



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**INFLUENCIA DEL JUEGO PARA MEJORAR EL
EQUILIBRIO CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4
AÑOS EN COLEGIOS Y ACADEMIAS MONTESSORI -
DISTRITO DE LA VICTORIA - CHICLAYO, 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR:

MARÍA ANGÉLICA BACA LIMO

ORCID: 0000-0002-4585-8065

ASESOR:

Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0227-6620

CHICLAYO - PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Baca Limo María Angélica

ORCID: 0000-0002-4585-8065

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,
Chiclayo, Perú

ASESOR

Dra. Cardozo Quinteros, Marlene Elizabeth

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Chiclayo, Perú

JURADO

Mgtr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO

ORCID: 0000-0003-4468-1015

Mgtr. CRUZADO SILVA, PATRICIA LILIANA

ORCID: 0000-0001-5327-1005

Mgtr. MARTÍNEZ CHEPE, ADRIANA CAROLINA

ORCID: 0000-0003-1879-4470

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO
PRESIDENTE

Mgr. MARTÍNEZ CHEPE, ADRIANA CAROLINA
MIEMBRO

Mgr. CRUZADO SILVA PATRICIA LILIANA
MIEMBRO

Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH
ASESORA

DEDICATORIA

Por sobre todas las cosas a Dios, por darme la vida y ponerme en el lugar en el que estoy. Por ser la luz que guía mi camino y abrirme sus brazos en todo momento.

A mis hijas Sofía y Zoe por todo su amor; a mi padre Héctor que, aunque no está conmigo físicamente, me dejó todo su cariño; a mi madre por sus consejos, por siempre motivarme.

A mis compañeras de estudio de los diferentes ciclos de mi carrera universitaria. A todas ellas con quienes hemos pasado mil anécdotas y aun así persistimos hasta lograr nuestro objetivo. Gracias totales.

AGRADECIMIENTO

A mi familia por su apoyo constante, por sus palabras de aliento, por levantarme el ánimo en los momentos en que me sentía agotada. Por todo su cariño. Gracias por creer en mí.

A mi asesora Marlene Cardozo Quinteros por su paciencia y dedicación para encaminarme hasta alcanzar mi objetivo. Todo mi cariño y admiración para ella.

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación sobre la influencia del juego para mejorar el equilibrio corporal en los niños y niñas de 4 años en Colegios y Academias Montessori del distrito de La Victoria, Chiclayo, se planteó como problema ¿de qué manera influye el juego para la mejora del equilibrio corporal en los niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - La Victoria? El objetivo general es determinar la influencia del juego para la mejora del equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori, ubicado en el distrito de La Victoria - Chiclayo, 2019. La metodología aplicada es de tipo cuantitativa con nivel descriptivo, pues busca describir los datos estadísticos que se obtuvieron para conocer la influencia o el impacto que ejerce el juego en la mejora del equilibrio corporal y se ha utilizado el diseño pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo. La población está representada por 15 estudiantes de 4 años del nivel inicial de Colegios y Academias Montessori del distrito La Victoria - Chiclayo, 2019.

Se aplicó la técnica de observación y como instrumento la guía de observación. Asimismo para alcanzar los objetivos propuestos se manejó una evaluación de entrada realizada a los niños y niñas. Como resultado de la presente investigación se concluyó que la mayoría de estudiantes cuando se aplicaron las distintas sesiones de aprendizaje, utilizando como estrategia el juego, obtuvo mejoras en el área de psicomotricidad, sobre todo en la mejora de su equilibrio corporal, desde la primera actividad, lo que demuestra la efectividad de este trabajo.

Palabras claves: Aprendizaje, equilibrio corporal, juego, psicomotricidad.

ABSTRACT

In the present research work on the influence of play to improve body balance in 4-year-old boys and girls in Montessori Schools and Academies in the district of La Victoria, Chiclayo, the problem was raised in what way does play influence improvement of body balance in 4-year-old boys and girls from Montessori Schools and Academies - La Victoria? The general objective is to determine the influence of the game for the improvement of the corporal balance in boys and girls of 4 years of Montessori Schools and Academies, located in the district of La Victoria - Chiclayo, 2019. The methodology applied is quantitative with a descriptive level , as it seeks to describe the statistical data that were obtained to know the influence or impact that the game exerts in the improvement of the body balance and the pre-experimental design with pre-test and post-test to a single group has been used. The population is represented by 15 4-year-old students from the initial level of Montessori Schools and Academies of the La Victoria - Chiclayo district, 2019.

The observation technique was applied and the observation guide as an instrument. Likewise, to achieve the proposed objectives, an entrance evaluation was carried out on the boys and girls. As a result of this research, it was concluded that the majority of students, when the different learning sessions were applied, using the game as a strategy, obtained improvements in the area of psychomotor skills, especially in the improvement of their body balance, from the first activity, which shows the effectiveness of this work.

Keywords: Body balance, game, learning, psychomotor skills.

ÍNDICE

TÍTULO DE LA TESIS.....	i
EQUIPO DE TRABAJO... ..	ii
JURADO	iii
FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO... ..	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE	ix
ÍNDICE TABLAS	xi
ÍNDICE GRÁFICOS... ..	xii
ÍNDICE ANEXOS.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2. Bases teóricas	7
2.2.1. El equilibrio.....	9
2.2.2. El juego	11
III. HIPÓTESIS	14
IV. METODOLOGÍA.....	14
4.1 Diseño de la investigación	15
4.2 Población y muestra	15
4.3 Definición yoperacionalización de variables	16
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	19
4.5 Plan de análisis	19
4.6 Matriz de consistencia	20
4.7 Principios éticos	22
V. Resultados	24
5.1 Resultados	24
5.2 Análisis de resultados	40

VI. Conclusiones	40
Referencias bibliográficas.....	42
Anexos	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Población.....	15
Tabla 2.- Muestra.....	16
Tabla 01.a Resultados pretest de equilibrio estático.....	24
Tabla 01.b Resultados post test de equilibrio estático.....	28
Tabla 02.a Resultados pre test de equilibrio dinámico.....	32
Tabla 02.b Resultados posttest de equilibrio dinámico.....	36

ÍNDICE GRÁFICOS PRE TEST

Gráfico 1.- Adopta correctamente las distintas posturas que le solicitan.....	24
Gráfico 2.- Se mantiene parado con las puntas de los pies por unos segundos	25
Gráfico 3.- Se apoya en el piso solo con una mano y un pie.....	25
Gráfico 4.- Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida	26
Gráfico 5.- Caminamos llevando la pelota en la palma de la mano.....	27
Gráfico 6.- Camina por las líneas punteadas en el piso.....	32
Gráfico 7.- Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.....	33
Gráfico 8.- Salta con firmeza evadiendo obstáculos	33
Gráfico 9.- Se desplaza en diferentes direcciones creadas por él mismo	34
Gráfico 10.- Realiza diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y reptar).....	35

GRÁFICOS POST TEST

Gráfico 1.- Adopta correctamente las distintas posturas que le solicitan.....	28
Gráfico 2.- Se mantiene parado con las puntas de los pies por unos segundos	29
Gráfico 3.- Se apoya en el piso solo con una mano y un pie.....	30
Gráfico 4.- Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida	30
Gráfico 5.- Caminamos llevando la pelota en la palma de la mano.....	31
Gráfico 6.- Camina por las líneas punteadas en el piso.....	36
Gráfico 7.- Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.....	37
Gráfico 8.- Salta con firmeza evadiendo obstáculos	37
Gráfico 9.- Se desplaza en diferentes direcciones creadas por él mismo	38
Gráfico 10.- Realiza diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y reptar).....	39

ÍNDICE DE ANEXOS

Jugamos al equilibrista.....	56
Jugamos a girar todo el cuerpo	59
Caminemos como los zancos	61
Vamos a jugar evadiendo obstáculos	63
Nos hacemos más pequeñitos.....	65
Un puente que se mueve.....	67
Jugamos al bote salvavidas.....	69
Jugamos saltando con los aros.....	71
Juguemos al carrusel	73
Imitamos a los gimnastas	75

I. INTRODUCCIÓN

Los primeros años de vida del ser humano la comunicación es vital, pues la persona empieza a tener contacto con el medio que lo rodea. A través de su cuerpo el niño empieza a comunicarse, expresando sus emociones por medio de movimientos y sensaciones que permitirán construir su imagen corporal, clave para la formación de su autoestima y su desarrollo como persona autónoma. En su proceso de crecimiento y desarrollo, el niño va alcanzando su equilibrio corporal, que dependerá de cómo consolide las funciones básicas de sus movimientos, que finalmente le permitirán adecuarse al medio, de manifestar el placer que tiene de ser él mismo, de descubrir y conocer el mundo que lo rodea, Aucouturier (2004).

El juego actualmente es considerado un recurso psicopedagógico eficaz para alcanzar el desarrollo cognitivo y socioafectivo, por ello toda actividad que se le proponga al niño ha de convertirse en un juego, más aun si esta se trata de aprendizaje; así en España, Montero (2017) afirma que al perder la autoestima junto al fracaso, con una enseñanza que se centra en cuadernos y libros, no va a incentivar en el estudiante el entusiasmo suficiente para aprender, razón por la que el aprendizaje demanda de estrategias didácticas que se complementen con el ánimo de los niños.

En Chiclayo hay un gran número de instituciones educativas iniciales, públicas y privadas, y muchos docentes reconocen que el juego es una actividad libre, espontánea y placentera; sin embargo, las indicaciones que dan en torno a la psicomotricidad, especialmente en el área del equilibrio corporal, no son las más acertadas. Es el caso de Colegios y Academias Montessori, precisamente con los niños y niñas de 4 años, donde se observan serias dificultades al no recibir estrategias ideales para lograr desarrollar esta área. Por el contrario, ignoran la importancia que tiene el juego en el proceso de aprendizaje.

En Colegios y Academias Montessori no se ha podido conocer la influencia del juego para mejorar el equilibrio corporal, pues su metodología educativa carece de actividades y estrategias que fomenten el desarrollo de la psicomotricidad. Teniendo en cuenta la problemática de esta institución educativa se hace necesario plantearse la pregunta: ¿de qué manera influye el juego en la mejora del equilibrio corporal en los niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo?

Por tal razón se presenta la propuesta de una serie de juegos para la mejora del equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori, en donde se evaluará a los niños mediante un pre test para detectar el problema, y luego de aplicar el programa de juegos se realizará un post test.

El objetivo general es determinar la influencia del juego para la mejora del equilibrio corporal, diagnosticar el nivel equilibrio corporal a través de una evaluación de entrada, diseñar y aplicar un programa de juegos para mejorar el equilibrio corporal, evaluar el nivel equilibrio corporal a través de un post test, comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel equilibrio corporal para determinar la influencia del juego. Asimismo establecer de qué manera el juego motiva el desarrollo del equilibrio corporal en los niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo.

La realización del presente trabajo de investigación se justifica porque al ser aplicada y obtener resultados favorables sirve como base para ampliar conocimientos respecto a la influencia que ejerce el juego para mejorar el equilibrio corporal en los niños. La metodología aplicada es de tipo cuantitativa con nivel descriptivo y un diseño pre experimental, pues se aplicó pre test y post test.

En esta tesis sobre la influencia del juego para la mejora del equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Colegios y Academias Montessori - La Victoria, Chiclayo - 2019, tras realizar un diagnóstico mediante una evaluación de entrada a los niños se observó que los niños tenían dificultades tanto en el equilibrio dinámico como estático, por lo que se diseñó y aplicó un programa de juegos para mejorar el nivel de equilibrio en los niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo - 2019, logrando la mayoría de niños la escala valorativa de A y B. Se evaluó el nivel equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - La Victoria, Chiclayo - 2019, llegando a la conclusión de que una adecuada aplicación de un programa de juegos influye y permite mejorar el equilibrio.

Al comparar los resultados entre el pre y el post test se observó una notable diferencia entre la evaluación de entrada y la evaluación de salida, lo que permite afirmar que existe una relación positiva entre el juego y el equilibrio corporal.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Mamani (2017) Bolivia. Tesis denominada *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*; el problema: ¿Cuál es el significado pedagógico que asignan las y los educadores del nivel inicial al juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños(as) de la Unidad Educativa «General José de San Martín» de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo?, su objetivo principal fue analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de esta unidad educativa; metodológicamente es una investigación de tipo descriptiva con diseño fenomenológico y entre sus conclusiones más importantes se tienen: 1) Las educadoras asignan al juego como elemento vital e indispensable para que los niños(as) de esta unidad educativa tengan avances óptimos en su despliegue pedagógico y psicomotriz; 2) El juego es un elemento vital e indispensable para el avance óptimo, pedagógico y psicomotriz, de niños de nivel inicial, si son aplicados mediante juegos sencillos y complejos en base a desarrollo procesual, tomando como base a las actividades lúdicas psicomotrices concretas y respetando los elementos básicos de planificación en aula, cuidando, a su vez, de cubrir las carencias metodológicas y estratégicas.

Duarte y Rodríguez (2017) Colombia. Tesis denominada *Concepciones, intenciones y prácticas docentes que usan el cuerpo y el movimiento para potencializar el desarrollo integral de los niños en la Educación Inicial*. Enuncia el problema: ¿Cuáles son las concepciones que los maestros tienen sobre la importancia del cuerpo y movimiento para fomentar el desarrollo en los niños?, planteando su objetivo principal: Revelar cuáles son las concepciones que tienen los maestros sobre el cuerpo y el movimiento en relación al desarrollo integral de los niños, metodológicamente es de enfoque cualitativo y se aplicó la técnica de observación no participante y de entrevista semiestructurada sobre una muestra de 2 profesoras del grado Prejardín y 2 del grado Jardín, entre los resultados sobre las intenciones de las maestras de incorporar el cuerpo y el movimiento en sus prácticas educativas se tiene: Primera dimensión: El Cuerpo y el Movimiento Hacia sí Mismo, no se encontraron soportes de las familias Construcción de la Identidad, Socioafectivo y Cuerpo y Salud en las intenciones de las maestras; Segunda Dimensión: El Cuerpo y el Movimiento en Relación con los demás. sí se hallaron soportes de las

otras familias; entre las conclusiones:1) Se encontró que el cuerpo y el movimiento son concebidos por los maestros como elementos muy importantes para potencializar el desarrollo integral de los niños y niñas dentro del contexto de la educación inicial, ya que, para ellos, estos hacen parte de la vida diaria de los niños, facilitan su proceso de aprendizaje y, además, permiten detectar el estado en el que se puede encontrar los infantes; 2) Se evidenció que la primera dimensión (El Cuerpo y el Movimiento en Relación Hacia Sí Mismo) fue la que más protagonismo tuvo, identificando una participación relevante de la familia Esquema Corporal, ya que las maestras resaltaron el valor de la motricidad en el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Arévalo y Carreazo (2016) Colombia. El Juego como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo en el Aula Jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos. Tesis en la Universidad de Cartagena de Indias de Colombia; la pregunta es ¿cómo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín A de H.I.C. Asociación de padres de familia muestran un desinterés por las actividades académicas? y su objetivo principal: Analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del Aula Jardín “A” de H.I.C. Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas; presenta un enfoque pedagógico étnico-humanista; El juego es uno de esos intereses, digno de ser valorado como algo especial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el proceso de maduración del niño, por ello debe ser considerado pedagógicamente como el medio y fin en sí mismo del desarrollo humano. En conclusión todas las investigaciones conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la educación básica es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia del juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. El juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

Zavaleta (2016) en la Universidad Nacional de Trujillo realizó su tesis denominada Juegos tradicionales y corporales para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa No 81600 del caserío de Yanivilca de la provincia de

Santiago de Chuco, para ello planteo su pregunta: ¿Cómo podemos mejorar la psicomotricidad a través de juegos tradicionales y juegos corporales en los niños y niñas de 4 años de esta I.E.?, proponiendo como objetivo principal: Mejorar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de esta misma Institución Educativa, utilizando el método de investigación acción sobre una muestra de 10 niños utilizando la técnica de observación y los instrumentos cuaderno de campo y lista de cotejo; algunos resultados se tiene: Resultados del Test 1 y Test 2 sobre mejorar la psicomotricidad, el porcentaje de logrado aumenta de 0% a 70%, mientras en los niveles de proceso e inicio desciende de manera significativa; 2) sobre la participación en los juegos, se tiene que el 60% de niñas y niños tuvieron participación alta en los juegos tradicionales, mientras que el 40% restante tuvieron regular; entre las conclusiones; 3) La psicomotricidad en los niños y niñas mejorará significativamente a través de la aplicación de los juegos tradicionales. Esto se corroborará con la prueba utilizada; 4) La psicomotricidad en los niños y niñas mejorará significativamente a través de la aplicación de los juegos corporales. Esto se corroborara con la prueba utilizada.

