

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



Aplicación de los juegos motrices para la mejora del equilibrio en niños

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda  
Especialidad Profesional en Educación Inicial

Autora:

Sandra Yhulyana Herrera Rengifo

TUMBES – PERÚ

2019

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicación de los juegos motrices para la mejora del equilibrio en niños

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y  
forma

Sandra Yhulyana Herrera Rengifo (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, el Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cidillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Aplicación de los juegos motores para la mejora del equilibrio en niños", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Sandra Yhalyana Herrera Rengifo.

A las DOCE horas veinticinco minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Sandra Yhalyana Herrera Rengifo, APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las DOCE horas con veinticinco minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Segundo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado

  
Mg. Wendy Cidillo Lozada  
Vocal del Jurado

Dedicado a mis seres queridos

## INDICE

RESUMEN.....	4
CAPITULO I.....	7
OBJETIVOS .....	7
1.1. Objetivo general:.....	7
1.2. Objetivos específicos: .....	7
CAPITULO II .....	8
EL JUEGO .....	8
2.1. Definición de juego.....	8
2.2. Clasificación del juego: .....	9
2.3. Importancia de los juegos .....	10
2.4. Características del juego .....	11
2.5. Etapas del juego .....	13
2.6. Funciones del juego .....	14
2.7. Tipos de juegos .....	16
2.8. Tipos de juegos motrices. ....	17
2.9. Evolución de los juegos. ....	17
2.10. Características del juego en el niño según su edad. ....	18
2.11. Beneficios del juego.....	19
CAPITULO III.....	21
EL EQUILIBRIO .....	21
3.1. Importancia del equilibrio.....	22
3.2. Tipos de equilibrio. ....	23
3.3. Factores de los que depende el equilibrio.....	24
3.4. Características del equilibrio .....	24
3.5. Factores que intervienen en el equilibrio.	
3.6. Logro de un buen equilibrio.	
3.7. Equilibrio corporal del niño.	
CAPITULO IV	

REFERENCIA TEÓRICO CONCEPTUA

4.1. Teoría del equilibrio de Pierre Vayer

4.2. Teoría del equilibrio de Jean le Boulch

CONCLUSIONES .....26

REFERENCIA CITADAS.....27

## **RESUMEN**

La exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas nos favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo, los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos para esto tenemos como objetivo general Categorizar las teorías de los juegos que se relacionan con el equilibrio y objetivos específicos distinguir los límites en materiales para la realización de juegos y reconocimiento del programa didáctico como parte de los juegos motrices que ayudan implementar conocimientos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores.

### **Palabras claves:**

Juegos motrices, Equilibrio, recomendaciones

## **INTRODUCCIÓN**

A través de las diversas observaciones dentro del aula de 4 años se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños y niñas en las actividades de juegos para desarrollar el equilibrio entre ellas tenemos:

Cuando los niños realizan sus actividades para adoptar la postura de una estatua no se pueden mover fácilmente y no terminan de realizarlo.

Al mantenerse parados con las puntas de los pies por unos segundos muchos de ellos no lo realizan manifestando que se cansan y pierden el equilibrio.

Al apoyarse en el piso solo con una mano y un pie se les hace difícil la actividad demostrando desagrado y desgano.

Cuando realizan movimientos con la pierna hacia atrás manteniéndola extendida no lo pueden realizar.

Se caen fácilmente sobre un puente de madera.

No pueden saltar en un solo pie, lo hacen en forma alternada.

Frente a esta situación se pudo deducir la necesidad de la aplicación de diversos juegos motrices con la finalidad de propiciar la mejora del equilibrio en los niños y niñas de 4 años.

En la presente monografía se detalla varias propuestas de juegos motrices para mejorar el equilibrio de los niños y niñas del nivel inicial.

En el primer capítulo están referida acerca de las nociones básicas del juego detallándose aspectos teóricos, referencias conceptuales, importancia, beneficios y los diversos juegos motrices que se realizaron en la mejora de los niños y niñas.



En el segundo capítulo contiene las nociones básicas del equilibrio humano: definición, importancia, diferentes tipos de equilibrio, características, factores y logros

En el tercer capítulo nos habla de las diferentes teorías que plantea diversos autores sobre el equilibrio humano

Por último, resulta necesario señalar que la presente monografía está dirigida a las docentes del nivel inicial comprometidas en resolver las diversas dificultades que presentan los niños y niñas en el proceso de enseñanza de la psicomotricidad para sus futuros aprendizajes.

## **CAPITULO I**

### **OBJETIVOS**

#### **1.1. Objetivo general:**

Categorizar las teorías de los juegos que se relacionan con el equilibrio

#### **1.2. Objetivos específicos:**

Distinguir los límites en materiales para la realización de juegos.

