



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela profesional de Educación Inicial y Arte**

**El juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-
Huacho, durante el año escolar 2022**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autora

Maruja Lucia Estrada Castillejo De Corpus

Asesor

Dr. Paul Remy Rios Macedo

Huacho – Peru

2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Facultad de Educación

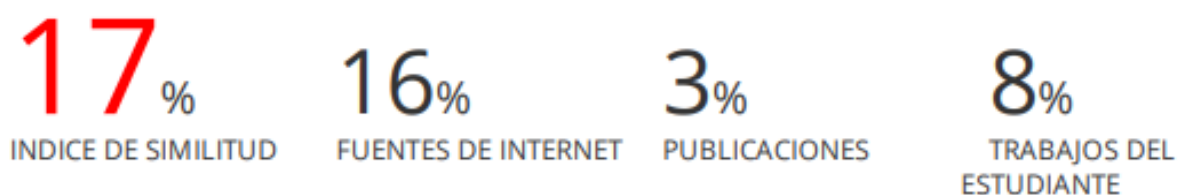
Escuela profesional en educación inicial y arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Estrada Castillejo De Corpus, Maruja Lucia	42037327	25/05/2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Rios Macedo, Paul Remy	44448987	0000-0002-3648-2529
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Rivera Minaya, Yaneth Marlube	15735300	0000-0002-0414-6651
Loza Landa, Roberto Carlos	15760787	0000-0002-9883-1130
Cuellar Camarena, Tania Zayda	4107342	0000-0002-2457-8937

EL JUEGO EN EL EQUILIBRIO CORPORAL DE LOS NIÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	2%
3	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	2%
4	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	kupdf.net Fuente de Internet	1%
8	1library.co Fuente de Internet	1%
9	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	

TÍTULO

**“EL JUEGO EN EL EQUILIBRIO CORPORAL DE
LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 658 “FE Y ALEGRÍA”-
HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022”**

Autora MARUJA LUCIA ESTRADA CASTILLEJO DE CORPUS

Asesor Dr. PAUL REMY RIOS MACEDO

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

JURADO EVALUADOR

Dra. RIVERA MINAYA YANETH MARLUBE
Presidente

M(o). LOZA LANDA ROBERTO CARLOS
Secretario

M(a). CUELLAR CAMARENA TANIA ZAYDA
Vocal

Dr. PAUL REMY RIOS MACEDO
Asesor

DEDICATORIA

En primer lugar, quiero dedicar este trabajo a Dios por darme la sabiduría para lograr mi anhelo de obtener una educación superior, a mis padres por sus sabios consejos y comprensión, ya que siempre estuvieron apoyándome cuando más lo necesitaba, me proporcionaron todos los recursos necesarios para completar mi tesis satisfactoriamente.

Maruja Lucia Estrada Castillejo De Corpus

AGRADECIMIENTO

A mi asesor el Dr. Paul Remy Rios Macedo, la más especial consideración y agradecimiento por su paciencia y apoyo incondicional para poder planificar el desarrollo y finalización de esta disertación de manera insuperable e incondicional.

También agradezco a las autoridades de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en la ciudad de Huacho, maestros, padres de familia y niños de 5 años, por brindarme orientaciones y sugerencias metodológicas, así como el trabajo de investigación actual de las instalaciones, proporcionado para nuestra planificación, desarrollo y ejecución de mi investigación.

A mi familia, debo destacar a las personas que siempre me animan, me da su confianza, su apoyo y sus consejos; para poder superar las dificultades y retos que la vida siempre me brinda, muchas gracias.

Maruja Lucia Estrada Castillejo De Corpus

ÍNDICE

DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
ÍNDICE	IX
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	XIII
CAPITULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicas	2
1.3. Objetivos de la investigación	2
1.3.1. Objetivo general	2
1.3.2. Objetivos específicos	2
1.4. Justificación de la investigación	3
1.5. Delimitación del estudio	3
1.6. Viabilidad de estudio	3
CAPITULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes de la investigación	5
2.1.1. Antecedentes internacionales	5
2.1.2. Antecedentes nacionales	7
2.2. Bases teóricas	9
2.2.1. El juego	9
2.2.2. Equilibrio corporal	11
2.3. Bases filosóficas	12
2.3.1. El juego	12
2.3.2. Equilibrio corporal	25
2.4. Definición de términos básicos	35
2.5. Hipótesis de la investigación	37
2.5.1. Hipótesis general	37
2.5.2. Hipótesis específicas	37

2.6. Operacionalización de las variables	37
CAPÍTULO III	39
METODOLOGIA.....	39
3.1. Diseño metodológico.....	39
3.2. Población y muestra	39
3.2.1. Población	39
3.2.2. Muestra	39
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	39
3.3.1. Técnicas a emplear	39
3.3.2. Descripción de los instrumentos	39
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	40
CAPITULO IV	41
RESULTADOS.....	41
4.1. Análisis de resultados.....	41
4.2. Contratación de hipótesis.....	61
CAPÍTULO V	62
DISCUSIÓN	62
5.1. Discusión de resultados.....	62
CAPITULO VI	63
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	63
6.1. Conclusiones	63
6.2. Recomendaciones	63
CAPITULO VII	65
FUENTE DE INFORMACIÓN.....	65
7.1. Fuentes bibliográfica	65

RESUMEN

La comunicación es crucial durante los primeros años de la vida humana, ya que el hombre entra en contacto con su entorno. A través de su cuerpo, el niño comienza a comunicarse, expresando sus emociones a través de movimientos y sensaciones, lo que le permitirá desarrollar su propia imagen corporal, que es clave para desarrollar su autoestima y convertirse en un ser humano autónomo. En el proceso de crecimiento y desarrollo, el niño va alcanzando el equilibrio del cuerpo, que depende de cómo consolide las funciones básicas del movimiento, y finalmente le permita adaptarse al medio, expresar su alegría de ser él mismo, descubrir y entender el mundo que te rodea.

El objetivo principal de esta investigación es, determinar la influencia que ejerce el juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye el juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022?

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo del juego en el equilibrio corporal que fue aplicada por el equipo de apoyo de la investigadora; para este caso la lista de cotejo, consta de 20 ítems para la variable equilibrio corporal a evaluar a los niños de 5 años. A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población, se analizaron las siguientes dimensiones; juegos individuales, juegos colectivos de la variable el juego y las dimensiones; equilibrio corporal dinámico, equilibrio corporal estático, de la variable equilibrio corporal.

Por lo tanto, se comprobó que el juego influye significativamente en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, sosteniendo una postura equilibrada que debe desarrollarse junto con todas las demás capacidades mentales y físicas. Sin embargo, a menudo se descubre que los niños tienen dificultades para mantener un buen equilibrio y pierden el control de su postura más fácilmente de lo esperado. Estos son los niños que chocan constantemente con los muebles, dejan caer útiles escolares o no pueden mantener una buena posición en la fila.