Cueva (2018) en la Universidad Alas Peruanas realizó su tesis Relación entre la coordinación motriz y el equilibrio dinámico en niños de 7 a 8 años de edad de la Institución Educativa Particular Alexander Graham Bell - Arequipa. 2017, planteando el problema: ¿Existe relación entre la coordinación motriz y el equilibrio dinámico en los niños de 7 a años de edad de la Institución Educativa Particular Alexander Graham Bell - Arequipa. 2017?, y como objetico principal: Determinar la relación entre la coordinación motriz y el equilibrio dinámico en niños de 7 a 8 años de edad de la Institución Educativa Particular Alexander Graham Bell - Arequipa. 2017, metodológicamente es una investigación de tipo no experimental de diseño correlacional transversal trabajando con una muestra de 25 alumnos, arrojando entre otros resultados que el 100.0% de los niños de 7 a 8 años de edad de la I.E.P. Alexander Graham Bell tienen una coordinación motriz satisfactorio, que el 92.0% de los niños de 7 a 8 años de edad de la I.E.P. Alexander Graham Bell tienen realización controlada en cuanto al equilibrio dinámico y arribando a las conclusiones: 1) La coordinación motriz es satisfactorio en los niños de 7 a 8 años de edad de la Institución Educativa particular Alexander Graham Bell - Arequipa, 2017; 2) La evaluación del equilibrio dinámico, es de realización controlada y realización perfecta en los niños de 7 a 8 años de edad de la Institución Educativa particular Alexander Graham Bell - Arequipa.2017; y, 3) Se concluye que si existe relación directamente

proporcional entre la coordinación motriz y el equilibrio dinámico en los niños de 7 a 8 años de edad de la Institución Educativa particular Alexander Graham Bell - Arequipa.2017.

Vilches y Olivera (2018) ejecutaron su tesis en la Universidad San Agustín de Arequipa, denominada El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, distrito de Ocongate-Quispicanchi- Cusco, planteando la pregunta ¿De qué manera incide el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis - Cusco? Y como objetivo principal: Determinar de qué manera incide el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis - Cusco, recurriendo a un nivel de investigación aplicada de tipo explicativa sobre una muestra de 21 estudiantes de 5 años con una técnica de observación que utiliza como instrumentos la guía de observación; obtienen como resultados: 1) En relación al desarrollo de la lateralidad en el indicador puede caminar, correr y saltar el 24% (5) estudiantes no lo logran, el 48% (10) mínimamente y solo el 19% (4) logran en medianamente satisfactorio y solo 9% (2) pueden lograrlo; 2) En relación al indicador Pasa, bordea alrededor de obstáculos dispersos y alineados en el piso 15 (72%) logran mínimamente las tareas, solo medianamente pueden trabajarlo 4 (19%) de los estudiantes. Lleva objetos de diferentes formas. Combinaciones desplazamiento Realiza movimientos con las manos y brazos 14 (67%) de los estudiantes mínimamente logran realizar las actividades; 3) En relación a Caminar en punta, talón y coge objetos con la mano derecha e izquierda 13 que representa el (62%) de los estudiantes logra mínimamente el nivel, demostrando alta dificultad para trabajar con ambas manos y caminar sobre sus puntas. Su conclusión general fue: El juego incide significativamente como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis - Cusco; lo cual se demuestra comparando resultados entre el pre-test donde el 53% tuvieron un logro mínimo y solo un 38% logro mediano; mientras que en el post-test el logro satisfactorio fue del 86% mientras que un logro mediano fue del 14% en general.

Chacon y Pissani (2017) Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial. Tesis en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque. Pregunta: ¿Cuál es el impacto de aplicar un programa de estrategias didáctico-lúdicas, fundamentado en la teoría de la transferencia de Paul Guilford, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial, de la I.E.I N° 047 Capullitos de María de la ciudad de Chiclayo? El objetivo general es demostrar que la aplicación de estrategias didáctico-lúdicas, fundamentado en la teoría de la transferencia de Paul Guilford, desarrolla la creatividad en niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María – Chiclayo”. Fue un diseño cuasi experimental, con grupo de control con pre test y post test y algunos resultados fueron: En cuanto a las condiciones pedagógicas, las estrategias didáctico-lúdicas exigen experiencia y entrenamiento de los docentes, lo cual va a facilitar el proceso de aprendizaje en el niño, recibiendo una motivación y dirección adecuada; y en relación a las condiciones ambientales, se debe proporcionar un espacio adecuado, materiales diversos y tiempo necesario para estimular la creatividad del niño; algunas conclusiones fueron: 1) La aplicación de las estrategias didáctico-lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” - Chiclayo se realizó a través de juegos de construcción, dramáticos, reglados, simbólicos y de roles: 2) El nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” - Chiclayo, después de la aplicación de las estrategias didáctico-lúdicas a través del pos test demuestran que en el grupo experimental la mayoría, 82% alcanzó el nivel alto, mientras que en el grupo control la mayoría de los alumnos continúa en el nivel bajo y muy bajo, 35 y 30% respectivamente; y, 3) Los niveles de desarrollo de la creatividad establecidos en el pre y pos test demostraron que SÍ hay diferencia significativa en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” - Chiclayo - Lambayeque, después de aplicar las estrategias didáctico lúdicas.

2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN:

2.2.1. Teoría de la Psicomotricidad de Henry Wallon

Wallon en su teoría resalta la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño. Afirma que la función tónica desarrolla un papel

relevante en cuanto al desarrollo infantil, además dividió la vida del ser humano en estadios.

Estadio del personalismo (tres a seis años): su capacidad de movimiento se manifiesta como medio para favorecer su desarrollo psicológico. Aquí va tomando conciencia de su propio cuerpo y su yo personal. Sienta las bases de su futura independencia.

Según Wallon en los estadios ulteriores la motricidad desarrolla un doble papel, de un lado se convertirá en un instrumento de diversas tareas, y por otra, interviene en la acción mental.

Para Wallon (1959), el movimiento revierte una importancia única en el desarrollo psicológico del niño. Sus trabajos se basaron en la unidad psicobiológica del ser humano, donde psiquismo y motricidad no constituyen dos dominios distintos sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio.

Asimismo destaca dos tipos de actividad motriz: actividad cinética (comprende los movimientos y está dirigida al mundo exterior); y actividad tónica (mantiene al músculo en cierta tensión y de aquí se basan las actitudes, las posturas y los gestos). En este contexto, Wallon 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 aprehensión.
- 3) Las reacciones posturales que se manifiestan en el lenguaje corporal,

o sea, los gestos, las actitudes y la mímica.

Barham (1979) manifiesta que el equilibrio se analiza desde la estática, que forma parte de la dinámica, es decir, las fuerzas que lo generan, y desde la cinética, que analiza las fuerzas causantes de que el movimiento exista.

2.2.1. El equilibrio

El sentido del equilibrio o capacidad de orientar el cuerpo en el espacio se consigue por medio de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Podría decirse que es “el mantenimiento ideal de la posición de cada parte del cuerpo y del cuerpo en sí en el espacio”. Una persona puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzarse, por medio de la gravedad o resistiéndola.

Cerca al primer año de edad, el niño puede mantenerse en pie. Hacia los dos años aumenta la posibilidad de mantenerse brevemente sobre un soporte, pudiendo en el tercer año de vida mantenerse sobre un pie hasta cuatro segundos y marchar sobre una línea pintada. El equilibrio tanto estático como dinámico alcanza su desarrollo a los cinco años y según Cratty (1982) a los siete años de edad se completa la posibilidad de permanecer en equilibrio con los ojos cerrados.

2.2.1.1. Tipos de equilibrio

a) Equilibrio estático: Es la capacidad de mantenernos quietos resistiendo la gravedad. Por medio del control del cuerpo y estando inmóviles o en movimiento pero en el mismo lugar, no perdemos el equilibrio, no nos caemos. La persona es capaz de mantenerse de pie, estar sentada, levantarse o agacharse.

b) Equilibrio dinámico: Se entiende como la capacidad para resistirse a la gravedad cuando el cuerpo humano está en movimiento. Por ejemplo los desplazamientos, correr, saltar.

Existen tres tipos de mecanismos que regulan el equilibrio:

- Cinestésico: Se encuentran relacionados con los mismos receptores de los músculos. Ayudan en la fuerza, la presión, etc.
- Laberíntico: Se hallan ligados con el oído medio. Alerta sobre nuestra posición en el espacio.
- Visual: Aquella información que es recibida mediante la vista.

2.2.1.1.2. Importancia del equilibrio

El dominio del equilibrio es vital para que el niño adquiera diferentes posturas que le permitan un juego motor armónico. En los primeros años de vida, el equilibrio es clave para lograr un desarrollo emocional, social, motriz y cognitivo adecuado, y es que cuando se es niño moverse genera placer, vital para que pueda desarrollarse en forma global. Para que un niño alcance éxito en su vida, no solo en el ámbito escolar sino también personal y social, habrá experimentado una infinidad de movimientos a través del juego, por lo menos en sus primeros años.

2.2.1.1.3. Factores y características orgánicas del equilibrio

Factores sensoriales: Aquí intervienen los órganos sensoriomotores, sistema plantar, sistema laberíntico y sistema cinestésico.

Factores mecánicos: Peso corporal, fuerza y centro de la gravedad, base de sustentación.

Otros factores: Autoconfianza, inteligencia motriz, motivación, concentración.

Para el mantenimiento del equilibrio intervienen la musculatura y los órganos sensoriomotores. El equilibrio se vincula directamente con el sistema laberíntico, de reequilibración. Un trastorno del equilibrio afecta el esquema corporal, y la estructura espacial y temporal. Además causa ansiedad e inseguridad, y en ciertos casos, escasa atención. Cuando se altera el equilibrio se produce el vértigo, que es una sensación falsa del mundo girando alrededor de una persona o viceversa.

2.2.2. El Juego

Piaget sostenía que el juego ha empezado a tomar mayor importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegando a ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar al alumno al conocimiento. El niño juega formas repetidas de juego por puro placer, es decir, juego por asimilación pura, o sea, la repetición de un esquema determinado y manifestó además que de acuerdo al juego que elige el niño refleja su sistema cognitivo. Es importante porque también permite al niño reforzar sus capacidades y que el niño tenga una visión de comprensión del mundo que lo rodea, así poco a poco vaya descubriendo sus habilidades de aprendizaje.

2.2.2.1. Definición de juego

Para Vygotski, en el juego los niños vivencian sus propias experiencias hasta lograr aprendizajes significativos. Mientras juegan con otros niños amplían su capacidad de comprender todo lo que les rodea. Como el juego está en constante cambio fomenta su desarrollo mental, favoreciendo la concentración y la atención, así también ayuda en la memoria, pues se recuerda lo que se hace al jugar, de manera divertida, consciente y placentera, según Escorial (2011).

Cueva et al (2010) sostiene que el juego es espontáneo, una expresión natural de cada niño, que busca satisfacer la necesidad de moverse haciendo uso de toda su creatividad.

Saavedra (2010) precisa que el juego fomenta el desarrollo cognitivo del niño, crea las condiciones adecuadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo las relaciones en su entorno social, desarrolla cualidades, hábitos y amplía su capacidad creadora, además de poner en actividad todos sus órganos y de ejercitar sus funciones psíquicas y motoras.

Latorre (2009) afirma que el juego es un medio de entrenamiento y ejercitación (contribuye a la maduración y desarrollo), en el que se experimenta y en consecuencia se aprende. Al generar placer, este sirve de motivación y estímulo al niño.

Abad (2008) en su trabajo de investigación señala que el juego se considera un conjunto de operaciones que cohabitan en un determinado momento. Así, el niño alcanza a satisfacer sus necesidades transformando la realidad por un lado y usando la fantasía por otro. Para su total realización tiene plena libertad.

Gonzales (2006) refiere que el juego contribuye a educar al niño en forma integral, pues cualquier juego que involucre niveles de aprendizaje se transforma en un aprendizaje placentero, por lo que es el medio ideal para educar. Solo se necesita que el niño esté dispuesto a dejarse llevar por la diversión y el placer de jugar. El juego es una forma espontánea y particular que tiene cada niño de expresar su creatividad.

Según Caba (2004), “el juego para los niños es una forma intrínseca de explorar todo lo que hay a su alrededor, de relacionarse por medio de las sensaciones, conectarse con las personas, dar solución espontánea y creativamente ante determinadas situaciones problemáticas”.

Mediante el juego vamos a crear conductas nuevas que nos permitirán enfrentarnos a cada problemática, dar solución a los conflictos, desarrollar nuestras capacidades, expresar nuestros sentimientos y sensaciones.

2.2.2.2. Importancia del juego

El juego le permite al niño expresar su manera de ser, en el que puede transmitir sus sentimientos y emociones; el juego le sirve para liberar sensaciones como la debilidad, incluso sus impulsos prohibidos encuentran un canal por dónde salir mediante el juego. Arias (2011)

Es real la importancia que tiene el juego en la vida del niño, pues este aprende mientras juega y a través de esta actividad es que va asimilando su realidad. En la escuela presentan juegos en los que los participantes deben conocer su papel a desempeñar. Piaget evidencia que en las primeras actividades sensoriomotrices del niño (sus movimientos cuando juega y la observación que hace cuando los realiza) afectan el desarrollo posterior de sus funciones cognitivas y su comprensión, pues cuando juega (está en movimiento), el niño se percibe en tiempo y espacio, le da sentido a su ambiente y logra una realidad

más palpable. Por ello el juego es un factor clave para el buen desarrollo psicomotor, pues se usa para generar placer y relajar a quienes participan, convirtiéndose en una herramienta para educar. Baqués (2004).

