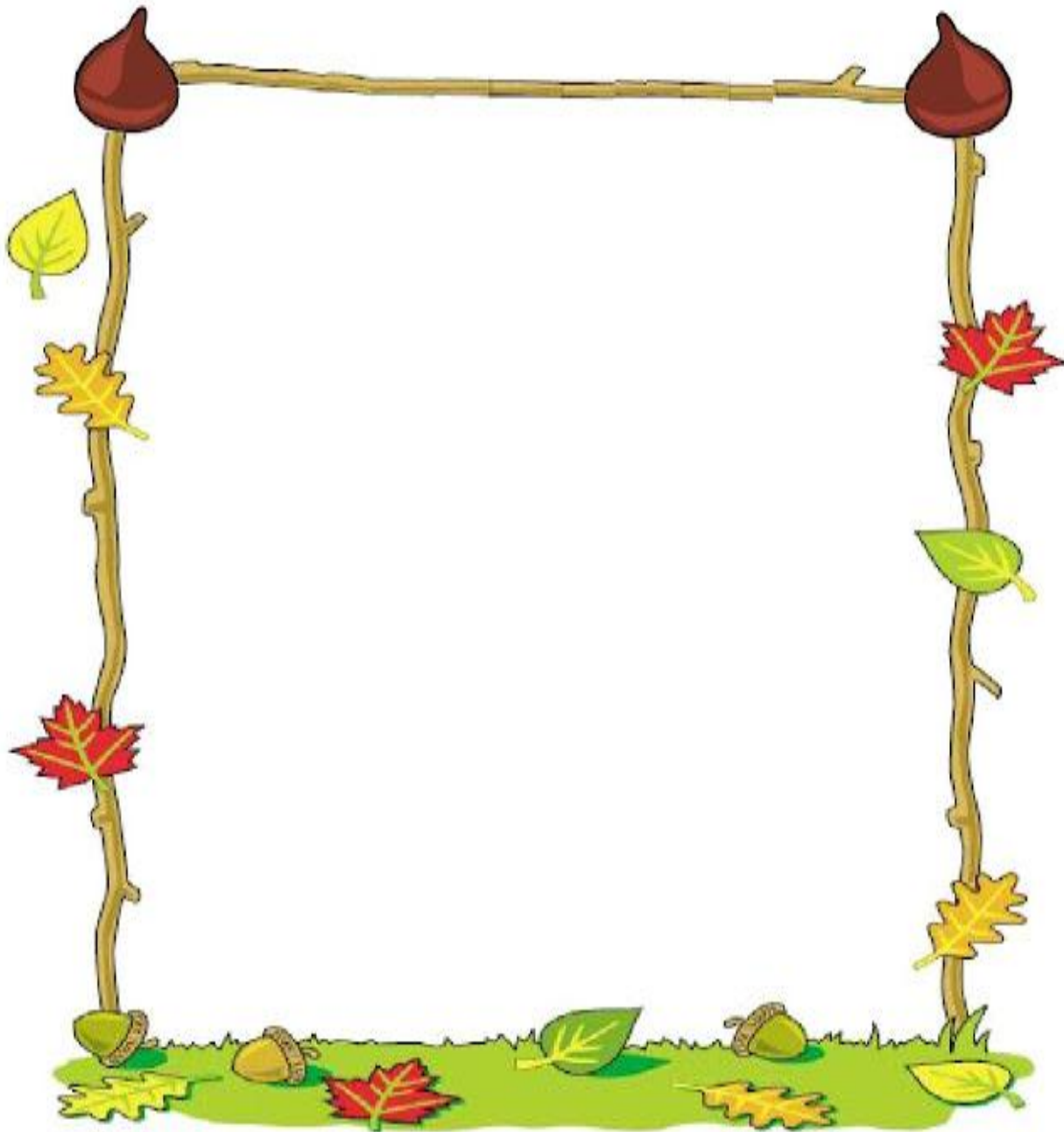


**FICHA DE TRABAJO N°07**  
**“LA COJA MANDA”**

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA: DIBUJA LA ACTIVIDAD QUE REALIZASTE**



**FICHA DE TRABAJO Nº08**  
**“EN PUNTILLAS”**

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA: COLOREA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE  
REALIZASTE**