Palabras clave: equilibrio corporal dinámico, equilibrio corporal estático, el juego y equilibrio corporal.

ABSTRACT

Communication is crucial during the first years of human life, since man comes into contact with his environment. Through his body, the child begins to communicate, expressing his emotions through movements and sensations, which will allow him to develop his own body image, which is key to developing his self-esteem and becoming an autonomous human being. In the process of growth and development, the child is reaching the balance of the body, which depends on how he consolidates the basic functions of movement, and finally allows him to adapt to the environment, express his joy of being himself, discover and understand the world around him. surrounds you

The main objective of this research is to determine the influence exerted by the game on the body balance of the children of the I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, during the 2022 school year. To this end, the research question is the following: In what way does play influence the body balance of the children of the I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, during the 2022 school year?

The research question is answered through the checklist of the game in body balance that was applied by the researcher's support team; In this case, the checklist consists of 20 items for the body balance variable to be evaluated in 5-year-old children. Due to having a fairly small population, I decided to apply the data collection tool to the entire population, the following dimensions were analyzed; individual games, collective games of the variable the game and the dimensions; dynamic body balance, static body balance, variable body balance.

Therefore, it was found that the game significantly influences the body balance of the children of the I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, maintaining a balanced posture that must be developed together with all other mental and physical capacities. However, children are often found to have difficulty maintaining good balance and lose control of their posture more easily than expected. These are the kids who constantly bump into furniture, drop school supplies, or can't keep a good position in line.

Keywords: dynamic body balance, static body balance, play and body balance.

INTRODUCCIÓN

Clasificar los juegos según el equilibrio y los objetivos específicos, distinguir las limitaciones físicas de los juegos e identificar los programas de instrucción como parte del juego motor contribuye al conocimiento cognitivo y motor al explorar el contexto de las posibilidades individuales. El problema con los movimientos y las soluciones de movimiento, que es un problema de fase, ayuda a obtener tantos patrones de movimiento como sea posible.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce el juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I: presente el “**Planteamiento del problema**”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

Capítulo II: desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III, planteé la “**Metodología**”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

Capítulo IV: presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “**Discusión**” de resultados, en el **capítulo VI:** presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Luego se procedió con el desarrollo de la tesis, definiendo cada capítulo un proceso o nivel. Esperamos que a medida que se desarrolle esta investigación, desarrollará nuevos conocimientos, nuevas ideas y preguntas de investigación, avanzando así en ciencia, tecnología, educación y materiales.

Para todas las acciones de investigación, solo necesitamos ser buenos en el uso de métodos científicos, una amplia disposición a hacer cosas y un espíritu innovador.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La etapa preescolar es una etapa decisiva para la formación personal, pues en esta etapa se forman las bases básicas del desarrollo de la personalidad de los niños y niñas y el desarrollo físico crea las condiciones necesarias para la independencia y asimilar la experiencia del proceso educativo de nuevas formas sociales.

El juego es ahora reconocido como un medio psicológico y pedagógico efectivo de desarrollo cognitivo y socioemocional, por lo tanto, cualquier actividad destinada a los niños debe ser un juego, especialmente cuando están aprendiendo.

En la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” podemos encontrar un gran número de docentes que reconocen el juego como una actividad libre, espontánea y placentera, sin embargo, la instrucción que impartían en materia de psicomotricidad, especialmente en cuanto al equilibrio corporal, no era la más acertada. Los niños y niñas de 5 años principalmente tienen serias dificultades porque no reciben las estrategias ideales para desarrollar esta área, debido a que desconocen la importancia del juego en el proceso de aprendizaje.

El equilibrio dinámico y estático relacionada con la situación de las diferentes partes del cuerpo, depende del equilibrio, que también se mantiene por la capacidad de permitir que la persona se mueva entre la gravedad del cuerpo por todas las formas posibles sin abandonar su posición o inercia.

A través del juego, los niños establecen contacto físico con los demás, les permite comunicarse, ganar confianza, sentido de seguridad, autoestima y promover un desarrollo simétrico, lo cual es fundamental para que un niño controle su propio cuerpo y realice actividades y prácticas utilizando la imaginación para aprender a participar en el contexto en el que se desarrollan.

Sin embargo, para mantener un buen equilibrio, es necesario fortalecer las piernas, ya que son el principal apoyo para casi todas las actividades físicas. También

es más fácil mantener el equilibrio cuando tienes una base más ancha y un centro de gravedad más bajo.

Es necesario un buen equilibrio y control corporal, por ello, desde edades tempranas se dan diversas tareas para desarrollar esta coordinación, entre las que se encuentran la implicación de los receptores visuales y auditivos.

Los juegos traen alegría, satisfacción y desarrollan hábitos personales, habilidades y rasgos de carácter. Esto cobra mayor importancia durante la infancia, ya que es la edad en la que se establece el desarrollo normal.

El equilibrio se desarrolla a través del movimiento en diferentes planos, zonas de apoyo de diferentes tamaños, alturas, posiciones del cuerpo, equilibrar objetos, etc. Es decir, todo tema que gobierne tu esquema corporal, por ejemplo, caminar por senderos, líneas rectas, cuestas, riberas de ríos, saltar sobre uno o ambos pies, caminar sobre objetos elevados, balancear bolos, palos, etc.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye el juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022?

1.2.2. Problemas específicas

- ¿Cómo influye el juego en el equilibrio corporal dinámico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022?
- ¿Cómo influye el juego en el equilibrio corporal estático de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce el juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce el juego en el equilibrio corporal dinámico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

- Establecer la influencia que ejerce el juego en el equilibrio corporal estático de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

1.4. Justificación de la investigación

Mediante este trabajo se pretende demostrar la importancia del uso del juego como estrategia para el desarrollo de la homeostasis. El juego constituye un papel fundamental en el desarrollo de la homeostasis y por tanto beneficiará enormemente el aprendizaje de los niños ya que, a través del movimiento, estimula los procesos de pensamiento y ayuda niños pequeños a comprender sus propios pensamientos y sentimientos, permite comprender las capacidades y capacidades de los demás.

Esto es nuevo ya que los maestros obtendrán información, usarán el juego como estrategia, aplicarán actividades educativas y desarrollarán el equilibrio a través del movimiento, lo que también inspirará a los niños a estar felices de asistir a la institución.

Esta investigación es útil porque estas actividades se pueden aplicar a través del juego, lo que significa salir de la caja, permitir que el niño aprenda controlando su cuerpo y sea un actor importante en su proceso educativo.