2.2.2.3. El juego como actividad física natural

- a) Cognitivo: El niño va explorando y conociendo el medio que lo rodea, lo comprende y se adapta, al tiempo de descubrirse a sí mismo. Con el juego el niño va adquiriendo nuevas experiencias y con ello la oportunidad de solucionar conflictos que se le presentan a la vez que se le facilita la observación y el análisis de la situación.
- b) Motriz: El juego estimula y permite el desarrollo del sistema nervioso, activando los sentidos y la confianza al usar el cuerpo, mejorando las capacidades físico y perceptivo motrices.
- c) Afectivo: El juego mejora el equilibrio emocional y al dominio de sí mismo. El juego causa placer, alegría, lo que ayuda al equilibrio emocional y permite afirmar la personalidad.
- d) Social: Al entrar en contacto con más niños, el juego contribuye al proceso de socialización, en el que se adquieren normas de comportamiento y de respeto a los demás. Por ser una actividad ligada a la relación y comunicación sirve de puente para explorar en grupo y descubrir, respetando a otros por medio de reglas. López (2000)

2.2.2.4. Clasificación del juego

- A) Juego sensoriomotor: Es la forma más primitiva del juego, pues consiste en repetir actividades que han sido adquiridas. Esta etapa corresponde de cero a dos años y ocurre antes de que el niño acuda al colegio, específicamente cuando el niño está en constante contacto con los padres. Básicamente juega con todo lo que encuentra alrededor de él. Latorre (2009)
- B) Juego simbólico: Entre los 9 y 30 meses, el niño transforma los objetos y los reemplaza por otros, imaginando que son realmente distintos.
- C) Juego social: Su objetivo es la cooperación, se empieza a dar el sentido de responsabilidad contribuyendo al desarrollo de los impulsos sociales.
- D) Juego constructivo: Aquí se combinan las actividades sensoriomotoras. El

juego constructivo nace a partir de que se crea algo. Este tipo de juegos permite a los niños usar toda su imaginación, toda su creatividad para darle sentido al mundo que le rodea.

E) Juego de reglas: Aquí se realizan por puro placer pero utilizando normas o reglas que permitirán alcanzar un determinado objetivo, a menudo competencias con uno o más individuos. Según la teoría de Piaget, los juegos con reglas se inician con situaciones o acciones que los niños en determinados momentos de la vida construyen, por ejemplo, no pisar la raya de las veredas mientras caminan.

III. HIPÓTESIS:

El juego influye significativamente en la mejora del equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo, 2019”.

IV. METODOLOGÍA

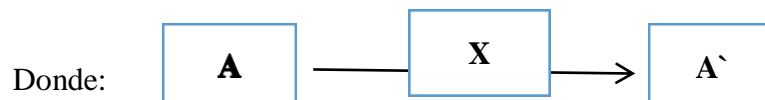
El presente trabajo de investigación es de tipo cuantitativa, pues los datos obtenidos se representan en cantidades numéricas que serán analizados e interpretados por el investigador.

➤ Nivel de investigación de la tesis

El nivel de investigación es descriptiva, pues trata de conocer las situaciones y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. (Hernández, 2010)

4.1. Diseño de investigación

En esta investigación se utilizó el diseño pre experimental con pre test y post test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido. Blaxer (2009).



A = muestra de 15 niños a los que se aplicó el pre test

X= Aplicación del programa de juegos

A'= El resultado tras aplicar el post test

4.2. Población y muestra

4.2.1 Población

Arias (2006) define población o población objetivo a un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas conclusiones de la investigación. Esta queda determinada por el problema y por los objetivos del estudio. La población de la presente investigación la constituyen 93 estudiantes de Colegios y Academias Montessori.

Tabla 1. Población de Colegios y Academias Montessori del distrito La Victoria - Chiclayo, 2019.

Distrito	Institución Educativa	Aula	n.º de estudiantes	n.º de maestras
La Victoria	Colegios y	Verde	16	1
		Amarilla	17	1
Chiclayo	Academias Montessori	Roja	15	1
		Azul	16	1
		Celeste	14	1
		Blanca	15	1
Total:			93	6

Fuente: Colegios y Academias Montessori

4.2.2 Muestra

Chávez (2016) sostiene que muestrear es tomar una parte de una población o universo, que representará a la población. Las unidades muestrales no se seleccionan al azar sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo. Es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer. Ruiz (2012)

Tabla 2

Muestra de niños de Colegios y Academias Montessori - La Victoria - Chiclayo

Aula	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
			15
4 años	7	8	
TOTAL			15

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes de Colegios y Academias Montessori

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variable independiente: El juego

Es aquella característica de una realidad, evento o fenómeno que influye o afecta a otras variables. Se llama variable independiente porque esta no depende de otros factores para estar presente en esa realidad en estudio. Rivas (2010) asegura que la variable independiente es manipulada por el investigador, porque él puede variar los factores para determinar el comportamiento de la variable.

Variable dependiente: Equilibrio corporal

Rivas (2010) precisa que la variable dependiente es aquella cualidad de una realidad o evento que estamos investigando. Es el objeto sobre el cual se centra la investigación en general.

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
El juego	El juego ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral, pues favorece el desarrollo intelectual del niño, genera actitudes de sociabilidad, brinda las condiciones favorables en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de fomentar hábitos y desarrollar cualidades, así como la capacidad creadora, poniendo en actividad todos los órganos del cuerpo, fortalece y ejercita las funciones psíquicas y motoras.	Se desplaza de un lugar a otro Haciendo diversos movimientos con los brazos y las piernas.	Camina	- Caminamos sobre las líneas punteadas - Caminamos sobre la plataforma del pirata - Trasladamos objetos para construir una torre	Guía de observación Pre test Post test
		Corre en diferentes direcciones. Salta de un lado a otro sin perder el equilibrio.	Corre Salta	- Jugamos con los ula ula - Jugamos esquivando los obstáculos - Me divierto con los colores - Aprendemos a saltar sobre las vallas - Saltamos al paseo de los conejos Visitamos el tren de los animales	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
El equilibrio corporal	Es la capacidad de orientar el cuerpo en el espacio, se consigue por medio de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Se dice que es el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio. Una persona puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzarse, por medio de la gravedad o resistiéndola.	Se desplaza de un lugar a otro haciendo diversos movimientos con los brazos y las piernas. Corre en diferentes direcciones. Se para en una pierna sin perder el equilibrio.	Dominio corporal dinámico	- Estabilidad - Coordinación general	Guía de observación
		Permanece sentado manteniendo una correcta postura. Permanece en pie por varios minutos.	Dominio corporal estático	- Control del esquema corporal - Equilibrio postural	

FUENTE: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos se obtuvieron mediante el uso de diversas técnicas que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de observación y como instrumento la guía de observación.

Martínez (2013) señala que las técnicas más comunes que se usan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista. Según Bunge (2002) la observación es la técnica de investigación básica sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación entre el sujeto que observa y el objeto.

4.5. Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva, que permite describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel.

4.6. Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>INFLUENCIA DEL JUEGO PARA MEJORAR EL EQUILIBRIO CORPORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE COLEGIOS Y ACADEMIAS MONTESSORI - DISTRITO LA VICTORIA, CHICLAYO, 2019.</p>	<p>¿De qué manera influye el juego en la mejora del equilibrio corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo? 2020?</p>	<p>General: Determinar la influencia del juego para la mejora del equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Colegios y Academias Montessori - La Victoria, Chiclayo - 2019</p> <p>Específicos: 1.- Diagnosticar el nivel EQUILIBRIO CORPORAL, a través de una evaluación de entrada en los niños y niñas de 4 años en Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo - 2019.</p> <p>2. Diseñar y aplicar un programa de juegos para mejorar el equilibrio en los niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo - 2019.</p> <p>3. Evaluar el nivel</p>	<p>Independiente</p> <p>El juego</p> <p>Dependiente</p> <p>Equilibrio corporal</p> <p>20</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Descriptivo</p>	<p>- Pre-experimental</p>	<p>Población: 15</p> <p>Muestra: 15</p>

		<p>EQUILIBRIO CORPORAL, a través de post test en los niños y niñas de 4 años en Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo – 2019</p> <p>4. Comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel equilibrio corporal para determinar la influencia del juego.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

FUENTE: Elaboración propia

4.7. Principios éticos

En el presente trabajo se tomarán en cuenta los lineamientos para garantizar el ejercicio de la biotética desde el reconocimiento de los derechos humanos, aprobado mediante decreto supremo y publicado en el diario oficial El Peruano, y se establecen como referente para cualquier investigación tecnológica y científica el respeto a la persona humana y su dignidad.

Protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurra y la probabilidad de que obtenga un beneficio.

En el ámbito de la investigación en el cuales se trabaja con personas se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Beneficencia y no maleficencia. Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia. El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Integridad científica. La integridad o rectitud deben regir no solo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos

y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

Consentimiento informado y expreso. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica, mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

En el presente trabajo se contó con el consentimiento informado del responsable de Colegios y Academias Montessori.

El desarrollo de la investigación está orientado a realizar una propuesta metodológica de carácter pedagógico que irá en beneficio de los estudiantes, sin generar riesgo alguno a su salud, integridad física o psicológica.

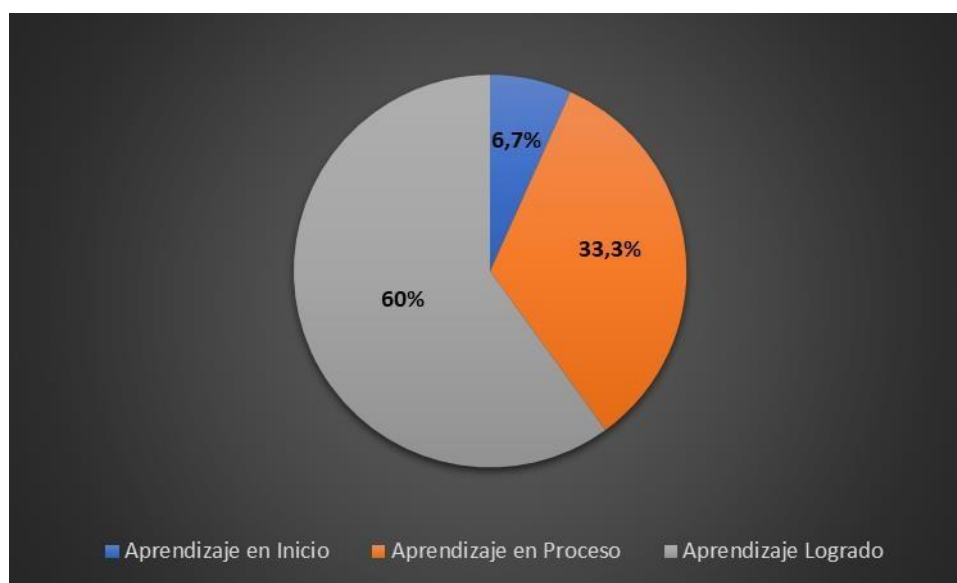
V. RESULTADOS

Tabla 01.a: Resultados Pre Test de Equilibrio Estático

	Tabla de Frecuencias					
	Aprendizaje en inicio		Aprendizaje en proceso		Aprendizaje logrado	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta N° 01	1	6,7	5	33,3	9	60
Pregunta N° 02	1	6,7	6	40	8	53,3
Pregunta N° 03	2	13,3	4	26,7	9	60
Pregunta N° 04	4	26,7	3	20	8	53,3
Pregunta N° 05	1	6,7	6	40	8	53,3

Fuente: Elaboración propia

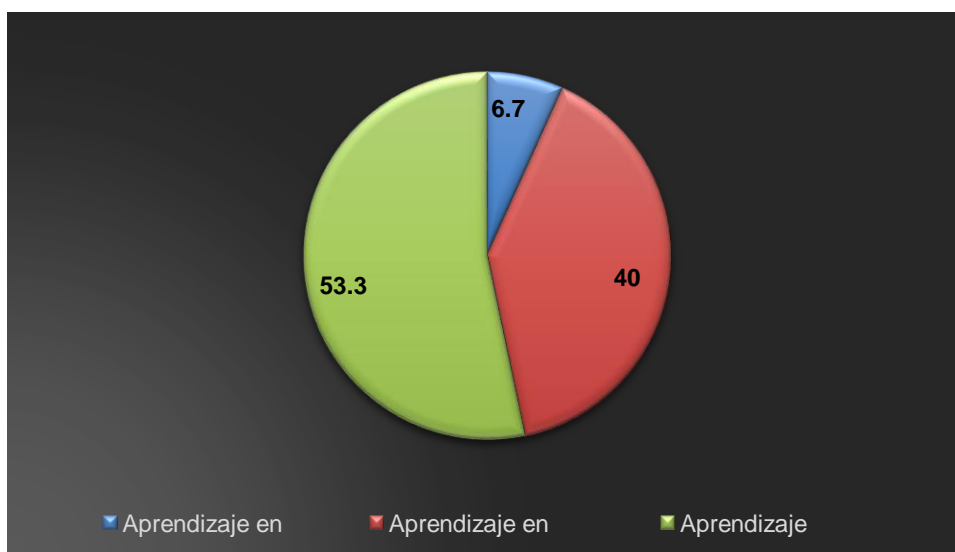
Gráfico 1.- Adopta correctamente las distintas posturas que se le solicitan.



Fuente: Tabla 01.a

INTERPRETACIÓN: El 60%, o sea 9 niños y niñas de 4 años, logró el aprendizaje donde pudieron adaptarse correctamente las distintas posturas que se le solicitan. En proceso de aprendizaje el 33,3%, equivalente a 5 niños y niñas, adopta correctamente las distintas posturas que se le solicitan y el 6,7%, equivalente a 1 de los niños y niñas de 4 años, inicia su aprendizaje en adoptar correctamente las distintas posturas que le solicitan.

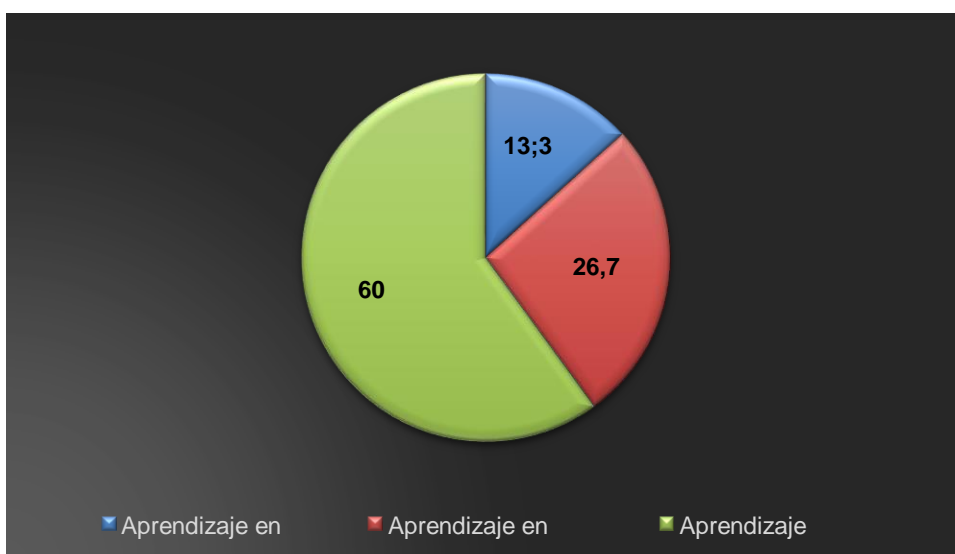
Gráfico 2.- Se mantiene parado con las puntas de los pies por unos segundos.



Fuente: Tabla 01.a

INTERPRETACIÓN: El 53,3%, es decir 8 niños y niñas de 4 años, logró el aprendizaje, pues se mantuvieron parados con las puntas de los pies por unos segundos. En proceso de aprendizaje el 40%, equivalente a 6 niños y niñas, adopta correctamente las distintas posturas que se le solicitan y el 6,7%, equivalente a 1 de los niñas y niñas, inicia su aprendizaje en adoptar correctamente las distintas posturas que le solicitan.