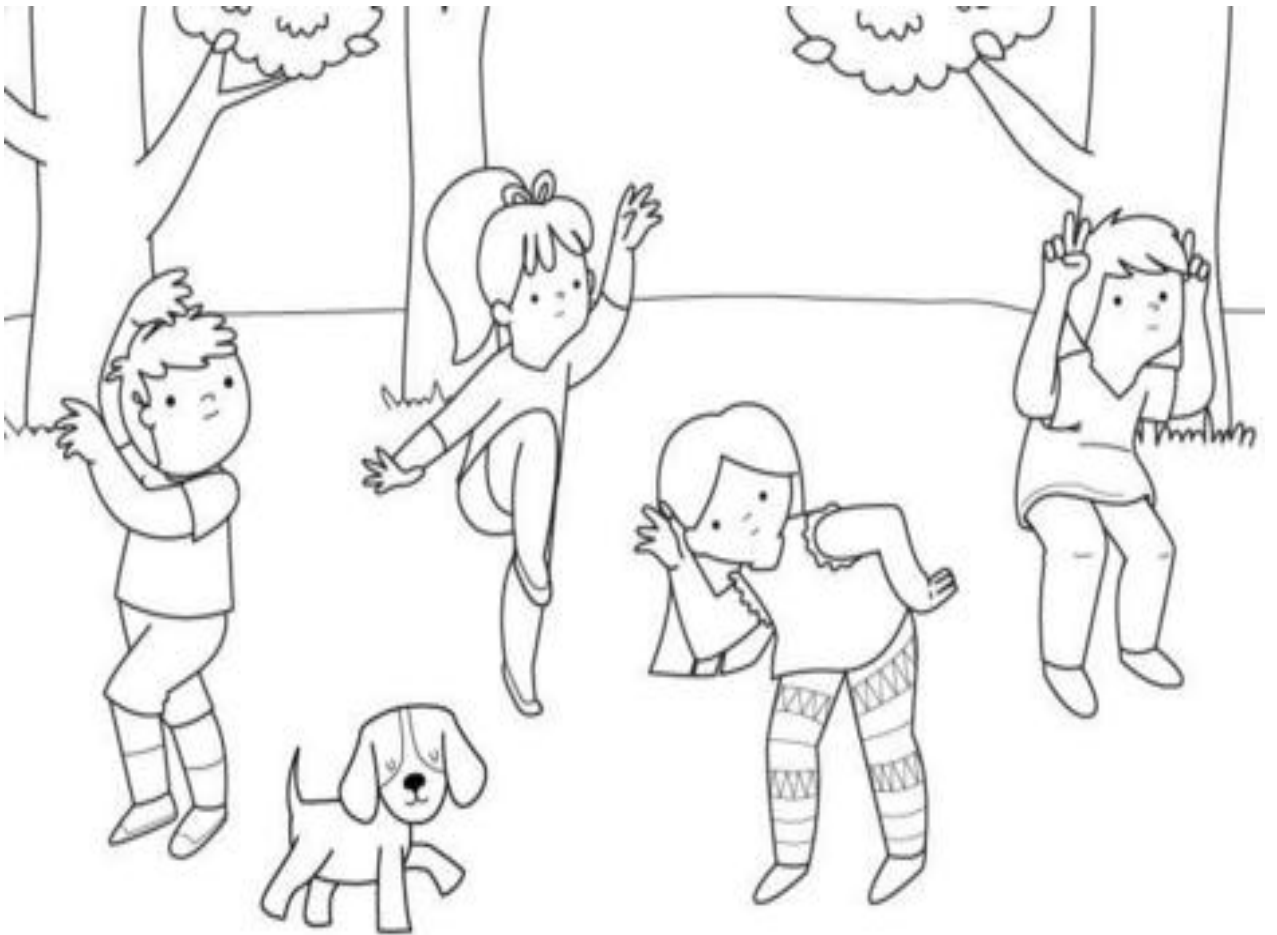


**FICHA DE TRABAJO N°09**  
**“LAS ESTATUAS”**

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA: COLOREA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE  
REALIZASTE**



**FICHA DE TRABAJO Nº10**  
**“JUGUEMOS EN EL RAYUELO”**

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA: DIBUJA Y COLOREA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD  
QUE REALIZASTE**



# FOTOGRAFÍAS



Niños realizando la actividad la coja, donde los niños desarrollan su equilibrio dinámico



Niños realizando la actividad saltemos como el conejo





Niños en el momento de la expresión gráfico plástico donde la docente da las indicaciones para el trabajo respectivo



Niños en el momento de la relajación después de hacer una actividad de equilibrio dinámico





Niños realizando la actividad imitemos a los animalitos



Niños realizando la actividad gráfico plástico uno de los momentos importantes para los niños.