Los beneficiarios de esta investigación son niños, docentes y padres de familia en instituciones educativas, quienes adquieren nuevas formas de conocimiento y promueven el juego como estrategia motivacional para mejorar la homeostasis y así potenciar la calidad del aprendizaje.

1.5. Delimitación del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2022.

1.6. Viabilidad de estudio

- Los educadores profesionales son los que guían mi revista, porque su currículo trata cuestiones relacionadas con los cambios que estudiamos.
- El lugar de investigación está cerca de mi casa, lo que ahorra tiempo y dinero.

- Poder acceder a Internet me facilita la búsqueda de información sobre las variables en estudio.
- El hecho de que pueda utilizar los medios de comunicación (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayuda a reconocer las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- Los trabajos en papel se almacenan en la biblioteca profesional de la Escuela de Educación de mi alma mater, lo que me ayuda a recopilar más información y evitar errores en otras investigaciones.
- El diseño de la I.E.I., la aceptación de profesores y estudiantes seleccionados para nuestra investigación nos permite realizar la investigación requerida.
- Se imparte el plan de estudios de la escuela, se selecciona la muestra para la investigación que imparto en una clase (mañana), lo que me permite realizar fácilmente las investigaciones necesarias y utilizar las herramientas para la recolección de datos y análisis.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Cortés (2020), en su tesis titulada *“El juego como fortalecimiento de la coordinación dinámica global y la autonomía en los niños y las niñas de 5 a 6 años en el Jardín Infantil Los Muñecos de Nany del Barrio Normandía II Sector en Bogotá”*, aprobada por la Universidad Santo Tomás-Colombia, donde el investigador planteo identificar cómo el juego mejora la coordinación dinámica global y la autonomía en niños y niñas durante el período de transición entre los 5 y 6 años de edad. Desarrollo una investigación de acción con un enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 3 docentes y 12 niños(as). Los resultados mostraron que el juego afectó significativamente las mejoras de los niños en la coordinación dinámica general. Finalmente, el investigador concluyo que:

El juego está diseñado para fortalecer la dinámica global de coordinación y autonomía de los niños y niñas, ya que desarrolla sus potencialidades, emociones, sentimientos, inquietudes y necesidades desde la dimensión emocional y las partes del cuerpo, potenciando las expresiones coordinadas, los movimientos coordinados y sincronizados, que son importantes en el desarrollo físico del bebé es muy importante.

Martínez (2019), en su tesis titulada *“Propuesta didáctica para mejorar las condiciones de la cualidad motriz básica del equilibrio en niños y niñas de 6 a 8 años de grado segundo del Colegio Nidya Quintero de Turbay”*, aprobada por la Universidad Libre de Colombia, donde el investigador planteo crear una estrategia didáctica para mejorar el nivel de la cualidad motriz básica del equilibrio en los estudiantes de 6 a 8 años de edad del grado segundo de la IED Nidya Quintero de Turbay a través de juegos perceptivo-motrices. Desarrollo una investigación de tipo investigación- acción y enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 32 niños. Los resultados del estudio mostraron que el programa de enseñanza hizo una contribución significativa para mejorar las condiciones de las cualidades motoras

básicas de la capacidad de equilibrio de los estudiantes. Finalmente, el investigador concluyo que:

Luego de una aplicación equilibrada de las recomendaciones pedagógicas, se puede concluir que los alumnos de segundo grado de la IED Nidya Quintero de Turbay presentan una mejora significativa en esta calidad de movimiento, en comparación con el diagnóstico realizado al inicio de la investigación. El resultado después de aplicar la sugerencia. Nota una mejora en su capacidad para mantener el equilibrio durante unos segundos sin caerse ni tambalearse.

Vinueza (2015), en su tesis titulada *“El juego como estrategia y el desarrollo del equilibrio dinámico de los niños-as de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial “Yolanda Medina Mena” de la parroquia de Yaruquí, Cantón Quito, Provincia Pichincha”*, aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, donde el investigador planteo determinar la incidencia del juego como una forma de mejorar el desarrollo del equilibrio dinámico de los niños-as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Yolanda Medina Mena”. Desarrollo una investigación de enfoque cuali-cuantitativa, paradigma critico-propositivo y nivel descriptivo, la población estuvo constituida por 5 docentes y 57 estudiantes. Los resultados sugieren que el juego como estrategia afecta el desarrollo de la homeostasis de los niños. Al final, el investigador concluyó que los niños tenían dificultad para hacer movimientos coordinados y retrasaban el desarrollo de la homeostasis porque no usaban juegos que sugirieran actividad física para mejorar su control corporal.

Soler (2014), en su tesis titulada *“El juego una estrategia didáctica para la estimulación del equilibrio en los niños y niñas de Jardín (2) del hogar Infantil Minuto de Dios Nazaret”*, aprobada por la Corporación Universitaria Minuto de Dios-Colombia, donde el investigador planteo estimular el equilibrio en la primera infancia por medio de una didáctica lúdica basada en el juego, en los niños y niñas del nivel jardín dos (2) del Hogar Infantil Minuto de Dios Nazaret. Desarrollo una investigación de tipo mixto y enfoque cuanti-cualitativo, la población estuvo constituida por 25 niños. Los resultados del estudio muestran que la pedagogía es una herramienta que ayuda a fortalecer la relación y conexión enseñanza-aprendizaje entre docentes y

alumnos, ya que es un puente muy importante en el proceso educativo. Finalmente, el investigador concluyo que:

Las estrategias didácticas lúdicas y lúdicas pueden servir como avenida y promover una estimulación equilibrada ya que los niños son muy activos en las clases de educación física, además las actividades planificadas han sido un reto para los niños del Hogar Nazareno.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Pintado (2021), en su tesis titulada *“Desarrollo del equilibrio corporal dinámico, en niños de 4 años en la Institución Educativa Privada New People Kids, Chiclayo, Perú 2020”*, aprobada por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, donde el investigador planteo determinar el nivel de desarrollo del equilibrio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I.E.P. New People Kids, Chiclayo 2020. Desarrollo una investigación de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental-transeccional, la población estuvo constituida por 17 niños. Los resultados del estudio muestran que el 58,82% de los niños se encuentran en el nivel de proceso en el desarrollo de la capacidad de equilibrio dinámico corporal. Finalmente, el investigador concluyo que la mayoría de los niños de 4 años identificados estaban en el nivel de proceso. En el desarrollo del equilibrio corporal dinámico, tiene las siguientes dimensiones: coordinación general, equilibrio y ritmo.