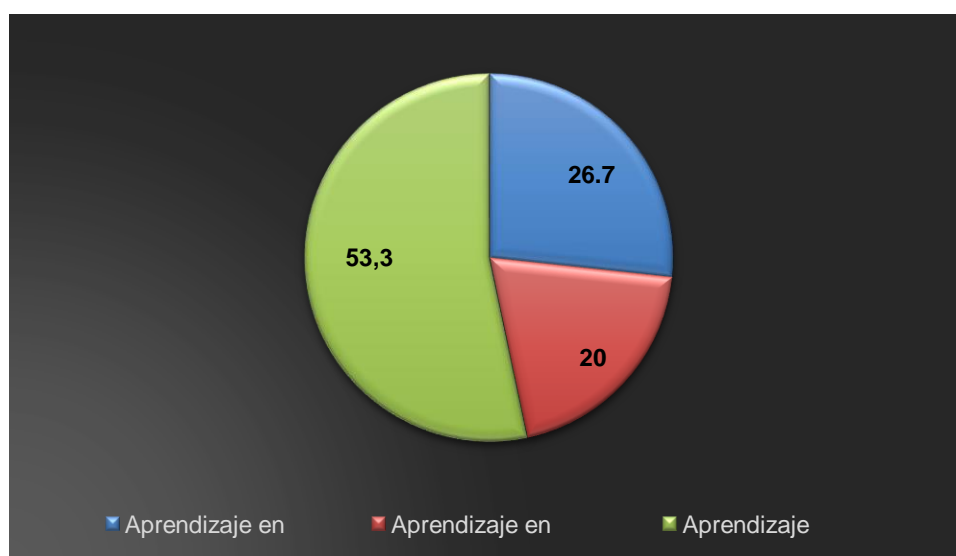
Gráfico 3.- Se apoya en el piso solo con una mano y un pie.



Fuente: Tabla 01.a

INTERPRETACIÓN: El 60%, o sea 9 niños y niñas de 4 años, logró apoyarse en el piso solo con una mano y un pie. En proceso de aprendizaje el 26,7%, equivalente a 4 niños o niñas, se apoyó en el piso solo con una mano y un pie y el 13,3%, equivalente a 2 niños o niñas, inicia su aprendizaje en el apoyo en el piso con una sola mano y un pie.

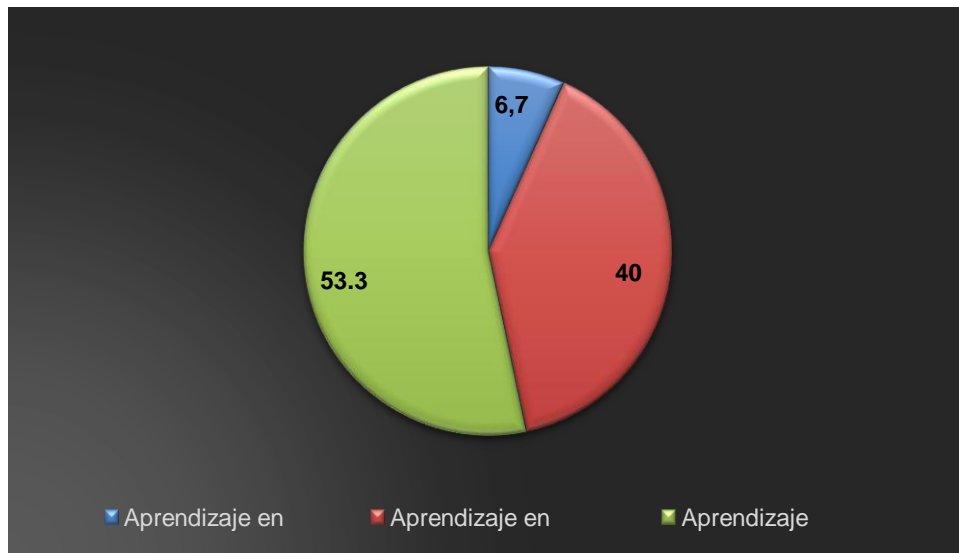
Gráfico 4.- Realiza movimientos con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida.



Fuente: Tabla 01.a

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños o niñas de 4 años el 53,3%, o sea 9 niños y niñas, logró el aprendizaje realizando movimientos con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida. En proceso de aprendizaje el 26,7%, equivalente a 4 niños y niñas, realizó movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida y el 20%, equivalente a 2 niños y niñas, inicia su aprendizaje en realizar movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida

Gráfico 5.- Caminamos llevando la pelota en la palma de la mano.



Fuente: Tabla 01.a

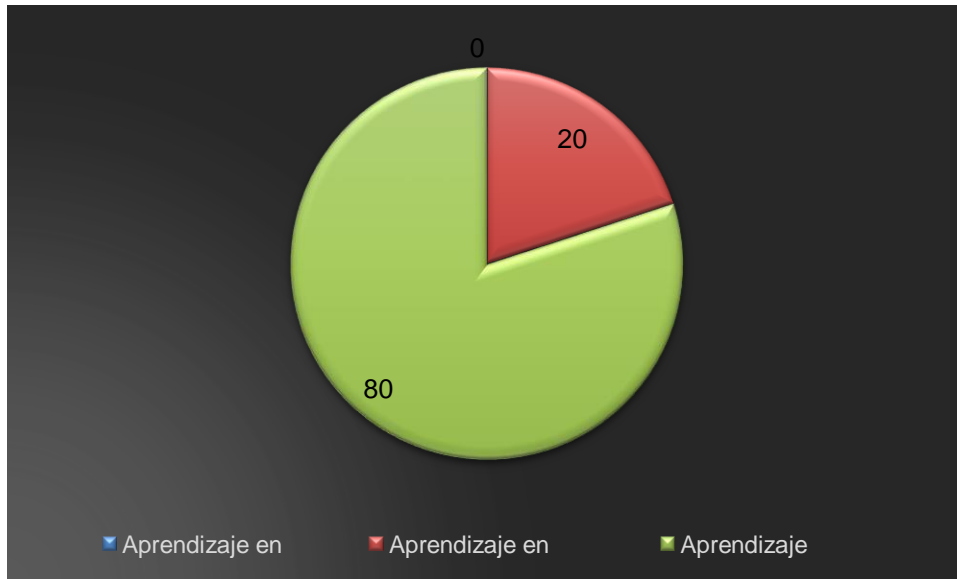
INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años el 53,3%, o sea 8 niños y niñas, logró su aprendizaje caminando con la pelota en la palma de la mano; el 40%, equivalente a 6 niños y niñas, están en proceso de aprendizaje caminando con la pelota en la palma de la mano y el 6,7%, equivalente a 1 niño o niña, inicia su aprendizaje caminando con la pelota en la palma de la mano.

Tabla 01.b: Resultados Post Test de Equilibrio Estático

	Tabla de Frecuencias					
	Aprendizaje en inicio		Aprendizaje en proceso		Aprendizaje logrado	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta N° 01	0	0%	3	20%	12	80%
Pregunta N° 02	1	7%	2	13%	12	80%
Pregunta N° 03	1	7%	2	13%	12	80%
Pregunta N° 04	0	0%	2	13%	13	87%
Pregunta N° 05	1	7%	2	13%	12	80%

Fuente: Elaboración Propia

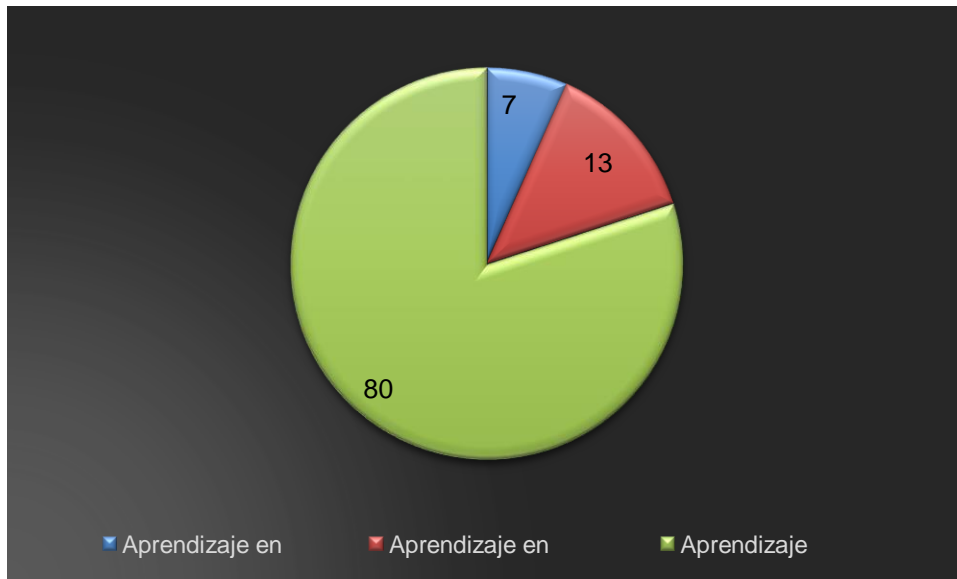
Gráfico 1.- Adopta correctamente las distintas posturas que se le solicitan.



Fuente: Tabla 01.b

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 80%, es decir, 12 niños y niñas, **lograron su aprendizaje** adoptando correctamente las distintas posturas que se le solicitan; el 20%, equivalente 3 niños y niñas, están en **proceso de aprendizaje** adoptando correctamente las distintas posturas que se le solicitan y el 0%, o sea, ningún niño y niña, **inicia su aprendizaje** adoptando correctamente las distintas posturas que se le solicitan.

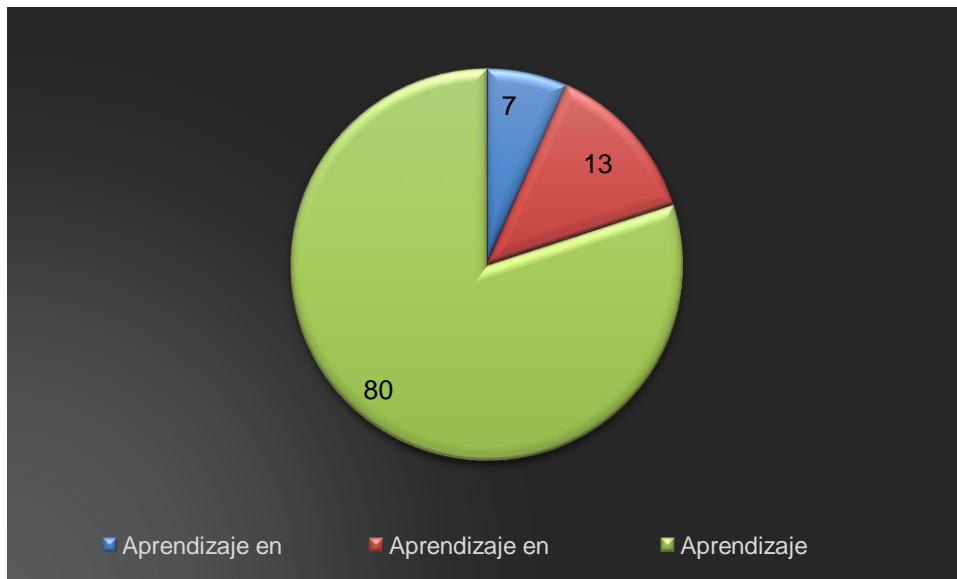
Gráfico 2.- Se mantiene parado con las puntas de los pies por unos segundos.



Fuente: Tabla 01.b

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 80%, o sea 12 niños y niñas, **lograron su aprendizaje** manteniéndose parado con las puntas de los pies por unos segundos; el 13%, equivalente 2 niños y niñas, están en **proceso de aprendizaje** manteniéndose parado con las puntas de los pies por unos segundos, y el 7%, equivalente a 1 niño o niña, **inicia su aprendizaje** manteniéndose parado con las puntas de los pies por unos segundos.

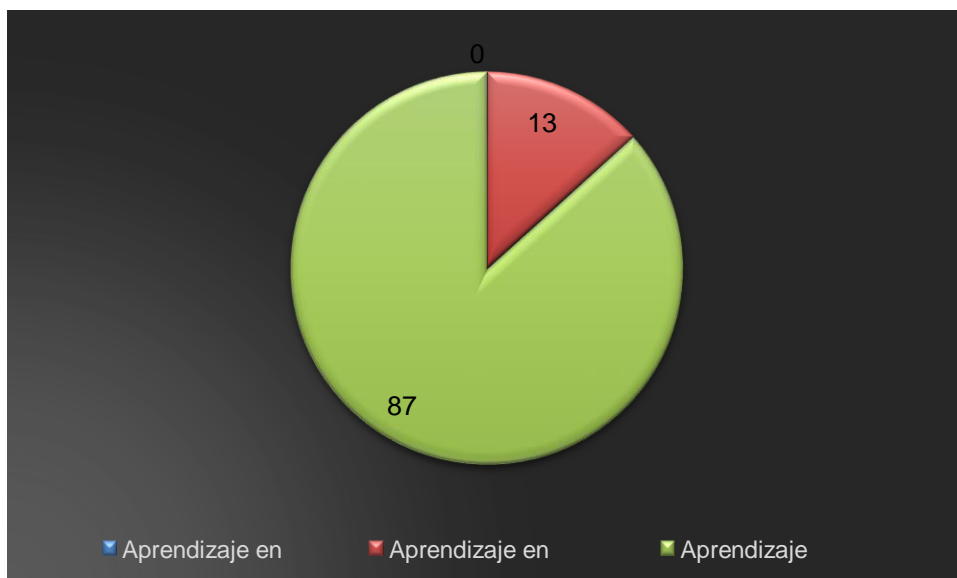
Gráfico 3.- Se apoya en el piso solo con una mano y un pie.



Fuente: Tabla 01.b

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 80%, o sea 12 niños y niñas, **logró su aprendizaje** apoyándose en el piso solo con una mano y un pie; el 13%, equivalente 2 niños y niñas, están en **proceso de aprendizaje** apoyándose en el piso solo con una mano y un pie, y el 7%, es decir 1 niño o niña, **inicia su aprendizaje** apoyándose en el piso solo con una mano y un pie.

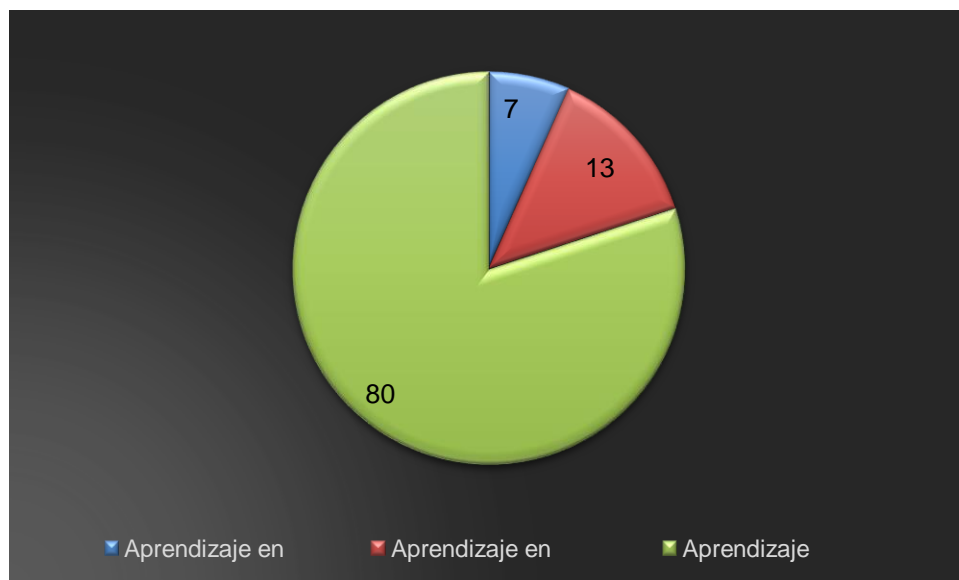
Gráfico 4.- Realiza movimientos con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida.



Fuente: Tabla 01.b

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 87%, o sea 13 niños y niñas, **logró su aprendizaje** realizando movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida; el 13%, equivalente 2 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje**, pues realiza movimientos con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida, y el 0%, es decir, ningún niño o niña **inicia su aprendizaje** realizando movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida.