Reconocimiento del programa didáctico como parte de los juegos motrices.

Identificar el desarrollo del equilibrio que se encuentran los niños y niñas de 4 años.

## CAPITULO II

### EL JUEGO

#### **2.1. Definición de juego**

Amaya Y Herrera (2013) menciona que: “Para poder definir teórica y científicamente al juego debemos considerar las concepciones especialistas psicológicos, etc. Así tenemos.”

Según DIANES (1995 citados por Amaya Y Herrera, 2013) nos dice: “que el juego es un pre- ejercicio pues a través de él se perfeccionan ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro. En el juego se manifiesta los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad, como son sus deseos o conflictos”.

Según RAMÍREZ, Ana M. (2000 citado por Amaya Y Herrera, 2013), “sostiene que el juego ha ocupado siempre un lugar importante en la vida de los seres humanos, ya que todas las personas poseen un instinto que les impulsa a jugar. Además, es un instrumento de entendimiento entre los diferentes pueblos de la tierra y un canal de comunicación que representa la cultura lúdica de cada sitio.”

Según SKEM, R. (1993) citado por Amaya Y Herrera (2013) “afirma que el juego es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral.”

Según REYNA RUIZ, C (2009) citado por Amaya Y Herrera (2013)nos dice: “El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo y motriz del niño. El juego espontáneo y libre, favorece la maduración y el pensamiento creativo.”

Sostiene FROEVER (1933) Citado por Amaya Y Herrera (2013) “que el juego es una necesidad vital para el equilibrio humano es uno de los más trascendentales

de la vida, es una actividad que pone de manifiesto una determinada relación de la personalidad con la realidad que lo rodea.”

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

## **2.2. Clasificación del juego:**

Según **RUSELL Arnulf (1987: 67-89)** la clasificación es:

- a) **JUEGOS SENSORIALES:** son parte de los juegos donde se pueden expresar diferentes tipos de sensaciones que le dan al niños la facultad de poder divertirse y por su proceder amar, divertirse entre ellos mismos, aquí se probara los ruidos con castañuelas y a prueba con diferentes tipos de sustancia. Y se aplicara diferentes exámenes para que el niño o niña se divierta.
- b) **JUEGOS MOTORES:** los cuales son de los que no se pueden alterar gracias a que desarrollan principalmente la coordinación motora de los niños y niñas tales como juegos de mano o juegos de papel o tijera. Hay otros que medirán su fuerza como gimnasia, carrera, saltos y están incluidos loa juegos de lenguaje que es uno de los principales.

Según **LOGAN f (1980 .pág.87-98)** clasifica al juego de la siguiente manera:

1. **Juegos simbólicos:** En la que mas de 2 estructuras las cuales evolucionan mediante fases que engloban el pensamiento: el juego con ejercicio físico y el juego simbólico.
2. **Juegos de actividad motriz:** El conjunto de todas las actividades en el niño y la niña permiten la coordinación dinámica y el surgimiento del equilibrio entre las diferentes partes del cuerpo tales como se rigen al saltar, reptar donde intervienen la motricidad gruesa y fina.
3. **Juegos de mesa:** se empieza su aceptación en niños a través de los juegos de naipes y el dominio.

**4. Juegos de construcción:** aquí es donde los niños y niñas se ven diferenciados, por ejemplo en el niño construye coches, trenes y aviones donde el ingenio y su imaginación son pieza fundamental para su desarrollo.

Mientras que las niñas derivan en la creación de vestidos y su complemento específico las muñecas, y se ve más representado al ver como arreglan la casita y su cocina de juguete.

Según **CLIFORD, M. (1987: 532)**, clasifica a los juegos en:

- 1) **Juegos cognoscitivos.** Representara el nivel de desarrollo de conocimientos del niño
- 2) **Juego social.** Permitirá ver como el niño o niña se interrelaciona a través de los juegos y sus juguetes.
- 3) **Juego solitario.** Donde el niño y niña tiende a hacer realizar juegos
- 4) **Juego paralelo.** Donde el niño juega solo pero paralelo emocional.
- 5) **Juego complementario.** Donde el niño juega con un fin en específico.

### **2.3. Importancia de los juegos**

Blog Para Aula Smart (2013) menciona que: “El juego es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños. Desde pequeños, los niños van superponiendo la imaginación a la realidad para ir descubriendo poco a poco el mundo que les rodea. Pero no sólo eso, jugar contribuye al buen desarrollo psicomotriz del niño, que sentará las bases para su posterior etapa de aprendizaje.”