Baca (2020), en su tesis titulada *“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”*, aprobada por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, donde el investigador planteo 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. Desarrollo una investigación de tipo cuantitativa con nivel descriptivo, la población estuvo constituida por 15 estudiantes. Los resultados del estudio muestran que existe una relación entre las variables de aprendizaje de las escuelas y colegios Montessori ubicados en la comuna La Victoria - Chiclayo 2019, pues se obtuvieron resultados bastante positivos en el juego. Finalmente, el investigador concluyo que:

En el presente trabajo sobre los efectos del juego en el equilibrio corporal de los niños y niñas de 4 años del Colegio y Academia IEI Montessori -

La Victoria, Chiclayo - 2019, luego de realizar un diagnóstico a través de la evaluación de matrícula de los niños, se observa que Los niños tienen dificultad con el equilibrio dinámico y estático, por lo que se diseñó y aplicó un programa de juegos para mejorar el equilibrio en niños y niñas de 4 años del Colegio y Colegio Montessori - Distrito La Victoria - Chiclayo - 2019, escala de mayor valor para los niños que lograron A y B.

Aurazo (2020), en su tesis titulada *“El desarrollo del equilibrio corporal en los niños de 4 años de la I.E.P. Joyitas del Rey - Distrito La Victoria - Chiclayo 2018”*, aprobada por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, donde el investigador planteó determinar el desarrollo del equilibrio corporal de los niños de cuatro años de la I.E.P. Joyitas del Rey. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva y diseño no experimental, la población estuvo constituida por 24 niños. Los resultados del estudio mostraron que el 58% de las personas se encuentran en un nivel no alcanzado en cuanto al equilibrio corporal estático, mientras que el 42% se encuentra en un nivel alcanzado; por otro lado, en cuanto a la dimensión equilibrio dinámico, el 70% en un nivel alcanzado y 30% en un nivel no alcanzado. Finalmente, el investigador concluyó que:

Se determinó, que la I.E.P. Joyitas del Rey El desarrollo del equilibrio corporal en niños de cuatro años, en cuanto a la dimensión equilibrio corporal dinámico se encontró que el 70% de los niños lograron el nivel alcanzado, a diferencia de la dimensión equilibrio movimiento corporal estático de los cuales el 58% estaban en el nivel no alcanzado, esto se refleja en la dificultad para realizar movimientos asociados con el equilibrio estático.

Vilches & Olivera (2018), en su tesis titulada *“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”*, aprobada por la Universidad Nacional de San Agustín, donde los investigadores plantearon 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. Desarrollaron una investigación aplicada, tipo explicativo y diseño experimental, la población estuvo constituida por 21 niños/as. Los hallazgos

sugieren que el juego como estrategia tiene un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad general. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

El juego tuvo un impacto significativo como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis - Cusco, esto se demostró al comparar los resultados de las prepruebas, donde el 53% tuvo las calificaciones más bajas y solo el 38 % obtuvo calificaciones intermedias; en la prueba posterior, una calificación satisfactoria fue del 86 %, mientras que la mediana de la calificación general fue del 14 %.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Teorías del juego

- 1. Teoría del conocimiento:** propuesta por Casuí, él cree que los juegos son el resultado fatal del crecimiento. El juego se considera un fenómeno estrictamente físico.

Casui juzgó que la causa biológica de esta actividad expresada mediante el juego era un desequilibrio del organismo debido a la sobre secreción glandular. Al final, afirma que el hombre es un constructo complejo, por lo que juega más con él.

- 2. Teoría del ejercicio Preparatorio:** La defensa cruzada definió el juego como “agentes utilizados para desarrollar potencialidades innatas y prepararlas para la práctica en la vida”. Esta teoría resalta la necesidad de reiterar y el deseo natural de imitar en el juego como un proceso de aprendizaje. Por lo tanto, jugar es una actividad divertida, emocionante y estimulante en la infancia.

Gross compara las actividades de los animales, iniciando así el juego, haciendo que el individuo cumpla su rol biológico.

- 3. Teoría del Atavismo:** Según ella, Stanley Hall (1902) afirmó que los infantes representan el juego en el comportamiento de nuestros ancestros. La teoría se basa en la ley de biogénesis de Haeckel, que establece que el desarrollo es la suma de los cambios en una especie. Los juegos son juegos tradicionales transmitidos de generación en generación, lo que significa que los niños han

evolucionado en el juego de la misma manera que han evolucionado las actividades a lo largo de la historia humana.

4. **Teoría Catártica:** Fue propuesta por Carr y define la actividad lúdica como un mecanismo de incentivo que promueve el crecimiento de un organismo y elimina las tendencias contra críticas de los individuos hacia el mundo, y dado el estado actual de la civilización, altamente nocivo los juegos actúan como instintos nocivos. El alto depurador de la teoría, como perseguimos una educación natural en la que no se debe descuidar el lado beligerante del niño, la teoría es de carácter social y ayuda a deshacernos de las tendencias antisociales.
5. **Teoría de la Energía Superflua:** propuesta por Schiller y luego ideado por Herbert Spencer. “El juego es la descarga placentera e informal del exceso de energía. Spencer encuentra la causa del juego en la presencia del exceso de energía que pugna por escapar del organismo del niño y transitar por los centros nerviosos.
Cheatean (1988). “El juego es una actividad, que debe ser facilitada por otra actividad, que en el presente caso es un exceso de energía de carácter fisiológico” (p.36). Esta energía no se libera a ciegas, sigue el esquema de imitación del adulto, su liberación se dirige en el marco de la imitación (el niño imita el juego del adulto).
6. **Teoría del Descanso o Recreo:** Stheinthal creía que cambiar de trabajo u ocupación ofrece la posibilidad de reconstruir partes fatigadas del sistema nervioso mientras otras partes entraban en juego. También conocida como teoría del entretenimiento, es un descanso para el cuerpo cansado, una especie de relajación, como la reconstrucción de nuevas fuerzas.
7. **Teoría del Placer funcional:** esta teoría fue presentada por F. Schiller y K. Lange. Ellos creen que el juego tiene una característica peculiar “El PLACER”. Lange cree que la diversión del juego radica en el libre juego sin trabas de la imaginación. Más allá los límites, se destaca en esta teoría lo siguiente: la independencia del pensamiento de la realidad y su externalización o productividad.
8. **Teoría del ejercicio previo:** su representante es Gross, quien considera que los juegos son un agente utilizado para desarrollar el potencial innato, f. Prepárese para sus entrenamientos en la vida.

Juzgar la anticipación del juego de eventos futuros es prepararse para la vida. Esta explicación refleja esencialmente la naturaleza del juego y está más cerca del entretenimiento que de una explicación psicológica.

9. **Teoría de la sublimación:** Formulada por Sigmundo Freud, que define el juego como “una modificación insatisfactoria de la realidad”. A grandes rasgos se refiere a corregir acciones pasadas, en el campo psíquico, en hechos pasados conscientes, en experiencias vividas.