Gráfico 5.- Caminamos llevando la pelota en la palma de la mano.



Fuente: Tabla 01.b

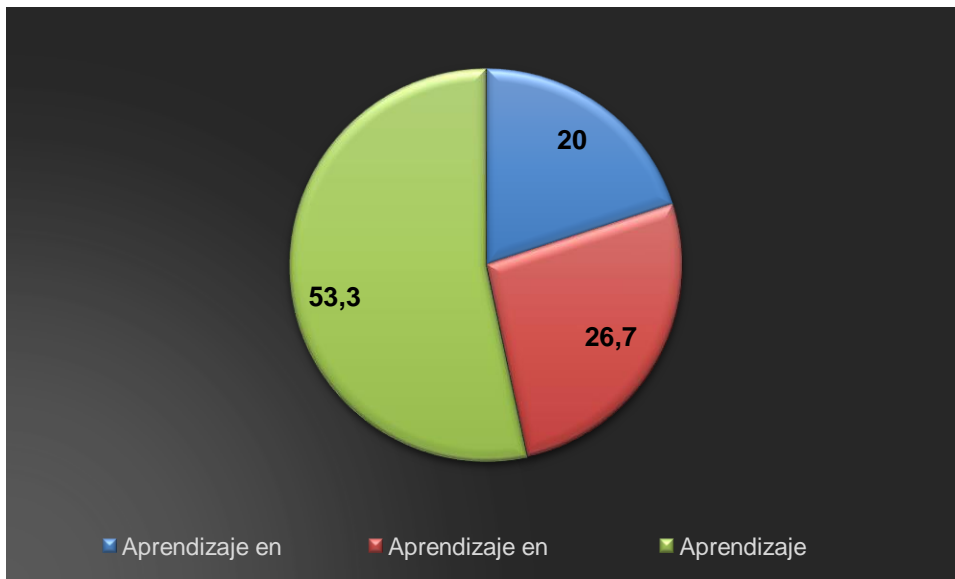
INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 80%, o sea 12 niños y niñas, **logró su aprendizaje** caminando con la pelota en la palma de la mano; el 13%, equivalente 2 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje** caminando con la pelota en la palma de la mano, y el 7%, equivalente a un niño o niña, **inicia su aprendizaje** caminando con la pelota en la palma de la mano.

Tabla 02.a: Resultados Pre Test de Equilibrio Dinámico

	Tabla de Frecuencias					
	Aprendizaje en Inicio		Aprendizaje en Proceso		Aprendizaje Logrado	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta N° 06	3	20,0%	4	26,7%	8	53,3%
Pregunta N° 07	2	13,3%	4	26,7%	9	60,0%
Pregunta N° 08	7	46,7%	0	0,0%	8	53,3%
Pregunta N° 09	3	20,0%	4	26,7%	8	53,3%
Pregunta N° 10	4	26,7%	3	20,0%	8	53,3%

Fuente: Elaboración propia

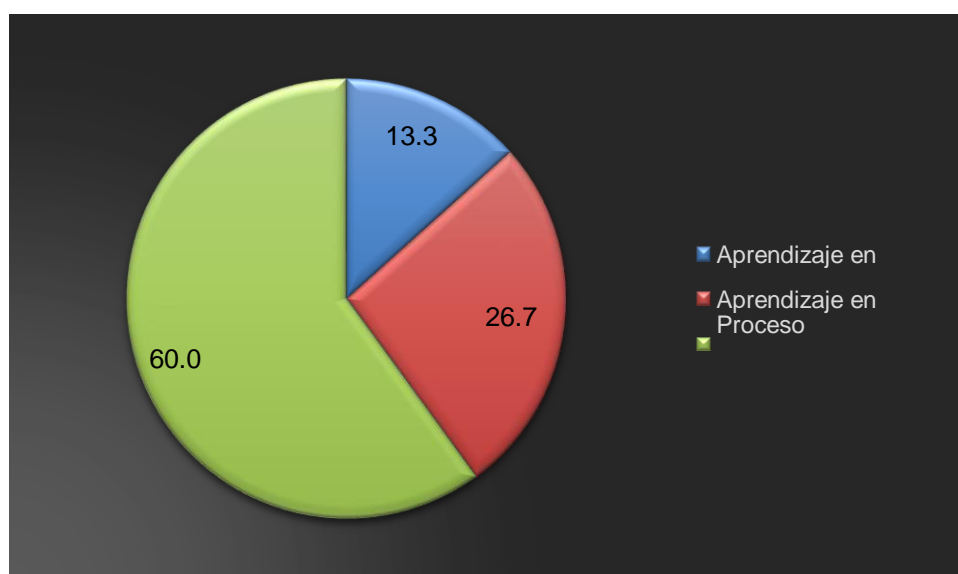
Gráfico 1.- Camina por las líneas punteadas en el piso



Fuente: Tabla 02.a

INTERPRETACIÓN: Los niños y niñas de 4 años el 53,3%, o sea 8 niños y niñas, **logró su aprendizaje** caminando por las líneas punteadas en el piso. El 26.7%, equivalente a 4 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje** caminando por las líneas punteadas en el piso, y el 20%, equivalente a 3 niños o niñas, **inicia su aprendizaje** caminando por las líneas punteadas en el piso.

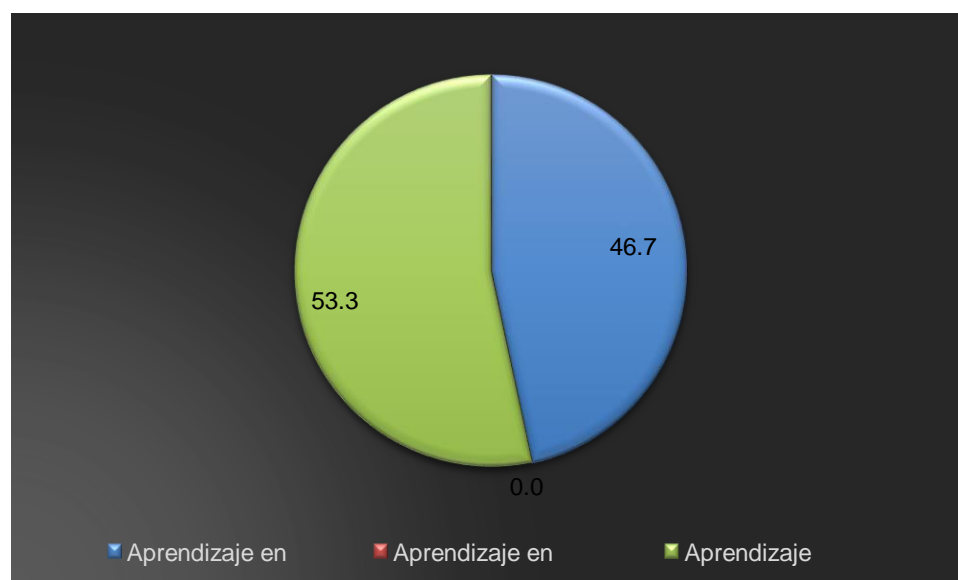
Gráfico 2.- Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.



Fuente: Tabla 02.a

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 60%, o sea 9 niños y niñas, **logró su aprendizaje** caminando rápidamente llevando objetos hasta la meta. El 26,7%, equivalente 4 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje** caminando rápidamente llevando objetos hasta la meta. Y el 13,3%, es decir, 2 niños o niñas, **inicia su aprendizaje** caminando rápidamente llevando objetos hasta la meta.

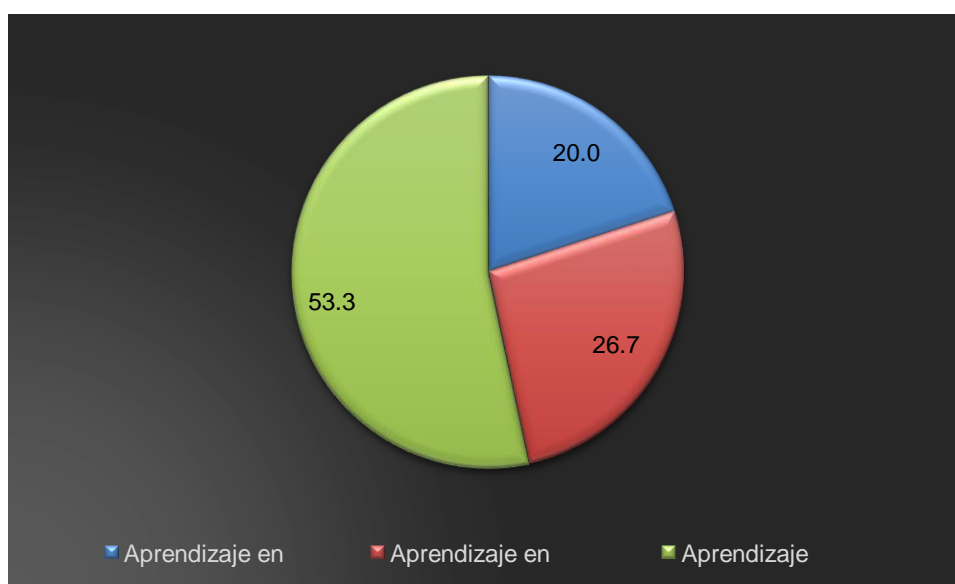
Gráfico 3.- Salta con firmeza evadiendo obstáculos.



Fuente: Tabla 02.a

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 53,3%, o sea 8 niños y niñas, **logró su aprendizaje** saltando con firmeza evadiendo obstáculos; el 46,7%, equivalente a 7 niños y niñas, **inicia su aprendizaje** saltando con firmeza evadiendo obstáculos, y el 0%, ninguno de los niños o niñas, inició su aprendizaje saltando con firmeza evadiendo obstáculos.

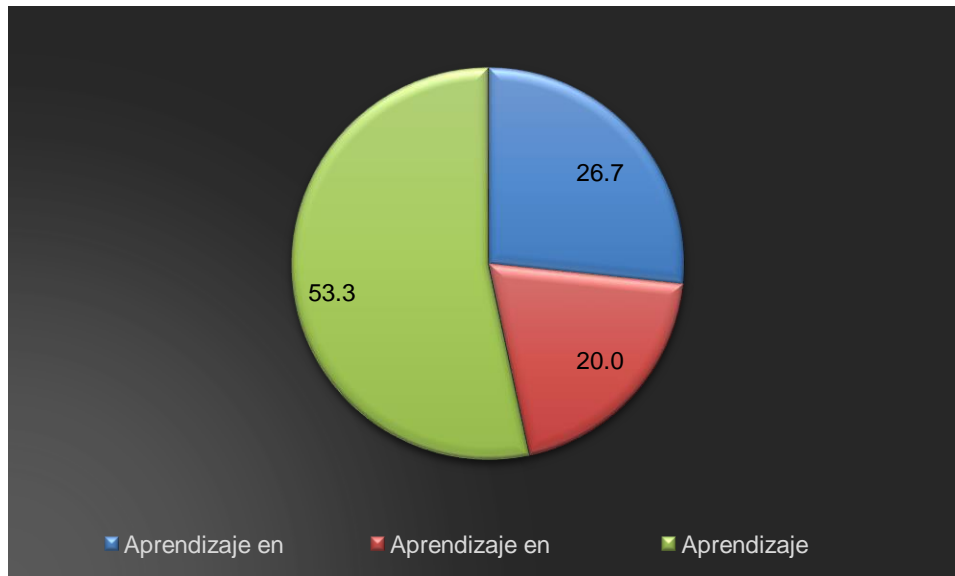
Gráfico 4: Se desplaza en diferentes direcciones creadas por él mismo.



Fuente: Tabla 02.a

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 53,3%, o sea 8 niños y niñas, **logró su aprendizaje** desplazándose en diferentes direcciones creadas por ellos mismos. El 26,7%, equivalente 4 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje** desplazándose en diferentes direcciones creadas por ellos mismos, y el 7%, equivalente a 3 niños o niñas, **inicia su aprendizaje** desplazándose en diferentes direcciones creadas por ellos mismos.

Gráfico 5.- Realiza diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y repta).



Fuente: Tabla 02.a

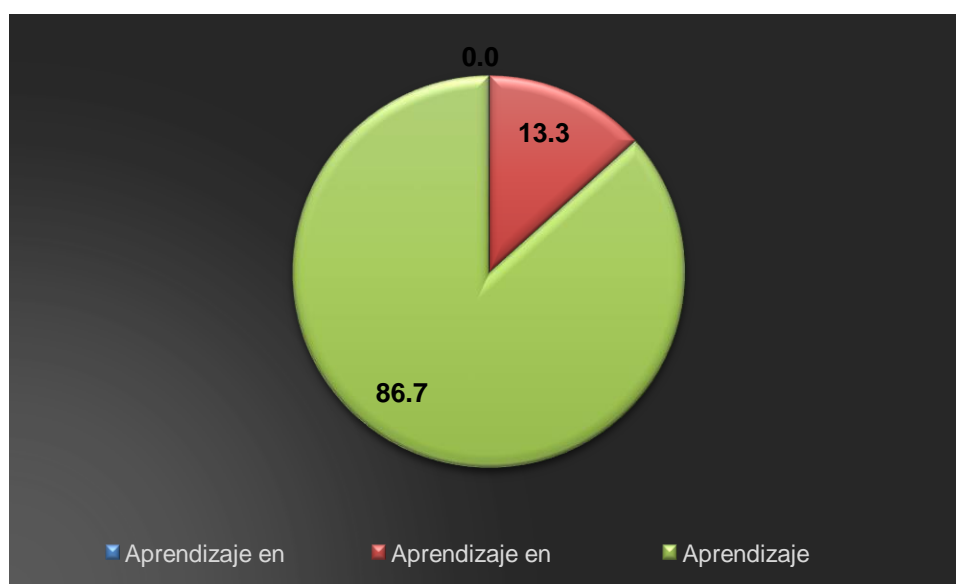
INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 53,3%, o sea 8 niños y niñas, **logró su aprendizaje** realizando diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y repta). El 26,7%, equivalente 3 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje** realizando diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y repta), y el 20%, equivalente a 4 niños o niñas, **inicia su aprendizaje** realizando diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y repta).

Tabla 02.b: Resultados Post Test de Equilibrio Dinámico

	Tabla de Frecuencias					
	Aprendizaje en Inicio		Aprendizaje en Proceso		Aprendizaje Logrado	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta N° 06	0	0.0%	2	13.3%	13	86.7%
Pregunta N° 07	0	0.0%	3	20.0%	12	80.0%
Pregunta N° 08	1	6.7%	2	13.3%	12	80.0%
Pregunta N° 09	0	0.0%	2	13.3%	13	86.7%
Pregunta N° 10	0	0.0%	2	13.3%	13	86.7%

Fuente: Elaboración Propia

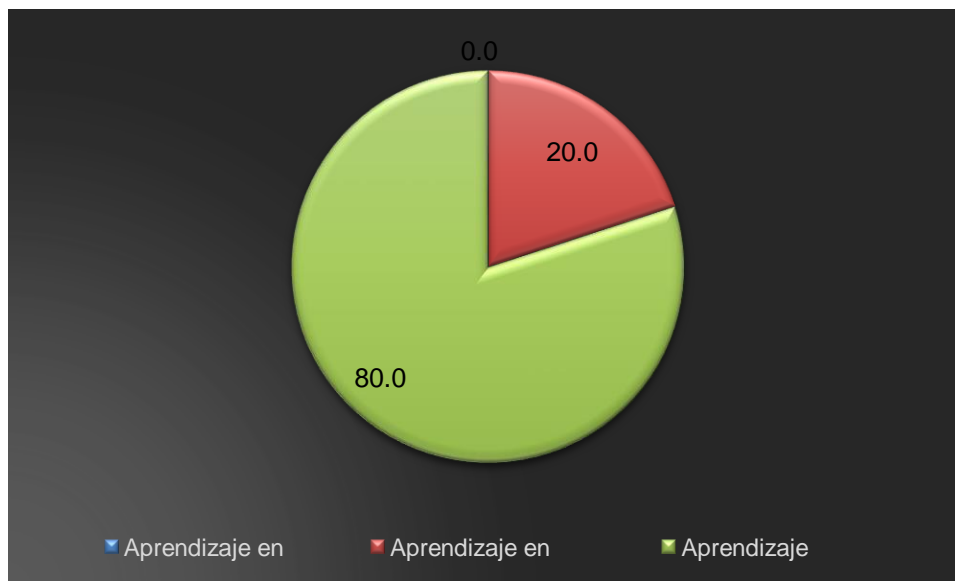
Gráfico 1.- Camina por las líneas punteadas en el piso



Fuente: Tabla 02.b

INTERPRETACIÓN: Los niños y niñas de 4 años el 86,7%, o sea 13 niños y niñas, **logró su aprendizaje** caminando por las líneas punteadas en el piso. El 13,3%, equivalente a 2 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje** caminando por las líneas punteadas en el piso, y el 0%, ningún niño o niña **inicia su aprendizaje** caminando por las líneas punteadas en el piso.