“A través del juego, el niño se ve obligado a pensar en posibles soluciones, lo que influye en su desarrollo cognitivo; a idear soluciones originales, lo que fomenta su creatividad; a relacionarse con otras personas, lo que ayuda a sentar las bases de su desarrollo socioemocional; a adoptar puntos de vista externos a sí mismo, lo que ayuda a la construcción del pensamiento infantil, y un largo etcétera de mecanismos que serán muy útiles para el niño en su vida adulta. ” (Blog Para Aula Smart, 2013)

## **2.4. Características del juego**

Según RAMÍREZ, A. (2000: 17)

El juego tiene sus propias cualidades de progresión que lo separan de otras prácticas humanas. Los diferentes aspectos destacados que muestra el juego son:

a) Libre:

Como cuestión de primera importancia, cada juego es una disposición libre y si el jugador estuviera limitado, el juego perdería su carácter de movimiento encantador.

b) Separado:

Rodeado de puntos de corte de existencia exacta y establecido con anticipación. Tiene una estructura, un comienzo, un montón y un resultado.

c) Incierto:

Su avance no puede resolverse y su resultado ya no puede arreglarse, dejando un alcance específico a la actividad del jugador en la necesidad de desarrollarse. Esta vulnerabilidad crea un alboroto de presión que mantiene vivo el juego y empuja a seguir llegando al final.

d) Regulado:

Sujeto a los estándares tradicionales que suspenden las leyes consuetudinarias y construyen de inmediato una nueva y única en su tipo. Cada juego incluye sus propias leyes dentro de ese mundo temporal, y esas leyes son obligatorias, en caso de que no se cumplan, el juego está terminado. Estos principios pueden ser desarrollados o concurridos entre todos los jugadores.

**DE ACUERDO CON GRAVER (1989: 54-58)** Considera las siguientes características:

a) Los juegos están influenciados por la convención: los niños pequeños copian los juegos que imitaban los de la edad de los niños que continuaron. Modelo: los niños en invierno juegan a deslizarse; batalla con bolas de nieve, y así sucesivamente.

b) Los juegos persiguen un ejemplo anticipado de avance: desde el primer punto de partida del período de tiempo del niño hasta su desarrollo, ciertos ejercicios del juego son famosos a una edad y no a otra, prestando poca atención a la tierra, la nacionalidad, la posición monetaria y Sexo infantil

c) La medida de los ejercicios de reducción de los juegos con la edad: esa disminución se debe a la forma en que los niños más establecidos tienen menos tiempo para jugar a medida que se amplía su consideración, pueden concentrarse en un movimiento del juego durante un tiempo más prolongado en el punto de rebote De una cosa a otra, como lo hicieron cuando eran más jóvenes, los niños abandonan algunos ejercicios ya que se agotan o piensan en ellos como bebés, la disminución en la medida de los ejercicios de juego podría deberse a la ausencia de cómplices .

d) Los juegos se vuelven progresivamente sociales con la edad: dado que los bebés son engreídos, es justificable que sus juegos sean más singulares que sociales.

e) La cantidad de compañeros disminuye con la edad: los niños pequeños están dispuestos a cualquier persona que esté disponible y le preste dinero.

f) Los juegos se están adaptando cada vez más a los géneros: los bebés y los niños pequeños no hacen muchas diferencias entre los juguetes para hombres y mujeres jóvenes, los descendientes de ambos sexos juegan de manera similar.

Sea como fuere, cuando ingresan a la escuela, los niños son inconfundiblemente conscientes de que no deben jugar con ciertos juguetes, excepto si desean adquirir una notoriedad por ser afeminados.

g) Los juegos infantiles van de formales a casuales: las rondas de los niños pequeños no tienen restricciones y son casuales, juegan en cualquier punto que necesiten y con los juguetes que necesitan en cualquier momento y lugar. No necesitan molestarse con prendas poco comunes. Poco a poco, durante la era de las posesiones, los jóvenes piensan en ese atuendo, el hardware, los lugares son básicos. y así.

h) Los juegos se vuelven cada vez menos dinámicos: físicamente a medida que los niños se desarrollan.

i) Los juegos anticipan el ajuste de los niños: este tipo de juego al que se comprometen los niños, la variedad de sus ejercicios y la medida del tiempo que dedican son indicadores de sus propios ajustes sociales.

## **2.5.Etapas del juego**

“En una de las teorías de Groos dice: que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc., ” (Claparede; 1909 citado por Amaya Y Herrera, 2013)

Etapas del juego (s.f) sostiene que:“Existen varias etapas que el niño atraviesa cuando crece. Cada etapa es muy importante para el desarrollo de la siguiente. Si bien no todos los niños son iguales y pueden no progresar de una etapa a la otra al mismo tiempo, a continuación se enumeran los tipos más frecuentes de juego, agrupados según la edad de su hijo.”