2.2.2. Equilibrio corporal

2.2.2.1. Teorías del equilibrio corporal

1. Teoría de Arnold Gessel

De acuerdo con Mendoza (2019), afirma que, según esta teoría, una persona no nace con un conjunto de ideas prefabricadas, sino que debe desarrollarlas y adquirirlas diariamente de acuerdo con la madurez sensorial, motriz, etc. Los aspectos contemplan a las personas como sistemas organizados y estructurados de conducta individual y grupal, distinguiendo: conducta motriz, relacionada con el movimiento y la postura. La conducta adaptativa, que se encarga de aprovechar situaciones pasadas y adaptarlas a otras nuevas, la conducta comunicativa, a través del lenguaje, los gestos o los sonidos, y finalmente la conducta social, que hace referencia a las relaciones con otras personas y la sociedad.

2. Teoría de Henry Wallon

Para Casavilca (2017), en esta teoría el ser humano pasa por las siguientes fases: urgencia motriz, desde el nacimiento hasta el sexto mes. Estos movimientos son fisiológicos, combinando tensión y membrana, es decir, reflejos y automáticos. Las actitudes afectivas entre los 6 y los 12 meses se expresan a través del movimiento. El sensomotor en niños de uno a dos años, organizan viajes al extranjero, les encanta visitar y explorar. Las predicciones de dos a tres años fueron intencionales en relación con los sujetos, como dicen, el motivo es la acción. Un individualista, de tres a cuatro años, para el resto es importante ganar experiencia, encontrar la manera de independizarse y enriquecerse.

Podemos concluir que Wallon contribuyó al comprender la relación del movimiento con la mente de los niños, y para los estudios de psicomotricidad

existen clónico y tónico, es decir, percepción, movimiento y cognición, vinculando movimiento e inteligencia.

3. Teoría de Bernard Aucouturier

Bernard Aucouturier estableció las bases para el desarrollo y entrenamiento psicomotor y enfatizó las acciones motrices y la atención.

En efecto, su obra más importante es “La Semiótica del Movimiento”, en la que expone el gran aporte: el comportamiento de un niño nos cuenta su propia historia.

A través de ellos conocemos qué le pasó, en qué etapa de madurez se encuentra (da igual la edad que tenga), cómo se relaciona con las personas, cómo es en el mundo.

Desde sus expresiones espontáneas, acciones y juego, revelan los vínculos que construyen con el tiempo, el espacio, los objetos, las personas y sus propios cuerpos.

La investigación eficaz de estos factores nos facilita comprender la madurez motora, emocional y cognitiva, las deficiencias, las fijaciones y los cambios que interfieren en el desarrollo armónico de la personalidad.

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. El juego

2.3.1.1. Definición

El juego promueve el desarrollo cognitivo de los niños, creando las condiciones adecuadas para el aprendizaje, favoreciendo sus relaciones en el medio social, mejorando la personalidad, el comportamiento y las habilidades, además de movilizar todos los órganos y ejercitar las capacidades musculares y mentales.

Para algunos autores, encontrar sentido a los juegos es una tarea algo complicada. Y este hecho se relaciona con el hecho de que los juegos son fáciles de identificar, pero difíciles de definir. Podemos observar las acciones de las personas, especialmente de los niños, y comprobar si sus acciones son compatibles con el juego. Arias (2014) expresa que el juego “es una actividad tan antigua como el hombre, y existe en todas las culturas sin discriminación de ningún tipo y es objeto de estudio en diversas disciplinas” (p.261).

Los juegos son una forma de aprendizaje y formación (para ayudar a crecer y desarrollarse) en la que las personas experimentan y aprenden. Actúan como motivación y estímulo para el niño generando placer.

Todo lo que se necesita es la voluntad de un niño para sumergirse en la alegría del juego. El juego es lo que todo niño tiene para expresar su creatividad de una manera espontánea y especial.

Asimismo, García, et al. (2019) menciona que:

Si bien el potencial de desarrollo es cierto, siempre que las personas tengan acceso a entornos estimulantes, con énfasis en el entorno de juego, estos se realizarán plenamente. Como se mencionó anteriormente, esta es una actividad omnipresente y diversa que existe en todas las sociedades, por lo que la experiencia del juego no puede considerarse limitada o inaccesible. (p.217)

El juego es una acción u ocupación libre, aceptada en un tiempo y espacio determinado, en las normas absolutamente vinculantes; la trama tiene un propósito propio, acompañada de emoción y placer y una sensación de ser diferente de la vida cotidiana.

Mediante el juego, el niño reconstruye la vida humana, dando sentido a diferentes cosas, pensando en determinadas acciones, pensando, analizando, dándoles ventajas o ajustándolas a la situación en la que quiere estar. A través del juego, los niños experimentan y dan significado a los objetos, asignan usos a diferentes objetos, crean acciones y luego interiorizan lo que experimentan, adoptando una postura crítica, proporcionando comentarios y sugerencias.

En la actualidad, la forma de juego de Delgado (2011) se ha mantenido invariable, como ha ocurrido en otros períodos de la evolución del lenguaje.

El acto de jugar es a menudo natural y adaptable para las personas desarrolladas. Esto ayuda a los profesionales a entender el mundo que los rodea y actuar en consecuencia. Es una actividad compleja, ya que abarca varios comportamientos a diferentes niveles (físico, psíquico, social...). (p.4)

Estos juegos están basados en distintas áreas o dominios que el niño necesita desarrollar. Asimismo, en los juegos de acción simbólica, ciertos comportamientos

se determinan en base a sus propias ideas, pero en los juegos de rol, los comportamientos se controlan mediante la interacción.

Gutiérrez y Ordoñez (2002) afirman que jugar es “aprender, socializar, crear y experimentar la diversión. Para ello, jugar es fortalecerse a uno mismo y al mismo tiempo conocer a los demás, personas distintas a mí. Esta realización lleva a la exploración personal de la realidad y tratar de dominarla” (p.30).

La relación con este mundo se da muchas veces mediante las actividades lúdicas imaginativas, que permite la proyección del mundo interior y la creación de su propio espacio y tiempo. Finalmente, los juegos crean conexiones emocionales y sociales para que puedas compartir lo que creas con otros.

Sobre este punto, Paredes (2002) expresa que:

...el juego es un equilibrio en nuestras vidas, parte de nuestra salud, y nos ayuda a construir las bases para una vida mejor: el autorreflexión y la comprensión de los objetivos a alcanzar en la vida. Parte de nuestra alegría viene de los juegos, porque los juegos son nuestros y nos ayudan a ser nosotros mismos. Al final, los juegos en la vida son necesarios para la felicidad humana. (p.124)

2.3.1.2. Características y fases de los juegos

Para involucrar efectivamente a los estudiantes en el salón de clases, los educadores, especialmente aquellos que enseñan idiomas extranjeros, deben incorporar prácticas de enseñanza dinámicas que combinen actividades académicas y formativas. Para poder apreciar completamente los beneficios de los juegos educativos, es esencial que los maestros sean conscientes de las características clave que distinguen estas actividades de las formas de instrucción más tradicionales. Desde este punto de vista, Poveda (2011) considera que los juegos educativos tienen las siguientes características:

- Generar interés por el tema.
- Llevar al requerimiento de una decisión.
- Ampliar la habilidad de los alumnos para trabajar de forma colaborativa e interrelacionada en una tarea común.