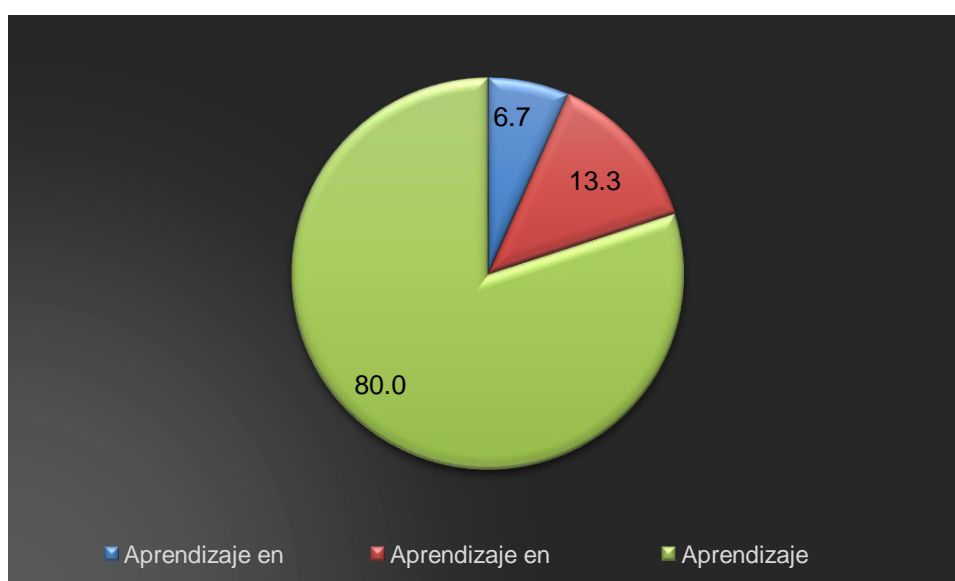
Gráfico 2: Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.



Fuente: Tabla 02.b

INTERPRETACION: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 80%, o sea 12 niños y niñas, **logró su aprendizaje** caminando rápidamente llevando objetos hasta la meta. El 20%, equivalente 3 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje** caminando rápidamente llevando objetos hasta la meta, y el 0%, es decir ningún niño o niña, **inicia su aprendizaje** caminando rápidamente llevando objetos hasta la meta.

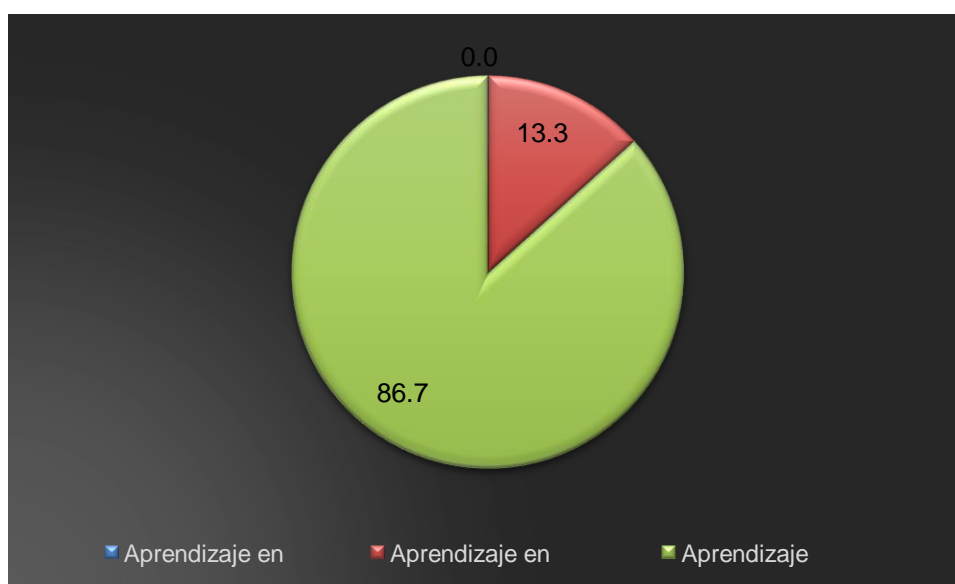
Gráfico 3: Salta con firmeza evadiendo obstáculos.



Fuente: Tabla 02.a

INTERPRETACION: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 80%, o sea 12 niños y niñas, **logró su aprendizaje** saltando con firmeza evadiendo obstáculos; el 13,3%, equivalente a 2 niños y niñas, está **en proceso de aprendizaje** saltando con firmeza evadiendo obstáculos, y el 6,7%, equivalente a 1 niño o niña, **inició su aprendizaje** saltando con firmeza evadiendo obstáculos.

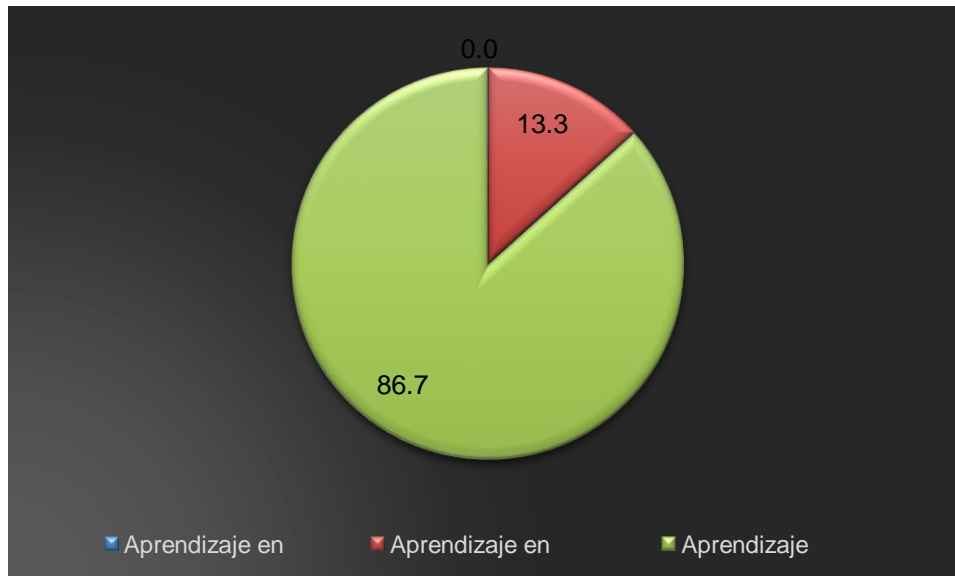
Gráfico 4.- Se desplaza en diferentes direcciones creadas por él mismo.



Fuente: Tabla 02.b

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años, el 86,7%, o sea 13 niños y niñas, **logró su aprendizaje** desplazándose en diferentes direcciones creadas por ellos mismos. El 13,3%, equivalente 2 niños y niñas, está **en proceso de aprendizaje** desplazándose en diferentes direcciones creadas por ellos mismos y ningún niño o niña **inicia su aprendizaje** desplazándose en diferentes direcciones creadas por ellos mismos.

Gráfico 5.- Realiza diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y reptar).



Fuente: Tabla 02.b

INTERPRETACIÓN: De los 15 niños y niñas de 4 años el 86,7%, o sea 13 niños y niñas, **logró su aprendizaje** realizando diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y reptar). El 13,3%, equivalente 2 niños y niñas, está en **proceso de aprendizaje** realizando diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y reptar) y ningún niño o niña **inicia su aprendizaje** realizando diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y reptar).

5.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Existe relación entre las variables de estudio de Colegios y Academias Montessori, ubicado en el distrito La Victoria - Chiclayo 2019, ya que en el juego se obtuvieron resultados bastante positivos. De acuerdo al PRE TEST del equilibrio corporal, en EQUILIBRIO ESTÁTICO: 8 niños y niñas, o sea el 53%, tuvieron un “Aprendizaje Logrado” en equilibrio estático; el 33%, equivalente a 5 niños y niñas, está en “Proceso de Aprendizaje” en equilibrio estático y el 13%, equivalente a 2 de los niños y niñas, tuvo un “inicio de aprendizaje” en equilibrio estático en las diferentes actividades; mientras que en EQUILIBRIO DINÁMICO: 8 niños y niñas, o sea el 53%, “logró el aprendizaje”, pues tuvieron un equilibrio dinámico; el 27%, equivalente a 4 niños y niñas, tienen un “Inicio de Aprendizaje” en equilibrio dinámico y el 20%, o sea 4 niños o niñas, está en un “proceso de aprendizaje” en equilibrio dinámico en las diferentes actividades. Con respecto al POST TEST, después de haber aplicado el juego se obtuvo los siguientes resultados: el equilibrio corporal en EQUILIBRIO ESTÁTICO: el inicio del aprendizaje fue el 7%, o sea, solo un niño tuvo equilibrio estático; el 13%, equivalente a 2 niños o niñas, tuvo un proceso de aprendizaje en equilibrio estático y el 80%, es decir, 12 niños y niñas, lograron el aprendizaje en equilibrio estático ; en EQUILIBRIO DINÁMICO: el 87%, es decir, 13 niños o niñas de 4 años, tiene un logro de aprendizaje en equilibrio dinámico; el 13%, equivalente a 2 niños y niñas, está en proceso de aprendizaje en equilibrio dinámico y ningún niño tuvo un aprendizaje de inicio con el equilibrio dinámico.

VI. CONCLUSIONES

En esta tesis sobre la influencia del juego para la mejora del equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Colegios y Academias Montessori - La Victoria, Chiclayo - 2019, tras realizar un diagnóstico mediante una evaluación de entrada a los niños se observó que los niños tenían dificultades tanto en el equilibrio dinámico como estático, por lo que se diseñó y aplicó un programa de juegos para mejorar el nivel de equilibrio en los niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo - 2019, logrando la mayoría de niños la escala valorativa de A y B.

Se evaluó el nivel equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - La Victoria, Chiclayo - 2019, llegando a la conclusión de que una adecuada aplicación de un programa de juegos influye y permite mejorar el equilibrio.

Al comparar los resultados entre el pre y el post test se observó una notable diferencia entre la evaluación de entrada y la evaluación de salida, lo que permite afirmar que existe una relación positiva entre el juego y el equilibrio corporal.

RECOMENDACIONES

En vista de que existe una relación entre el juego y el equilibrio los docentes deberán utilizar diversos juegos psicomotrices (como los planteados en la propuesta), como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje del equilibrio corporal, con la finalidad de que las sesiones de aprendizaje sean más dinámicas e interactivas, que despierten el interés de los niños y estos puedan lograr aprendizajes significativos.

Los estudiantes del nivel superior de Educación deben aplicar los juegos para estimular el desarrollo del equilibrio corporal en el nivel inicial, se deberá seguir aplicando la medición constante para ver el equilibrio de los niños, y así poder tener un mejor seguimiento.

Continuar aplicando la propuesta para su validación y posterior generalización con el fin de ir mejorando y tener mayores beneficios en la formación de los niños y niñas, especialmente en el desarrollo de equilibrio dinámico y estático, con el objetivo de acreditar la competitividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, tal como lo demanda la sociedad actual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, M. (2016) Sin motivación no hay aprendizaje: ¡Mira cómo los profesores motivan a los alumnos!. En revista digital “Elige educar” del 18.07.2016. Recuperado de <https://eligeeducar.cl/sin-motivacion-no-hay-aprendizaje-mira-como-los-profesores-motivan-a-los-alumnos>
- Arévalo, Y. y Carreazo, M. (2016) El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el Aula Jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos. Tesis para optar el título de Licenciado en Pedagogía Infantil. Universidad de Cartagena de Indias. Colombia. Recuperado de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>
- Cajamarca, E. (2018) *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425 - 107 en Buenos Aires, Ayacucho*. Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2113/TESIS-SEG-ESP-EDUC-2018-CAJAMARCA%20GUTIERREZ%2C%20EDITH%20L..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Camacho, C. (2017) *Estrategias metodológicas para la didáctica del I ciclo de EBR*. En revista virtual “Perspectivas en la primera infancia. Universidad Nacional de Trujillo. Recuperado de <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/1291/1243>
- Chacon, S. y Pissani, L. (2017) *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial*. Tesis para optar el título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Especialidad Educación Inicial. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1003/BC-TES-5767.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Cuba, N. y Palpa, E. (2015) La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. Tesis para optar el título de licenciado en educación en la Universidad Nacional de educación Enrique Guzman y

Valle de La Cantuta – Lima. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mamani, R. (2017) *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación en la Universidad Mayor de San Andrés de La Paz, Bolivia. Recuperado de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Morante, D. (2017) *El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Fálconieri en el distrito de Nuevo Chimbote, 2017..* Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13175?show=full>

Montero, B. (2017) *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura*. Artículo científico en revista de investigación “Pensamiento matemático”. Vol. VII No. 1, pp. 75 – 92, publicación del 01.04.2017. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>

Otero, R. (2015) El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Recuperado de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Pucuhuayla, M. (2019) *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo - 2019*. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUCUHUYLA ESPINO ZA MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Prudencio, L. (2018) El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa en la Universidad Cesar Vallejo. Lima. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yahuana, D. (2018) Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Mi Nidito - Piura - 2017. Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/7856/MOTRICIDAD%ADGRUESA JUEGO MOTRIZ YAHUANA SAGUMA DINA%20EDITA.pdf?sequence=4](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/7856/MOTRICIDAD%ADGRUESA%20JUEGO%20MOTRIZ%20YAHUANA%20SAGUMA%20DINA%20EDITA.pdf?sequence=4)
- Zuloeta, K. (2018) *Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas, Chiclayo*. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Gestión de la calidad y acreditación educativa en la Universidad Privada Señor de Sipán. Chiclayo. Recuperado de <http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/4884/Zuloeta%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

A N E X O S

PROPUESTA DE PROGRAMA DE JUEGOS PARA MEJORAR EL EQUILIBRIO CORPORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. COLEGIOS Y ACADEMIAS MONTESSORI, DISTRITO LA VICTORIA - CHICLAYO - 2019



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I: Colegios y Academias Montessori

1.2. DIRECTOR: Absalón Fernández Requejo

1.3. EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

1.4. LUGAR: Calle Paracas 143 - distrito La Victoria, Chiclayo.

1.5. BENEFICIARIOS: 15 niños y niñas de 4 años

1.6. RESPONSABLE: Lic. María Angélica Baca Limo.

1.7. DURACIÓN: 6 meses

1. FUNDAMENTACIÓN:

El presente trabajo de investigación, fundamentado en el juego como estrategia para mejorar el equilibrio corporal, es de vital importancia porque la actividad motora involucra los músculos necesarios para el desarrollo de funciones cotidianas como caminar, estar de pie, mantenernos erguidos, saltar.