Las etapas del niño son las siguientes:



- a. **Etapa Bebé.** El bebé disfruta jugando solo. Sus movimientos físicos son aleatorios y si ningún propósito.
- b. **“El niño en edad de caminar:** el niño disfruta jugando de manera con sus juguetes independiente con sus juguetes. particularmente, le gusta jugar con juguetes que realizan movimientos corporales.” (Etapas del juego, s.f)
- c. **Etapa del niño en edad preescolar.** “el niño en edad preescolar disfruta observando a sus compañeros e imitando a los demás, e interactúa solo con algunas personas en lugar de jugar verdaderamente. los niños en edad escolar más grandes comienzan a pedir y a prestar juguetes. este grupo atareo generalmente comienza con el juego de la simulación.” (Etapas del juego, s.f)
- d. **Etapa del niño en edad escolar.** “el niño en edad escolar disfruta los juegos y los deportes de competencia, los juegos de mesa y todavía se involucra en los juegos de fantasía. para el niño en edad escolar, las reglas son una parte importante del juegos.” (Etapas del juego, s.f)
- e. **“Etapa adolescente.** el adolescente disfruta los juegos y los deportes de competencias.” (Etapas del juego, s.f)

## **2.6.Funciones del juego**

Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna (s.f) menciona “Las funciones específicas que se cumplen en el niño son las siguientes”:

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

- “El niño al repetir y actuar en aspectos de la realidad va logrando entenderlos y aceptarlos, descubre roles y funciones de las cosas y de las personas va ampliando sus conocimientos y aprender a relacionarse con

esas realidades.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

- “La imitación en el juego promueve también un sentimiento de identificación entre el niño y el adulto.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

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

“El niño nos comunica a través de sus juegos cuáles son sus sentimientos y en su mundo inferior, podemos descubrir su manera de base, así mismo, a los demás, el mundo adulto y a todo lo que le rodea.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

“Gallego; nos dice que al jugar, el niño revela en toda su espontaneidad sus experiencias particulares de insatisfacción, maltrato, sus problemas presentes, sus necesidades de afecto, de potenciación, de poder, sus temores y fantasías.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

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

“Al ser el juego una actividad natural en el niño, este se convierte en el principal medio para adquirir experiencias enriquecedoras de una manera distintas.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

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

- “En el juego el niño va descubriendo y experimentando formas de relación, aprende a convivir, a estar con otros, aceptando reglas, asumiendo roles y responsabilidades.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)
- “A través del juego y la exploración de su ambiente el niño aprende a conocer así mismo ya los otros, a distinguir las cosas que puede hacer de lo que no puede hacer de los que no puede aprender a cuidar los elementos de su medio y los objetos que le pertenecen. hay una etapa en la que el niño le gusta jugar, pero cuando lo supera el juego se

convierte en una actividad social. el juego un grupo crea lasos de misión y amistad.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

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

“A través del juego el niño tiene la oportunidad de expresarse como una persona diferente de los demás reafirmando su identidad y el concepto que tiene de sí mismo.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

“Los éxitos y logros alcanzados que el niño tenga en el juego ayudan a reforzar su propia imagen y a desarrollar la confianza en sus recursos, igualmente al presentar, seleccionar roles y elegir los temas del juego se van progresivamente comprendiendo los roles sexuales.” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

“La curiosidad e interés sexual, natural en el niño pre-escolar, son canalizados, así a través del juego (mamá, papá, doctor, novios, etc.), constituyen el normal desarrollo psicosexual” (Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna, s.f)

**2.7. Tipos de juegos**

Según lo indicado por su tipo de avance, el juego se puede realizar como numerosos ejercicios, abiertamente o coordinado por alguien que reúne ciertas cualidades que le permiten lograrlo.

Juego libre: vemos un juego libre en el que los miembros buscan cumplir una progresión de necesidades en numerosos eventos rápidamente y dentro de los cuales ellos mismos imponen las condiciones y principios del juego.

Juego de motor: como se infiere su nombre, es cualquier juego que incluye el desarrollo con el cuerpo y se crea bajo el curso de un individuo que lo conoce y,

posteriormente, incita un apoyo monstruoso y divertido en ellos para mejorar algunos problemas observados.

Juego al aire libre: son en su mayor parte apretones que requieren espacios amplios para su avance, ya que tienen desarrollos amplios que evitarán la mejora típica en el caso de que se lleven a cabo en salones o en algún otro tipo de sitio.

Juegos de interior: cada uno de esos ejercicios, naturalmente, en oposición al pasado, son mejoras independientes y, en este sentido, los desarrollos se realizan mediante fragmentos del cuerpo.