- Examina el conocimiento adquirido y facilita el desarrollo de habilidades en lecciones de demostración.
- Interrumpir la planificación del aula, los roles autoritarios y de información de los docentes a medida que se desata el potencial creativo de los alumnos.

Para que estos rasgos adquieran valor en el aula, Poveda identificó la necesidad de concebir el juego didáctico como una actividad educativa, lúdica, pensada para estimular la necesidad genuina de los alumnos de conectar con sus compañeros y realizar actividades auténticas. La situación y trabajo de los habilidades, conocimientos y actitudes adquiridos a partir de las materias cursadas en el aula. Esta necesidad de comunicación, participación y trabajo se refuerza a través de tres etapas de desarrollo sucesivas, y el juego debe mantenerse para lograr verdaderos objetivos de aprendizaje. Estas etapas son:

- **Fase Introductoria:** Básicamente, incluye las normas del juego y las metas que el profesor plantea para su clase. Estas instrucciones deben ser tan específicas y directas como sea posible. Si estas instrucciones se malinterpretan, los estudiantes pueden abordar la práctica de manera incorrecta, socavando así las metas establecidas por el facilitador.
- **Fase de desarrollo:** Incluye la aplicación de los ejercicios sugeridos. Este es el momento perfecto para que el profesor confíe en el estudiante y aclare las dudas que puedan surgir en su desarrollo.
- **Fase de culminación:** Este es el último momento de la práctica, cuando el profesor pide a los alumnos que demuestren a través de juegos, no solo para aprender el tema, sino también para comunicarse con el grupo.

La activación de las funciones del juego y el desarrollo armónico de las tres etapas permiten plasmar en el aula tres principios: participación, vitalidad, entretenimiento, juego de roles y competencia. En términos de participación, se trata de un método que da a los estudiantes la opción de compartir sus ideas sobre una situación. Es una forma de participar en una clase donde hay diferentes personas y, por lo tanto, diferentes perspectivas y posiciones.

La vitalidad en sí misma es otra expresión que debería ser una parte importante del juego, ya que se relaciona con las actitudes tanto de los profesores como de los alumnos. Si el maestro muestra algún lado dinámico y los estudiantes

no están interesados en la actividad propuesta, los resultados no serán exitosos y los temas desarrollados no serán entendidos. (p.20)

En cuanto al entretenimiento, la diversión y la emoción de los juegos tienen un fuerte impacto emocional en los estudiantes y pueden ser una de las principales razones para alentarlos a participar activamente en los juegos. Las representaciones de personajes, por otro lado, se basan en modelos lúdicos de la actividad de los estudiantes, reflejando fenómenos de imitación e improvisación. Finalmente, la competencia se construye alrededor de una experiencia de juego que transmite resultados y muestra la gran variedad de motivos para intervenir en el juego. La competición fomenta el trabajo independiente y práctico, que muestra la inteligencia y las capacidades de los estudiantes.

En general, los juegos no solo brindan al aula ejercicios y actividades perfectamente diseñados, sino que también aseguran resultados efectivos en términos de contenido, procesos y actitudes. Por sus fortalezas, los docentes pueden empoderarlos a través de programas y etapas que los beneficien como facilitadores-facilitadores de aprendizajes significativos.

2.3.1.3. Clasificación del juego

Para Piaget e Inhelder, (1984) muchos autores, al organizar los juegos en principio, hablan de dos tipos de juegos que deberían complementarse por sus ventajas y compensar sus desventajas:

- **Juego sensomotor (aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años):** Durante este período, los niños se divierten realizando ejercicios que involucran la coordinación sensorial y motora. El juego en este punto es la repetición de acciones (respuesta circular) y la enseñanza de nuevas acciones. Estos son juegos de aprendizaje simples y juegos de simulación sin objetos.
- **Juego simbólico (aproximadamente 2 años 6 años):** tiene como función principal la asimilación de la realidad. En este periodo surge la destreza de evocar objetos o fenómenos que no existen, y con ello llega un ambiente propicio en el que se manifiestan potenciales conflictos emocionales. Durante este período, el aprendizaje más importante se lleva a cabo mediante el juego. Se trata de la imitación (2-4 años), primera fase y segunda fase o integración social.

- **Juego reglado, (desde los 6 años):** En este modo, la espontaneidad del juego se combina con la supervisión de las normas del juego. Son de naturaleza social y generalmente son juegos organizados que generalmente se juegan en grupos con algún tipo de competencia, orígenes mágicos y religiosos. Son juegos sensoriales y motores que van de la mano.

Los niños menores de 6 años saben muy poco sobre las reglas y no prestan atención a las reglas de otros jugadores. No obstante, mediante esta edad es común que hagan las mismas reglas en un mismo juego, y se juzguen unos a otros para mantener la igualdad ante una misma regla. “En tercer lugar, están los juegos de reglas (canica, rayuela...), que se transmiten socialmente entre los niños y que adquieren una importancia creciente a medida que el niño avanza en su vida social” (p.66).

A partir de los estudios realizados por Piaget, la evolución del juego ha sido ampliamente investigada, confirmando que se trata de una actividad dependiente de la edad y que está ligada a otros comportamientos simbólicos (imitación, imaginación, lenguaje). Entre estos estudios sobresale el de Goicochea y Clemente (1991) que abarca 4 aspectos mediante los cuales su secuencia desarrolla el juego simbólico en los niños:

- **Descentración:** Se enfoca en la dimensión de competencia que un niño adquiere con la edad, permitiéndole pasar del juego caracterizado por un comportamiento pretencioso centrado en su propio cuerpo, al comportamiento simbólico en el que comienzan a participar objetos extraños, animado e inanimado.
- **Integración:** Una dimensión se refiere a la complejidad estructural de los juegos que los niños pueden jugar. En un principio, el juego simbólico se limita a simples acciones, continuando desarrollándose de la forma habitual en diferentes secuencias.
- **Sustitución:** Los juegos simbólicos maduran cuando los niños son capaces de sustituir el objeto, es decir, cuando el niño hace que el objeto tenga un significado diferente al suyo. (p.113)

2.3.1.4. Importancia de los juegos

Desde la perspectiva de la vida, los juegos son considerados como una forma de mejorar la actividad física. Sus diversas manifestaciones en una misma persona

influyen en la transición de niño a adulto y se consideran parte integral de la cultura y la educación. El juego es parte de lo que somos, venimos de grandes logros, jugamos para vivir, vivimos para jugar, jugamos para mejorar, aprendemos jugando, queremos meternos en el Invertir el tiempo y el dinero que tenemos en el juego, nos enamoramos de los juegos, competimos en los juegos, participamos en juegos de forma libre, solo asumimos riesgos cuando nos apasionan los juegos.