Si un niño no desarrolla adecuadamente sus habilidades motoras es posible que presente rigidez, inestabilidad o no presente movimientos corporales fluidos. En cambio, si logra fortalecer y mejorar su equilibrio corporal aumentará su rendimiento y concentración, pues de alcanzar esta habilidad empezará a tomar conciencia del movimiento y su estabilidad, ejerciendo control de él mismo.

Por ello es de vital importancia brindar una sólida base de apoyo para que los niños de Colegios y Academias Montessori dominen sus habilidades motoras, que reciban la estimulación acorde a su edad, clave para su crecimiento y desarrollo.

2. JUSTIFICACIÓN:

Este trabajo de investigación nace con la finalidad de que los niños puedan alcanzar un mejor equilibrio mediante el juego, pues ello conlleva a que sus habilidades motoras y la psicomotricidad de su cuerpo se activen, desarrollando sus propias habilidades cognitivas. Desde un punto de vista fisiológico, con la aplicación de diversos juegos adaptados según sus características, se mejorarán las funciones básicas, por ende su capacidad aumentará, y la locomoción, bipedestación y el equilibrio estático y dinámico también se alcanzará.

Con la implementación de las diversas estrategias, con las pautas adecuadas, se pretende conseguir que los niños se diviertan aprendiendo, que disfruten el momento al mismo tiempo que crean situaciones en las que les permite resolver conflictos, socializar y vencer los obstáculos que se les presenten, que el aprendizaje que se genere a partir de cualquier actividad pueda enriquecerlo.

Para quienes nos formamos como educadoras en la etapa preescolar podemos aprovechar y potenciar al máximo las distintas habilidades que poseen los niños mediante el juego. Guiar a los niños a la consecución de sus objetivos y fortalecer su proceso de aprendizaje será clave en el funcionamiento posterior del niño como un ser social.

3. OBJETIVOS:

3.1. GENERALES:

Determinar la influencia del juego para la mejora del equilibrio corporal en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Colegios y Academias Montessori - La Victoria, Chiclayo - 2019.

3.2. ESPECÍFICOS

1. Diagnosticar el nivel EQUILIBRIO CORPORAL a través de una evaluación de entrada en los niños y niñas de 4 años en Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo - 2019.
2. Diseñar y aplicar un programa de juegos para mejorar el equilibrio en los niños y niñas de 4 años de Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo - 2019.
3. Evaluar el nivel EQUILIBRIO CORPORAL, a través de post test en los niños y niñas de 4 años en Colegios y Academias Montessori - distrito La Victoria - Chiclayo - 2019.
4. Comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel equilibrio corporal para determinar la influencia del juego.

CUADRO 1: EVALUACIÓN DE ENTRADA DEL EQUILIBRIO

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Adopta correctamente las distintas posturas que se le solicitan.					Se mantiene parado con las puntas de los pies por unos segundos					Se apoya en el piso solo con una mano y un pie					Realiza movimientos con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida					Caminamos llevando la pelota en la palma de la mano					Camina por las líneas punteadas en el piso					Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta					Salta con firmeza evadiendo obstáculos					Se desplaza en diferentes direcciones creadas por él mismo.					Realiza diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y reptar).				
		EQUILIBRIO ESTÁTICO										EQUILIBRIO DINÁMICO																																							
1	Miley Shiharu	B	B	B	A	A	B	A	B	B	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C										
2	Kiara Valeska	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C										
3	Katherin Patricia	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C										

4	Breegette Maryori	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A
5	Ángela Zamira	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
6	Renato Gabriel	C	B	C	B	B	B	C	B	B	B
7	Wilson	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
8	Yaritza Brigitte	B	A	A	A	B	A	A	B	A	A
9	Briana Angely	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Víctor Manuelle	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
11	Thiago Samuel	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
12	Anderson Joshua	A	B	A	A	B	A	B	B	A	A
13	Flavio Gahel	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
14	Briana Daniela	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
15	Tayler Gabriel	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

Puntaje	A	1	1	2	4	1	3	2	0	3	4
	B	5	6	4	3	6	4	4	7	4	3
	C	9	8	9	8	8	8	9	8	8	8
Porcentaje	A	7%	7%	13%	27%	7%	20%	13%	0%	20%	27%
	B	33%	40%	27%	20%	40%	27%	27%	47%	27%	20%
	C	60%	53%	60%	53%	53%	53%	60%	53%	53%	53%

Fuente: Evaluación entrada abril 2019

**CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA
EVALUACIÓN DE ENTRADA**

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
EQUILIBRIO ESTÁTICO	Adopta correctamente las distintas posturas que se le solicitan.	1	7%	5	33%	9	60%	21%	23%	56%
	Se mantiene parado con las puntas de los pies por unos segundos.	1	7%	6	40%	8	53%			
	Se apoya en el piso solo con una mano y un pie.	2	13%	4	27%	9	60%			
	Realiza movimientos con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida.	4	27%	3	20%	8	53%			
	Caminamos llevando la pelota en la palma de la mano	1	7%	6	40%	8	53%			
EQUILIBRIO DINÁMICO	Camina por las líneas punteadas en el piso	3	20%	4	27%	8	53%	13%	32%	55%
	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta	2	13%	4	27%	9	60%			
	Salta con firmeza evadiendo obstáculos.	0	0%	7	47%	8	53%			
	Se desplaza en diferentes direcciones creadas por él mismo.	3	20%	4	27%	8	53%			
	Realiza diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y repta).	4	27%	3	20%	8	53%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2019

CUADRO N° 3: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR EL EQUILIBRIO

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Adopta correctamente las distintas posturas que se le solicitan.	Se mantiene parado con las puntas de los pies por unos segundos	Se apoya en el piso solo con una mano y un pie	Realiza movimiento con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida	Caminamos llevando la pelota en la palma de la mano.	Camina por las líneas punteadas en el piso.	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta.	Salta con firmeza evadiendo obstáculos	Se desplaza en diferentes direcciones creadas por él mismo.	Realiza diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y reptar).	
		EQUILIBRIO ESTÁTICO					EQUILIBRIO DINÁMICO					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	Miley Shiharu	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
	Kiara Valeska	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	
	Katherin Patricia	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
	Breegette Maryori	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
	Ángela Zamira	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
	Renato Gabriel	B	A	A	A	A	A	B	A	A	A	
	Wilson	A	B	B	A	B	A	A	B	A	A	

8	Yaritza Brigitte	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Briana Angely	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Víctor Manuelle	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Thiago Samuel	B	C	C	B	C	B	B	C	B	B
12	Anderson Joshua	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Flavio Gahel	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Briana Daniela	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Tayler Gabriel	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	12	12	12	13	12	13	12	12	13	13
	B	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
	C	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
	A	80%	80%	80%	87%	80%	87%	80%	80%	87%	87%
	B	20%	13%	13%	13%	13%	13%	20%	13%	13%	13%
	C	0%	7%	7%	0%	7%	0%	0%	7%	0%	0%

Fuente: Evaluación salida octubre 2019

CUADRO 4: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
EQUILIBRIO ESTÁTICO	Adopta correctamente las distintas posturas que se le solicitan.	12	80%	3	20%	0	0%	81%	14%	5%
	Se mantiene parado con las puntas de los pies por unos segundos.	12	80%	2	13%	1	7%			
	Se apoya en el piso solo con una mano y un pie.	12	80%	2	13%	1	7%			
	Realiza movimientos con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida.	13	87%	2	13%	0	0%			
	Caminamos llevando la pelota en la palma de la mano.	12	80%	2	13%	1	7%			
EQUILIBRIO DINÁMICO	Camina por las líneas punteadas en el piso	13	87%	2	13%	0	0%	84%	14%	2%
	Camina rápidamente llevando objetos hasta la meta	12	80%	3	20%	0	0%			
	Salta con firmeza evadiendo obstáculos	12	80%	2	13%	1	7%			
	Se desplaza en diferentes direcciones creadas por él mismo.	13	87%	2	13%	0	0%			
	Realiza diferentes movimientos de acuerdo a la indicación (salta, trepa, galopa y repta).	13	87%	2	13%	0	0%			

Fuente: Elaborado por el autor

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
01	Jugamos al equilibrista
02	Jugamos a girar todo el cuerpo
03	Caminemos como los zancos
04	Vamos a jugar evadiendo obstáculos
05	Nos hacemos más pequeñitos
06	Un puente que se mueve
07	Juguemos al bote salvavidas
08	Juguemos saltando con los aros
09	Jugamos al carrusel
10	Imitamos a los gimnastas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 22/08/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos al equilibrista

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural, un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Comparte con sus compañeros de manera espontánea sus juegos. Muestra cuidado de hacerse daño cuando realiza juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación.

II. SECUENCIA DINÁMICA.

Secuencia	Recursos	Tiempo
<p>Inicio:</p> <p>La profesora lleva a los niños al patio. -Forman un semicírculo, luego entonamos la canción “En la batalla del calentamiento”. -Los niños responden a las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la canción? ¿Qué movimientos realizamos? Elaboramos normas de juego con los niños. Luego explicamos en qué consiste el juego.</p> <p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>Expresividad Motriz: - La docente hace la entrega de almohaditas de trabajo a cada niño. -La docente indica que los niños deben ubicar la almohadita sobre la cabeza, hombros, manos y pies. -Que caminen sobre la línea trazada con la cuerda. Luego en una madera sobrepuesta los niños harán equilibrio</p> <p>Relajación: Los niños se acuestan, respiran profundamente y estiran los brazos y piernas.</p> <p>Expresión Gráfica: -Los niños dibujan y pintan el ejercicio que más les gusto.</p> <p>Cierre de la actividad</p> <p>-Los niños exponen sus trabajos. -La docente recoge los trabajos y felicita a los niños. . Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo me sentí?, ¿Qué aprendí?, ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p>	<p>Almohadas</p> <p>Cuerdas</p> <p>Colores, lápices plumones hojas bond</p>	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>10 minutos</p>

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Juguemos al equilibrista”

NOMBRES:.....

FECHA:.....

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1. Se coloca la almohada sobre la cabeza y camina sobre la línea marcada en el piso:

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

2. Se coloca la almohada sobre los hombros y camina sobre la línea marcada en el piso:

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

3. Llevando la almohada en las manos, camina sobre la línea marcada en el piso:

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace

4. Camina sobre una madera manteniendo el equilibrio.

A) Lo hace bien () B) Con dificultad () C) Se cae, no puede ()

II.- EXPRESIÓN GRAFICA

1. En una hoja grafica la parte del juego que más le gustó:

A) Lo grafica () B) Lo grafica con ayuda () C) No grafica ()

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 23/08/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a girar todo el cuerpo”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural, un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Realiza movimientos corporales demostrando equilibrio con su cuerpo utilizando el ula ula.	Guía de observación.
Secuencia			Recurso	Tiempo
<p>Inicio:</p> <p>-Nos reunimos con los niños sentados en círculo y recordamos las normas de convivencia acordadas para realizar actividades de movimiento como: tener cuidado para no chocarnos o golpear a los demás, jugar solo en el espacio delimitado, etc.</p> <p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>Expresividad Motriz:</p> <p>- Invitamos a los niños a saltar imitando animales. Les preguntamos qué animales saltarines conocen y tratamos de saltar como los diferentes animales que proponen.</p> <p>-Prestamos atención a sus repuestas y todos imitan al que presenta una propuesta nueva, Luego continuamos buscando diferentes modos de girar nuestro cuerpo rodando, haciéndonos un bollito.</p> <p>-Durante la exploración podemos plantear algunas situaciones problemáticas o retos, como por ejemplo: ¿cómo podemos girar nuestro cuerpo?</p> <p>-Entregamos un ula – ula a cada niño y les damos la siguiente consigna: vamos jugar girando nuestro cuerpo con el ula - ula y vamos a saltar dentro de ellos. Los niños plantean sus</p>			Ula-ulas	<p style="text-align: center;">10 minutos</p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p>

<p>propuestas y las repetimos en grupo.</p> <p>Relajación: -Pedimos a los niños que se recuesten, cierren los ojos, que se duerman y despierten cada parte de su cuerpo lentamente y luego les pedimos que se paren pausadamente.</p> <p>Expresión Gráfica: Se les entregará una ficha de trabajo para que pinten donde los niños realizan juegos girando el cuerpo.</p> <p>Cierre de la actividad - Pedimos a cada niño que coloquen su dibujo en un mural y observamos en grupo lo que ha trabajado Los niños exponen sus trabajos. -La docente recoge los trabajos y felicita a los niños. -Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo me sentí?, ¿Qué aprendí?, ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p>	<p>Colores, lápices plumones hojas bond</p>	<p>10 minutos</p>
--	---	-------------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Jugamos a girar todo el cuerpo”

NOMBRES:.....

FECHA:.....

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

- 1) Imita animales saltarines
A) lo hace bien () B) duda pero lo hace () C) no lo hace ()
- 2) Tiene dominio mínimo del ula ula
A) lo hace bien () B) duda pero lo hace () C) no lo hace ()
- 3) Muestra perseverancia para dominar el ula ula
A) lo hace bien () B) duda pero lo hace () C) no lo hace ()

II.- EXPRESIÓN GRÁFICA: CONSIGNA: pinta donde los niños giran su cuerpo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 12/09/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Caminemos como los zancos”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Realiza movimientos corporales manteniendo equilibrio como los zancos.	Guía de observación.
Secuencia			Recursos	Tiempo
<p>Inicio:</p> <p>Nos sentamos en círculo en el patio donde realizaremos la actividad psicomotriz. Preguntamos a los niños si alguna vez han visto pasar a los zancos. Escuchamos sus experiencias y luego les contamos que vamos a caminar al igual que ellos. Les recordamos que para esta actividad necesitamos que jueguen con mucho cuidado para evitar golpearlos o golpear a nuestros compañeros.</p> <p>Desarrollo de la actividad</p> <p>Expresividad Motriz: Organizamos el juego de los sancos utilizando: Tarros grandes con pitas para que puedan sostenerse. Primera consigna: Los niños caminarán subidos en los tarros en forma lenta individual. Segunda consigna: Los niños se ubican en parejas y caminarán subidos en los tarros manteniendo su equilibrio en forma rápida. Tercera consigna: Los niños y niñas compiten en la carrera de los sancos manteniendo su equilibrio quien llega primero, segundo y tercero, etc. Luego los niños proponen que otros materiales podemos utilizar para caminar.</p>			Tarros grandes o bloques de madera	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p>

<p>Relajación: - Nos colocamos parados en círculo cerramos los ojos, al ritmo de la música vamos soltando la cabeza, los brazos.</p> <p>Expresión Gráfica: Pedimos a los niños que dibujen como caminaron con los zancos.</p> <p>Cierre de la actividad</p> <p>- Conversamos si les gustó la actividad y que nos cuenten lo que dibujaron. -Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo me sentí?, ¿Qué aprendí?, ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p>	<p>Colores, lápices plumones hojas bond</p>	<p>10 minutos</p>
---	---	-------------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Caminemos como los zancos”

NOMBRES :

FECHA:

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1) Camina subido sobre tarros en forma lenta e individual:

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

2) Se ubican en pareja y caminan subidos en tarros manteniendo el equilibrio en forma rápida:

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

3) Corre con los tarros y mantiene el equilibrio

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

II.- EXPRESIÓN GRAFICA

En una hoja grafican otros juegos relacionados con la actividad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 13/09/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Vamos a jugar evadiendo obstáculos”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Camina evadiendo obstáculos demostrando equilibrio corporal.	Guía de observación.
Secuencia			Recurso	Tiempo
<p>Inicio:</p> <p>La docente lleva a los niños al patio y realiza caminata por todo el patio, luego explica el trabajo a desarrollar.</p> <p>-Los niños forman un semicírculo, luego entonamos la canción “si tú tienes muchas ganas”.</p> <p>Los niños responden a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Les gustó la canción?</p> <p>¿Qué movimientos realizamos? ¿moverán todo el cuerpo?</p> <p>Luego se les presenta una caja de material y se explicará el uso de los materiales.</p> <p>-Elaboramos normas de juego con los niños.</p> <p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>Luego se colocarán en un círculo y la maestra explicará la actividad. Cada niño irá parándose, y colocados los materiales, ellos caminarán evadiendo los materiales. Pierde el niño que choca con los materiales y a la orden de la docente los niños iniciarán la actividad.</p> <p>Relajación:</p> <p>- Invitamos a los niños a acostarse en el piso y que se relajen estirando brazos y piernas, con los ojos cerrados.</p> <p>Expresión Gráfica:</p> <p>Entregamos una ficha a los niños y los motivamos a dibujar. Conforme vayan terminando les preguntamos: ¿Qué dibujaste? ¿Dónde</p>			<p>Dados o cubos de diferentes tamaños</p> <p>Colores,</p> <p>lápices</p> <p>plumones</p>	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p>

<p>estás tú? ¿Qué estabas dibujando? ¿Con quién estabas jugando? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué fue lo que menos te gusto? Escribimos sus repuestas en la parte inferior de la ficha.</p> <p>Cierre de la actividad - Cada niño expone con sus propias palabras lo que ha aprendido ante la sesión. Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo me sentí?, ¿Qué aprendí?, ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p>	hojas bond	10 minutos
--	------------	------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Vamos a jugar evadiendo obstáculos”

NOMBRES:.....