### 2.8. Tipos de juegos motrices.

A continuación, se exponen una serie de juegos motores dirigidos a los niños y niñas de 4 años de edad con la finalidad de mejorar el equilibrio.

Somos estatuas.

En puntitas de pies.

Caminemos sin salirnos de la raya.

Saltemos como los canguros

El juego de la tiza.

La cadena.

El juego de la elevación.

### 2.9. Evolución de los juegos.

La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento.

Las fases de la evolución del juego son:

Funlibre (2004) sostiene que: “Juego funcional reciben este nombre debido a que ayudan al niño durante la primera etapa de desarrollo, a relacionar su cuerpo con

las funciones del mismo, por ejemplo, la mano y los dedos. una segunda característica de estos juegos es que permiten al niño identificar su entorno, apropiándose de él para así crear una correlación de los elementos que lo rodean y su cuerpo.”

“Juego de ficción o simbólico. el niño empieza a tener un desarrollo amplio de la imaginación y al través del juego imita gran cantidad de situaciones que ha visto y busca desarrollarlas de forma gratificante, en esta etapa el niño va descubriendo algunos roles, de los cuales se apropia fácilmente gracias a la imitación e imaginación que pone en cada uno de sus juegos.” (Funlibre, 2004)

Entran en esta acepción todos los juegos dramáticos, representativos de personajes. tienen su eclosión en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual.

**Juegos sujetos a reglas.** “son aquellos cuyo desarrollo está basado en normas o reglas que son conocidas y aceptadas de antemano por los jugadores, o que se establecen por los participantes en el momento de iniciar la actividad y cuyo establecimiento o es parte del mismo juego e implica un trabajo previo de organización, la característica de este tipo de juegos es que se realiza en grupo, lo que representa una respuesta a la necesidad gregaria del niño y desde luego un avance en el proceso de socialización.” (Funlibre, 2004)

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

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

en niños de 3 a 5 años:

- Fisher-Price (s.f) afirma que: “Puede caminar por el borde de la acera, trepar las escaleras de un tobogán, usar una estructura de barras infantiles. correr una bicicleta, esquivar a quienes lo persiguen y cargar juguetes grandes.”
- “Puede aprender a nadar, patinar, esquiar, bailar y usar un trampolín.” (Fisher-Price, s.f)

- “Una nueva técnica creativa lo puede mantener entretenido por periodos prolongados.” (Fisher-Price, s.f)
- “Comienza a añadir detalles a sus dibujos. éstos pueden ser grandes y no importa cuántos se supone que hay por lo que la gente puede tener tres dedos enormes y las casas pueden estar llenas de ventanas.”(Fisher-Price, s.f)
- “Quizás escriba su nombre en los dibujos.”(Fisher-Price, s.f)
- “Explica lo que pasó cuando sabe que usted no estaba allí” (Fisher-Price, s.f).
- “Se mueve más como una persona mayor, aunque no tiene la fortaleza y la previsión de un adulto. en niños de 5 años a más” (Fisher-Price, s.f):
- “Hace dibujos reconocibles, escribe su nombre, hace rompecabezas elaborados y se viste él mismo.” (Fisher-Price, s.f)
- “Sus dibujos son símbolos de cosas reales; puede que dibuje una casa de dos plantas aunque la suya tenga sólo una.” (Fisher-Price, s.f)
- “Su memoria se expande y comienza a hacer comparaciones.” (Fisher-Price, s.f)

### **2.11. Beneficios del juego**

Según **BEATHER (1991: 56-78)** considera los siguientes beneficios:

- a) Tiene la increíble posición favorable de ofrecer asombrosas puertas abiertas para la mejora física, académica y entusiasta del niño. Asimismo, acelera su mente creativa, agita su perspicacia, practica su memoria y el campo útil para la aparición de sus aptitudes, idealiza y abre el campo para numerosos encuentros.
- b) Los juegos permiten una oportunidad de actividad, una expectativa y una alegría que de vez en cuando se encuentran en otros ejercicios escolares, debido a que esto es aplacado por los instructores.

c) El juego ofrece puertas abiertas para el avance académico, para enfrentar problemas y para resolver problemas considerablemente más genuinos.

d) Jugar con otros en ejercicios compuestos significa compartir encuentros, ensayar y trabajar juntos para adaptarse genuinamente en lo que respecta a la autoridad, obedecer las reglas y comprender la necesidad de permitir que todos tengan tantas otras tensiones sociales.

e) El juego ofrece magníficas circunstancias para la dirección de los ejercicios de interés. En el momento en que el niño comienza a darse cuenta de cómo ganar y perder sin ser molestado, demostrará que descubrió cómo vivir consigo mismo y con los demás siendo así, el juego es un encuentro de gran valor en su procedimiento de desarrollo.

f) Es un instrumento útil para la relación entre los ejercicios recreativos y las materias académicas.