Piaget promueve la estructura a través de ejercicios, símbolos y reglas que permiten al aprendiz reconocerse y trabajar por sí mismo en el entorno, posicionándose en un espacio y lugar.

Según Arranz (2006) el juego:

Llegó a ser cada vez más preciso, ayudándose a comunicarse y expresarse jugando con símbolos, convirtiendo las palabras en pensamientos. Por medio de la imitación, integra la consciencia y los repositorios culturales de cada sociedad, y en definitiva se conforma a una vida colectiva de convivencia y creación con un conjunto de principios constructivistas. (p.20)

Los juegos son una de las principales y más importantes actividades del proceso de desarrollo humano. El juego ocurre a lo largo de la vida, pero más a menudo durante una etapa conocida como niñez. La actividad lúdica está íntimamente relacionada no solo con el desarrollo de habilidades e inteligencia, sino también con el desarrollo de un estado emocional más equilibrado, libre y alegre. Finalmente, los juegos también nos enseñan sobre la importancia de convivir y hacer frente a los intereses y decisiones de los demás.

Cuando hablamos de juegos, nos referimos a todas las actividades con el fin de entretener, divertir y disfrutar. En tal sentido, la capacidad de entender qué es un juego es muy diversa: hay juegos individuales, juegos grupales, juegos de pareja; algunos juegos se pueden jugar al aire libre usando el cuerpo, algunos son juegos mentales e intelectuales, algunos involucran competencia, algunos son solo para divertido.

Taetzsch y Taetzsch (2009) indica que:

No se puede decir que un niño solo crece, se puede decir que crece jugando.
El juego te permite probar tus habilidades, mejorar tus conocimientos y

habilidades, evaluar talentos y habilidades. Si los niños desarrollan funciones potenciales de esta manera, los más dotados son los que más juegan. Por lo tanto, cuantas más oportunidades tengan los niños de jugar durante la infancia, más oportunidades tendrán de interactuar con su entorno para que puedan enriquecer su experiencia. (p.45)

La importancia de los juegos existe cuando los juegos permiten a los involucrados (no solo a los niños, sino también jóvenes y adultos) desarrollar diferentes emociones, poner a prueba sus conocimientos y obtener información adicional de aprendizaje, pueden aprender los principios del trabajo en equipo. La importancia de la posición de su oponente, también pueden aprender a competir sanamente y luchar por la victoria de acuerdo a sus habilidades.

Los niños deben aprender en el salón de clases cómo interactuar con otros niños que no están relacionados con ellos a nivel familiar, tienen padres diferentes y reaccionan de manera muy diferente a ellos. Esto obliga al niño a ponerse de acuerdo, jugar, pedir cosas, hacer los deberes en clase y prestar atención al profesor que está con el niño.

2.3.1.5. Valores del juego

Durante el juego, la autorregulación es importante para recibir un aprendizaje basado en las habilidades de desarrollo propias de los estudiantes para poder interactuar con el entorno de aprendizaje. Por tanto, cuantos menos adultos intervengan, mejor; en contraste, los estudiantes de primaria a menudo necesitan que los adultos les expliquen claramente las reglas.

- **Valor físico**

El juego juega un papel importante: preparación, ejercicio, entrenamiento. Los juegos que involucran actividad física requieren fuerza, velocidad y agilidad; y brindan oportunidades para el movimiento natural, como: correr, saltar, trepar, lanzar, gatear, caminar.

- **Valor social**

Los juegos son una manera de educar a los estudiantes en sus necesidades sociales, su relación con sus mayores no es igualitaria, solo los juegos pueden permitir que los estudiantes de primaria se conecten con sus compañeros: los estudiantes de primaria. En los juegos de reglas, los alumnos siguen y

respetan las reglas del juego, creando así una red de amigos. Hay ciertas reglas sociales que deben cumplirse, en cambio, respeto, unidad con el equipo, sacrificio del éxito personal, disciplina.

- **Valor educativo**

Los juegos pueden ser muy útiles cuando se utilizan como herramienta de enseñanza para guiar y fomentar el carácter del jugador. Del mismo modo, los juegos son la mejor manera de enseñar a los niños en edad escolar. A la hora de elegir un juego, éste debe estar hábilmente preparado y presentado de forma sencilla, clara y entusiasta, es importante que los escolares jueguen correctamente ya que esto en cierto modo significa enseñarles a vivir una buena vida.

- **Valor intelectual**

El juego permite a los estudiantes expresarse, desarrollarse y crear a su manera y a voluntad; el juego implica responder sin problemas a una variedad de problemas que deben abordarse, plantearse y resolverse.

- **Valor recreativo**

Florian (2003), afirma que el éxito de los individuos en la vida recreativa depende de las actividades que elijan, lo que genera un espíritu de juego y una sensación de disfrute y alegría, sentir eso y trasladarlo a su jornada laboral. ayudándoles a encontrar la realización.

2.3.1.6. El juego en el aprendizaje escolar

Los juegos son un asunto serio que puede ser profundamente educativo y potencialmente enriquecer nuestras vidas. En el juego se acumulan posibilidades de aprendizaje, a través de las cuales aprendemos a comprender cambios significativos y constantes mediante la práctica, el juego es una escuela de aprendizaje, no es necesario aplicarlo a escenarios institucionales, casas, calles, canchas, en el juego convirtiéndolos en un salón de clases para que los niños aprendan.

La integración de actividades recreativas en situaciones de enseñanza y aprendizaje en las escuelas como un acelerador cognitivo y un medio para adquirir contenido cultural parece presentar muchas contradicciones dentro del sistema escolar. Esta tensión parece explicarse por la forma en que se conciben el juego y el aprendizaje en los entornos educativos. (VVAA, 2009, pág. 54)

Contribuyendo a lo anterior, las actividades lúdicas son una herramienta potenciadora para que un niño aprenda en el ámbito escolar y dependiendo de cómo se consideren los juegos en el ámbito educativo, ayudará al niño a enriquecer sus conocimientos tanto dentro como fuera de la escuela.

Los juegos deben usarse como ayudas educativas para facilitar la enseñanza y el aprendizaje del contenido del plan de estudios, incluidos los juegos que pueden garantizar que los niños aprendan mejor y que permitan a los maestros alentar a los niños a aprender cosas nuevas a través del juego, lo cual es beneficioso para el aprendizaje en la escuela.