FECHA:.....

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1) Realiza movimientos corporales de acuerdo a la consigna que da lammaestra:

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

2) Realiza movimientos corporales de acuerdo a la consigna que da su compañero:

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

3) Da consignas para que sus compañeros realicen movimientos corporales:

A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

II.- EXPRESIÓN GRAFICA

En una hoja grafica diferentes movimientos corporales.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 26/09/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos hacemos más pequeñitos”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Realiza movimientos corporales manteniendo el equilibrio corporal.	Guía de observación.
Secuencia			Recurso	Tiempo
<p>Inicio:</p> <p>La docente lleva a los niños al patio realiza movimientos de calentamiento, luego explica el trabajo a desarrollar. -Los niños forman un semicírculo, luego entonamos la canción “cuando un enano baila”.</p> <p>Los niños responden a las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la canción? ¿Qué movimientos realizamos? ¿moverán todo el cuerpo?</p> <p>.</p> <p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>Realizamos movimientos dirigidos utilizando nuestras extremidades -Al sonido de la palmada se arrodillan sobre el suelo y se apoyan una mano delante del cuerpo, al sonido del toc toc despegan los pies de la superficie, el apoyo se mantiene sobre la mano y las rodillas, al sonido de la pandereta se alterna la mano de apoyo.</p> <p>Relajación:</p> <p>- Invitamos a los niños a acostarse en el piso y a cerrar sus ojitos, acompañada de una música suave por unos minutos..</p> <p>Expresión Gráfica:</p> <p>En forma individual dibuja y pinta lo que más te gusto de la actividad.</p>			<p>Pandereta</p> <p>Colores, lápices plumones</p>	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p>

<p>Cierre de la actividad - Cada niño expone con sus propias palabras lo que ha aprendido ante la sesión. Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo me sentí?, ¿Qué aprendí?, ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p>	hojas bond	10 minutos
--	------------	------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Nos hacemos más pequeñitos”

NOMBRES:.....

FECHA:.....

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1. Escucha la palmada y se arrodilla sobre el suelo y apoya una mano delante del cuerpo:
A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

2. Al sonido del toc toc despegan los pies de la superficie:
A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

3. Escucha la pandereta y alterna la mano de apoyo
A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

II.- EXPRESIÓN GRAFICA

En el piso grafica la secuencia del juego.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 27/09/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Un puente que se mueve”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos. -Maneja el espacio en relación a su cuerpo, los objetos y los otros, identificando nociones espaciales: arriba, abajo, delante detrás, encima.	Demuestra agilidad y equilibrio al caminar.	Guía de observación.
Secuencia			Recurso	Tiempo
<p>Inicio: Nos sentamos en círculo en el patio o jardín donde realizamos la actividad psicomotriz. Preguntamos a los niños si alguna vez han cruzado un puente. Escuchamos sus experiencias y luego les contamos que vamos a crear un puente para cruzarlo. Les recordamos que para esta actividad necesitamos que jueguen con mucho cuidado para evitar golpearnos o golpear a nuestros compañeros.</p> <p>Desarrollo de la actividad. -Organizamos el puente utilizando: sillas, cubos de madera, ladrillos, rieles de equilibrio. -Primero pasaran el puente con los materiales ubicados juntos, uno pegado al otro. -pueden pasarlo caminando -La segunda consigna consiste en que pasen el puente pero esta vez los materiales estarán separados de tal modo que los niños tengan que dar un paso largo, guardando el equilibrio para no caerse. -Una tercera consigna serán que pase el puente bajando y subiendo de él, para ello los materiales deberán estar más separados. -Luego, los niños proponen de que otras formas podemos pasar el</p>			Sillas, cubos de madera, ladrillos.	10 minutos 30 minutos

<p>puente.</p> <p>Relajación: -Nos colocamos parados en círculo, cerramos los ojos. Vamos indicando a los niños que cada parte del cuerpo se va relajando: primero la cabeza se suelta y cae despacio hacia adelante, luego se sueltan los brazos, luego los hombros, luego se suelta la cintura y nos vamos doblando hacia adelante. Nos relajamos, doblamos nuestras rodillas lentamente y nos recostamos suavemente en el piso por un momento. Luego lentamente nos vamos levantando. Pedimos a uno de los niños que vaya narrando cómo levantarnos.</p> <p>Expresión gráfica: Pedimos a los niños que dibujen como pasaron el puente.</p> <p>Cierre de la actividad - Conversamos si les gustó la actividad, y que nos cuenten lo que dibujaron. Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo me sentí?, ¿Qué aprendí?, ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p>	<p>Colores, lápices plumones hojas bond</p>	<p>10 minutos</p>
--	---	-----------------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Un puente que se mueve”

NOMBRES :

FECHA :

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1. Pasan el puente con los pies juntos :

A) Facilidad () B) Poca dificultad () C) Mucha dificultad ()

2. Pasan el puente con los medios separados, con:

A) Facilidad () B) Poca dificultad () C) Mucha dificultad ()

II.- EXPRESIÓN GRAFICA

1. En una hoja grafica temas relacionados con la actividad:

A) Lo grafica () B) Lo grafica con ayuda () C) No grafica ()

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 03/10/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos al bote salvavidas”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural, un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Realiza movimientos corporales utilizando sus extremidades inferiores	Guía de observación.
Secuencia			Recurso	Tiempo
<p>Inicio: Nos reunimos con los niños sentados en círculo y recordamos las normas de convivencia para realizar actividades de movimiento.</p> <p>Desarrollo de la actividad Colocamos en el centro del aula sogas o tiras de tela e invitamos a los niños a que jueguen con el material libremente. -Cuando los niños ya estén jugando en grupos, los reunimos y les proponemos jugar a los botes salvavidas. Preguntamos: ¿Qué podemos hacer con los botes? ¿Podríamos construir botes con las sogas o las tiras de tela? -Permitimos a los niños armar botes con las sogas o tiras de tela a su manera. Podemos inventar personajes: peces, sirenas, pescadores, etc. Y al decir “el mar esta movido”, todos corremos y entramos a un bote salvavidas. - La idea es que ningún niño se quede fuera del bote. Cuando todos estemos “salvados” volvemos a jugar. Después del juego preguntamos: ¿A qué jugaron? ¿Con qué partes del cuerpo se desplazaron? ¿Quiénes se salvaron? ¿De qué otra manera pueden entrar al bote salvavidas? - Crean otras maneras de seguir jugando con los botes</p> <p>Relajación: Pedimos a los niños que se recuesten, que cierren los ojos y recuerden lo que jugaron.</p>			Sogas o tiras de tela	<p style="text-align: center;">10 minutos</p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p>

<p>Expresión gráfica: Invitamos a que cada niño dibuje los botes salvavidas y los niños que están en él. -Nos acercamos a cada uno para que nos cuente que está dibujando y lo escribimos en la parte inferior.</p> <p>Cierre de la actividad - Pedimos a cada niño que coloque su dibujo en un mural y observamos en grupo lo que ha trabajado. Terminamos cantando “había una vez un barquito chiquito”. Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo me sentí?, ¿Qué aprendí?, ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p>	Colores, lápices hojas bond	10 minutos
--	-----------------------------------	---------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Juguemos al bote salvavidas”

NOMBRES :

FECHA :

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1. construye botes con sogas o tiras
A) lo hace bien () B) duda pero lo hace () C) no lo hace ()

2. comprenden la secuencia del juego
A) lo hace bien () B) duda pero lo hace () C) no lo hace ()

3. coordina con sus compañeros para realizar el juego
A) lo hace () B) duda pero lo hace () C) no lo hace

4. crea otra manera de realizar el juego de acuerdo al objetivo de trabajo
A) lo hace () B) duda pero lo hace C) no lo hace

II.- EXPRESIÓN MOTRIZ

- a) En una hoja grafica una parte del juego, la que más lo hizo sentir bien::**
A) Lo grafica () B) lo grafica dudando () C) no lo grafica ()

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 11/10/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Juguemos saltando con los aros”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Explora sus posibilidades de movimientos con todo su cuerpo vivenciando de manera autónoma en desplazamiento y equilibrio corporal.	Ejecuta movimientos con su cuerpo utilizando aros de diferentes colores demostrando equilibrio y postura.	Guía de observación.
Secuencia			Recurso	Tiempo
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente canta una canción con los niños “cuando un enano baila” -Salimos al patio con los niños y le mostramos el material a utilizar. -Realizando las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué tenemos en la mano? ¿Qué haremos con el material? ¿Cómo lo haremos? Luego la docente explicará en qué consiste el juego. <p>Desarrollo de la actividad</p> <p>Salimos al patio donde vamos a realizar la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente da las indicaciones del juego que al primer sonido de la palmada los niños caminarán en zig, zag, en la segunda palmada saltan en un pie dentro del aro, en la tercera palmada en forma de canguro. -Luego los niños recogerán sus materiales que han utilizado. -Seguidamente se harán las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó jugar con los aros? -Los niños dibujan círculos de colores en el piso utilizando plumones. <p>Relajación:</p> <p>Nos acostamos boca arriba y recogemos las rodillas hacia el pecho tomando aire, soltamos las piernas y botamos el aire.</p>			Aros de colores	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p>

<p>Expresión gráfica: -Los niños dibujan una escena que más les gusto del juego. -Nos acercamos a cada uno para que nos cuente que está dibujando y lo escribimos en la parte inferior.</p> <p>Cierre de la actividad - Pedimos a cada niño que coloque su dibujo en un mural y observamos en grupo lo que ha trabajado. La profesora recoge los dibujos y felicita a los niños. Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo me sentí?, ¿Qué aprendí?, ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p>	Colores, lápices plumones hojas bond	10 minutos
--	---	---------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Juguemos saltando con los aros”

NOMBRES :

FECHA :

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1. Al primer sonido de la palmada se desplaza en zig zag
 A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

2. Al segundo sonido de la palmada salta en un pie
 A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace ()

3. Al tercer sonido de la palmada de desplaza en forma de canguro
 A) Lo hace bien () B) Duda pero lo hace () C) No lo hace

4. Se le pide que narre la secuencia del juego:
 A) Lo narra bien () B) Duda pero lo narra C) No narra

II.- EXPRESIÓN GRAFICA

- a) Utilizando un plumón, grafica la trayectoria del juego en zig zag:
 A) Lo grafica () B) Lo grafica dudando () C) No lo grafica ()

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 18/10/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Juguemos al carrusel”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Realiza movimientos de Derecha Izquierda, demostrando equilibrio corporal.	Guía de observación.
Secuencia			Recurso	Tiempo
<p>Inicio: La docente lleva a los niños al patio explicando el trabajo a desarrollar. -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? -Elaboramos normas de juego con los niños.</p> <p>Desarrollo de la actividad Realizamos movimientos espaciales dirigidas: utilizando nuestro propio cuerpo: -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>Relajación: 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>Pandereta maracas</p> <p>lápices papel bond colores</p>	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p>

<p>Expresión gráfica: - Entregamos una ficha a los niños y motivamos a dibujar jugando con su compañero.</p> <p>Cierre de la actividad -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>		<p>10 minutos</p>
--	--	-----------------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Jugamos al carrusel”

NOMBRES :

FECHA :

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1. Escucha la palmada y gira a laderecha:

A) Con seguridad () B) Con duda () C) Se equivoca ()

2. Escucha la pandereta y gira a la izquierda:

A) con seguridad () B) con duda () C) se equivoca ()

3. Escucha la maraca y se queda como estatua

A) Con seguridad () B) con duda () C) Se equivoca ()

II.- EXPRESIÓN GRÁFICA

En una hoja relaciona palmada - derecha; pandereta - izquierda; maraca estatua.

A) Lo grafica () B) Lo grafica con ayuda () C) No grafica ()

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES

1. Institución educativa : Colegios y Academias Montessori
2. Edad : 4 años
3. Fecha de aplicación : 25/10/19
4. Docente de aula : Claudia Ventura Sandoval
5. Practicante : María Angélica Baca Limo

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Imitamos a los gimnastas”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con Seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Realiza movimientos con su cuerpo, demostrando equilibrio corporal.	Guía de observación.
Secuencia			Recurso	Tiempo
<p>Inicio: Invitamos a los niños a desplazarse libremente por el espacio y el ritmo de la pandereta los niños caminarán por todo el patio, luego correrán y saltarán. La docente declara la actividad del día.</p> <p>Desarrollo de la actividad Los niños se desplazarán por todo el patio teniendo la postura de los gimnastas. A la orden de la docente los niños mantendrán el equilibrio postural de acuerdo al ejercicio que estaban realizando. Luego pasarán sobre una tabla larga donde los niños caminarán manteniendo el equilibrio corporal.</p> <p>Relajación: Les pedimos a los niños que se acuesten sobre el piso y que muevan despacio sus piernas y brazos hasta que se queden inmóviles mientras se relajan.</p> <p>Expresión gráfica: Les proporcionamos una hoja grafica donde los niños y las niñas dibujan lo que más les gustó de la actividad.</p>			<p>Pandereta</p> <p>lápices</p> <p>papel bond</p> <p>colores</p>	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p>

<p>Cierre de la actividad -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>		<p>10 minutos</p>
---	--	-------------------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

“Imitamos a los gimnastas”

NOMBRES :.....

FECHA:.....

I.- EXPRESIÓN MOTRIZ:

1. Realiza movimientos corporales de acuerdo a la consigna que da la maestra:
 A) Con seguridad () B) Con duda () C) Se equivoca ()

2. Realiza movimientos corporales de acuerdo a la consigna que da su compañero:
 A) Con seguridad () B) Con duda () C) Se equivoca ()

3. Camina por la tabla y mantiene el equilibrio:
 A) Con seguridad () B) Con duda () C) No puede equilibrarse ()

II.- EXPRESIÓN GRAFICA

En una hoja grafica la consigna de la maestra que más le gustó:

- A) Lo grafica () B) Lo grafica con ayuda () C) No grafica ()

FOTOS DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES REALIZADAS