### CAPITULO III

#### EL EQUILIBRIO

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

La magia del circo (2012) afirma que: “el equilibrio consiste en la capacidad de controlar las diferentes posiciones del cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento.”

“Donde la capacidad de mantener una postura justa debe crearse junto con todas las demás capacidades psicofísicas. Sea como fuere, no es inesperado descubrir niños o niñas con problemas para lograr metas físicas, más efectivamente de lo previsto, el control de su postura. Los niños que frecuentemente chocan contra muebles, dejan caer útiles escolares o no pueden permanecer en una posición decente en la fila destacan problemas en la movilidad motora.” (La magia del circo, 2012)

“El objetivo principal en relación con el avance psicomotor y postural del niño es mejorar el área de ecualización, ya que es fundamental que el niño gane la capacidad de adaptarse para lidiar con diversas posturas que permiten un juego de motor amistoso.” (La magia del circo, 2012)

La ecualización es un estado por el cual un individuo puede mantener una acción o un movimiento, quedarse quieto o arrojar su cuerpo al espacio, utilizando la gravedad u oponiéndose a él.

- La igualación requiere la incorporación de dos estructuras complejas:
- El cuerpo mismo y su relación espacial.
- Estructura espacial y transitoria, que fomenta el acceso al universo de artículos y conexiones.



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

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

### **3.1. Importancia del equilibrio**

El equilibrio se construye y desarrolla en base a las informaciones viso -espacial y vestibular. por tanto, un trastorno en el control del equilibrio, no sólo va a producir dificultades para la integración espacial, sino que va a condicionar al control postural.

Es importante lograr que el niño logre un adecuado conocimiento de su cuerpo (esquema corporal) y de las nociones espaciales, las cuales se inician en relación al propio cuerpo, seguidamente en relación a los objetos, finalmente reconociendo y representando las gráficamente.

El equilibrio es un factor a tener en cuenta para un correcto desarrollo de su psicomotricidad, sobre todo por la estrecha relación de este con el control tónico-postural, y debido a que este facilita el equilibrio corporal.

Por ello la cuando se realiza actividades de equilibrio juega un papel muy importante, porque le permite al niño dominar su movimiento corporal, en el nivel cognitivo le permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad; a nivel social y afectivo, favorece su proceso de socialización al relacionarse con los demás, así como también a conocer y afrontar sus temores.

favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

### **3.2. Tipos de equilibrio.**

Hay varios tipos de equilibrio y varias circunstancias de movimiento físico en las que se requieren, y todos incluyen un control del cuerpo de manera consistente. En las diversas agrupaciones que se han realizado sobre el equilibrio, la mayoría de los creadores consienten en clasificar de la siguiente manera:

a) Equilibrio estático o postural.- es la capacidad de mantener una postura sin desarrollo o eliminación de la gravedad opuesta, tanto en circunstancias normales o problemáticas de la vida cotidiana. Para que este equilibrio se desarrolle, se espera que una asociación neuromotora ideal mantenga una posición específica.

b) Balance dinámico.- es la capacidad de oponerse a la gravedad cuando el cuerpo humano se está moviendo. El equilibrio dinámico se entiende como una guía de postura, cuando se pierde al realizar prácticas sobre artículos planteados con respecto a la mejora de la igualación dinámica o móvil, debemos mostrar que la medida de los activos que se pueden utilizar y la variedad de actividades son tales, que se aprecian extraordinaria fascinación entre los suplentes. Equilibrio dinámico, que se entiende como la capacidad de oponerse a la gravedad cuando el cuerpo humano se está moviendo.

c) Armonía posterior al desarrollo.- Es la que se adopta después de realizar un desarrollo y que permite mantener un comportamiento justo en una situación estática después de un estado de ánimo único, por ejemplo, una carrera perseguida por una parada.

a) **Equilibrio de objetos.-** que sería cuando el niño tiene que mantener tanto de forma estática como dinámica un determinado objeto sin que este se caiga.

### 3.3. Factores de los que depende el equilibrio.

“El equilibrio actual y el conjunto de las regulaciones son el resultado de un conjunto de factores”(La magia del circo, 2012):

- **“Factores genéticos:** condicionan el desarrollo morfológico ( la tipología y el temperamento asociado al biotipo).” (La magia del circo, 2012)
- **“Factores biológicos.-** los datos precedentes, tanto genéticos como: psicológicos, están ligados a la organización, funcional actual de los sistemas endocrino y neurovegetativo; en estrecha unión con el cerebro primitivo (tálamo e hipotálamo), que regula las funciones tónica y energética. la función tónica, permite el mantenimiento de las actitudes, siendo la base biológica de las comunicaciones a nivel de las personas y de las comunicaciones de la persona con la realidad del mundo presente.” (La magia del circo, 2012)
- **La experiencia:** “Conjunto de las comunicaciones ser-mundo personal asumidas por el sujeto y la manera en que han sido vivenciadas. está en función de la edad, del sexo, de los datos afectivos y relacionales, del modo de vida, del entorno ecológico, de las posibilidades de acción.” (La magia del circo, 2012)

### 3.4. Características del equilibrio

Los órganos sensorio motores son los agentes más destacados en el mantenimiento del equilibrio.

el equilibrio está vinculado directamente a:

- Fortalezas de mi cuerpo (2015) afirma que: “El sistema laberintico: capacidad de mantener la posición del cuerpo estando en reposo, ya sea echado, sentado, parado u otros.”

- “El sistema de sensaciones placenteras: capacidad de mantener la posición del cuerpo estando en movimiento (caminando, corriendo, bailando, etc).” (Fortalezas de mi cuerpo, 2015)
- “El sistema kinestésico: capacidad de recuperar la posición inicial del cuerpo después de realizar movimientos en el aire (saltar).” (Fortalezas de mi cuerpo, 2015)
- “El sistema de sensaciones visuales: capacidad de manejar o equilibrar objetos estáticos (cubos, conos, naipes, entre otros) o móviles (bicicleta, patines, etc).” (Fortalezas de mi cuerpo, 2015)

## CONCLUSIONES

**Primera:** Las concepciones teóricas relacionadas a los juegos constituyen un aporte importante en el mejoramiento del equilibrio, donde los factores biológicos y genéticos son pieza fundamental para la realización de las actividades.

**Segunda:** Docentes de la especialidad de educación inicial tienen limitados materiales de trabajo para realizar las actividades de juegos motrices en la mejora de su equilibrio de los niños y niñas.

### REFERENCIA CITADAS

- Amaya, R., Y Herrera, S. (2013). Aplicación de juegos matemáticos en la mejora de resolución de problemas en las cuatro operaciones básicas en los alumnos del 3° grado de primaria del I.E. N° 82105 escuela concertada "Alto Trujillo", del distrito de el Porvenir, de la provincia de Trujillo en el año 2012 (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo. Perú.
- ARNÁIZ SÁNCHEZPILAR (2001). La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. Ediciones Aljibe.
- AUCOUTURIER, DARRAULT, EMPINET (1985). La práctica psicomotriz. Reeduación y terapia. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0810-4.
- AUCOUTURIER, LAPIERRE (1980). El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0756-6.
- AUCOUTURIER, LAPIERRE (1978). La educación psicomotriz como terapia "Bruno". Editorial Médica y Técnica, S.A.. ISBN.
- Blog Para Aula Smart. (2013). Juegos Para Aprender Las Vocales [Entrada de Blog]. Recuperado de: <http://cuadrarcere.blogspot.com/2013/03/juegos-de-3-5-anos.html#comment-form>
- CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. (1991): La E. F. en la enseñanza primaria. Ed. Inde. Barcelona.
- Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna. (s.f). Conocer y practicar sesiones de aprendizaje con niños en cuna. Recuperado de: [https://www.ujcm.edu.pe/bv/links/cur\\_inicial/EstimulacionIntegral-II-7.pdf?cv=1](https://www.ujcm.edu.pe/bv/links/cur_inicial/EstimulacionIntegral-II-7.pdf?cv=1)
- CONTRERAS, O. (1998): Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista. Ed. Inde. Barcelona.
- DECRETO DE ENSEÑANZAS DE ANDALUCÍA. (1992): Anexo II: Área de Educación Física. CEJA. Sevilla.

- DOLTO, Françoise. (1985). En el juego del deseo. 2ª. Ed. México: Ed. Siglo XXI.
- DOLTO, Françoise. (1994). La imagen inconsciente del cuerpo. 3a. ed. España: Ed. Paidós.
- Etapas del juego. (s.f). Etapas del juego. Recuperado de:<https://www.mwmc.com/medical-services/cancer/health-library/cancer/etapas-del-juego>
- ESCOBAR, R. (2004): Taller de Psicomotricidad. Guía práctica para docentes. Ed. Ideas propias. Vigo.
- Fisher-Price. (s.f). Para el el niño de 4 a 5-años. Recuperado de:<https://www.fisher-price.com/USP/playstages/play.asp?lMinAge=4.00&lMaxAge=5.00>
- Fortalezas de mi cuerpo. (2015). Tipos De Equilibrio [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://fortalezasdemiecuerpo.blogspot.com/2015/05/tipos-de-equilibrio.html>
- Funlibre. (2004). Juegos Y Rondas. Recuperado de:<http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>
- GARCÍA, J. A. y FERNÁNDEZ, F. (2002): Juego y Psicomotricidad. Ed. CEPE. Madrid.
- GUTIÉRREZ, M. (1991): La Educación Psicomotriz y el Juego en la Edad Escolar. Ed. Wanceulen. Sevilla.
- JIMÉNEZ, J. Y JIMÉNEZ, I. (2002): Psicomotricidad. Teoría y programación. Ed. Escuela Española. Barcelona.
- La magia del circo. (2012). Equilibrio [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://lamagiadel-circo.blogspot.com/2012/06/equilibrio.html?m=0>
- LE BOULCH, J. (1997): La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria. Ed. Paidós. Barcelona.
- León, P. (2010). La Metodología Lúdica y su incidencia en el Aprendizaje de los Niños/as del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el quimestre Noviembre/2009 –Marzo /2010 (Informe de Licenciatura). Universidad Técnica De Ambato. Ambato. Ecuador.
- MARISCAL ORTIZ, M. (1987): Medicina Deportiva. Ed. Copiservic. Jaén.

- ORTEGA, E. y BLÁZQUEZ, D. (1997): La Actividad Motriz, en el niño de 3 a 6 años. Ed. Cincel. Argentina.
- ORTEGA, E. y BLÁZQUEZ, D. (1997): La Actividad Motriz, en el niño de 6 a 8 años. Ed. Cincel. Argentina.
- PICQ, L. y VAYER, P. (1977): Educación Psicomotriz. Ed. Científico Médica. Barcelona.
- TRIGUEROS, C. y RIVERA, E. (1991): Educación Física de Base. Ed. Gioconda. Granada.
- JACQUES RICHARD (2004). Patología Psicomotriz. Editorial Dossat 2000. ISBN 84-89656-37-1.
- JEAN PIAGET - *es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa la inteligencia sensorio-motora*" (Piaget, 1973, pág. 222)
- RIGAL ROBERT (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. ISBN 84-9729-071-2.
- RUBIOLINA, ZORI CAROLINA (2008). La psicomotricidad en la escuela. Editorial Dossat. 2000. ISBN 978-84-96437-43-2.
- RODRÍGUEZ RODOLFO (2005). Terapia psicomotriz. Casos de los 3 a los 11 años. CIE Dossat 2000. ISBN 84-89656-67-3.
- LAPIERRE, AUCOUTURIER (1977). Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0686-1.
- LAPIERRE (1977). Educación psicomotriz en la escuela maternal. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0687-X.
- SÁNCHEZ RODRÍGUEZ JOSEFINA Y LLORCALLINARES MIGUEL (2008). Recursos y estrategias en psicomotricidad. Ediciones Aljibe. ISBN 978-84-9700-442-8.
- SÁNCHEZ ORTEGA, Paula y Morales Hernández, Xiomara (2000) *La Educación Musical y la Expresión Corporal*. Editorial Pueblo y Educación. 97p.
- SCHILDER, Paul. (1989). Imagen y apariencia del cuerpo humano. México: Ed. Paidós.
- SCEINES, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*, Ed. Eudeba, Buenos Aires.
- WALLON, H. (1987) Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Madrid, Visor-Mec.



## Aplicación de los juegos motrices para la mejora del equilibrio en niños

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>25%</b>	<b>25%</b>	<b>0%</b>	<b>17%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>ujcm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>altorendimiento.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>www.mwmc.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>ocw.um.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	<a href="http://www.univo.edu.sv:8081">www.univo.edu.sv:8081</a> Fuente de Internet	1%
10	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
11	<a href="http://www.funlibre.org">www.funlibre.org</a> Fuente de Internet	1%
12	<a href="http://elnivelinicialut.blogspot.com">elnivelinicialut.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1%
13	<a href="http://repositorio.utc.edu.ec">repositorio.utc.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
14	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	1%
15	<a href="http://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
16	<a href="http://repositorio.upao.edu.pe">repositorio.upao.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
17	<a href="http://cybertesis.unmsm.edu.pe">cybertesis.unmsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
18	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1%
19	Submitted to Instituto Especializado de Estudios Superiores Loyola Trabajo del estudiante	<1%

Submitted to UNILIBRE

20	Trabajo del estudiante	<1%
21	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
22	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas      Activo      Excluir coincidencias      < 15 words  
Excluir bibliografía      Activo