Cuando el juego es parte del enfoque del docente, se crea un nuevo entorno de conocimiento, experiencia e intereses tanto para los profesores como para los estudiantes, quienes se comunican a través de medios dramáticos como historias, chistes, sumas, restas, etc., pueden crear un ambiente lleno de nuevos conocimientos, experiencias y beneficios. Estos juegos ayudan a desarrollar actividades de concentración y escucha activa, estimulan a los niños a pensar, crear y recrear.

En este sentido, el juego es un instrumento trascendental para el aprendizaje permanente, por lo que es un elemento importante en la educación, y para maximizar su potencial educativo, son necesarias intervenciones pedagógicas conscientes y reflexivas.

Las intervenciones educativas para el juego deben abordar:

- Posibilitar que los niños y niñas se desarrollen y crezcan integralmente mientras viven en un ambiente agradable y divertido.
- Constituye una forma de aprender el comportamiento cooperativo, desarrollando la responsabilidad personal, la solidaridad y el respeto por los demás.
- Abogar por desafíos desafiantes pero superables.
- Estimular y animar a hacer y aprender más.
- Es hora de seguir adelante.
- Proporcione oportunidades para jugar con un compañero, un grupo pequeño, adultos o solo.
- Posibilidades de recreación planeada y espontánea.

Los niños utilizan los juegos de manera diferente, lo que les permite construir aprendizajes múltiples, a través de las intervenciones adecuadas, los niños adquirirán y sentirán un fuerte interés por descubrir cosas nuevas, enriqueciendo sus propias experiencias, lo que es de gran ayuda para el aprendizaje, los niños aprenden a desarrollar su vida en cada etapa.

2.3.1.7. Beneficios del juego

Según Domènec (2008) el juego está relacionado con cuatro aspectos básicos del desarrollo psicológico del infante, en el plano psicomotor, el juego favorece el crecimiento físico y sensorial. El control muscular, la fuerza, el equilibrio y la confianza en el uso del cuerpo para actividades recreativas. El juego motor que los niños realizan con sus cuerpos, objetos o compañeros a lo largo de la infancia favorece el desarrollo de funciones psicomotoras y estructuras de perspectiva.

- **El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad**

Desde el punto de vista de la evolución intelectual, los juegos permiten a los niños adquirir nuevos conocimientos, cometer errores y tener éxito, utilizar el conocimiento y encontrar soluciones. El juego crea y desarrolla estructuras mentales que fomentan la imaginación en los niños.

- ✓ El juego es un recurso para aprender y generar áreas potenciales para el desarrollo.
- ✓ Los juegos son estimuladores de la atención y la memoria que se multiplican.
- ✓ Origen y desarrollo de juegos, creatividad e imaginación.

- **El juego favorece la comunicación y la socialización**

En una perspectiva social, el niño entra en contacto con sus amigos a través del juego, lo cual conoce a las personas que les rodean, aprende las reglas del carácter y se sitúa en el marco de este intercambio.

El juego es, por tanto, una importante herramienta de socialización, ya que es una actividad invaluable para que los niños se comuniquen con su entorno, permitiéndoles aprender sobre sí mismos y las distintas situaciones que pueden ocurrir.

- **El juego favorece el desarrollo de la afectividad**

Este aspecto se refiere a las relaciones que surgen entre el niño, los padres, los amigos de la familia con quienes realizan las principales formas de

comunicación. En esta sección se agrupan: la identidad personal, entendida como el autoconocimiento, la cooperación y participación, la capacidad de intercambiar ideas, lograr objetivos comunes y finalmente expresar emociones, donde los niños expresan sus sentimientos y emociones. (p.30)

2.3.1.8. El rol del docente en el juego

Es importante saber que el rol del docente es facilitar actividades y experiencias que conecten con los intereses y necesidades de los niños y les ayuden a aprender y desarrollarse, así mismo, los docentes de hoy deben alinearse con las necesidades educativas de sus estudiantes, interesados en ser un individuo creativo y comprensivo. De esta forma, serán ellos quienes les ayuden con la estimulación creativa en el aula, organizando y cuidando a los niños en cada actividad que se les proponga, motivándolos en todos los aspectos de su desarrollo personal y social.

La intervención del maestro en el juego tiene muchos beneficios, que van desde prestar atención al niño hasta involucrar a otro jugador o supervisor como guía y moderador del juego. En cualquier caso, los maestros deberán tomar decisiones que no interrumpan el juego pero que sean coherentes con su carácter. (Sarlé, 2011, pág. 41)

La capacidad de un docente para colaborar en el juego es más que brindar actividades lúdicas simples, cada juego propuesto debe lograr un objetivo y ayudar en el desarrollo del niño, donde existen reglas que se pueden seguir sin interrumpir la actividad, es importante que considere el involucramiento colectivo o personal, es importante que intente involucrar a los niños en cada juego, la participación como educador te hace sentir más libre y seguro para hacer las cosas. De esta manera, desarrollan muchas habilidades para despertar y las etapas posteriores tienen mucho para ayudar.

Es significativo que los docentes entiendan los diferentes principios de enseñanza para poder enseñar a través del juego:

- Antes de mostrar un juego a los niños, debe conocer bien el juego, tener los materiales disponibles y tener el área donde se jugará.
- Los estudiantes deben estar motivados antes y después del juego.
- Antes de dirigir un juego, debe explicar el juego de forma clara y sencilla.

- Una vez explicado la actividad, el grupo de profesores o estudiantes hará una demostración del juego.
- Si no es bastante claro, usted debe parar el juego y explicar otra vez.
- Antes de que comience el juego, se les debe enseñar a los niños los conceptos básicos para desarrollar sus habilidades y destreza.
- Una vez que su equipo está completo, puede poner en práctica sus variaciones del juego.
- Si el juego se vuelve demasiado intenso, se debe cambiar para que el niño no se canse ni se aburra.

2.3.1.9. Dimensiones del juego

1. Juegos individuales

Afirma que este tipo de juego apela a las capacidades individuales de los participantes, por lo que puede desarrollar habilidades de razonamiento y razonamiento lógico, por ejemplo, al armar un rompecabezas en tres dimensiones, el niño, al manipular los objetos, trata de colocar las fichas en el correspondiente en el espacio.

Este tipo de juego, si bien sí puede desarrollar habilidades individuales en los niños, tiene una desventaja frente al juego en grupo, es decir, la limitada interacción con otros compañeros, lo que puede promover actitudes individualistas y egocéntricas, por lo que en la enseñanza debe haber normas y estándares de enseñanza para usarlos en el salón de clases.

2. Juego colectivo

El juego en grupo involucra a todos los niños y niñas, donde el potencial individual se centra en un solo objetivo y los esfuerzos conjuntos son valorados por todo el grupo. En los juegos grupales que se practican en la etapa de primaria, hay círculos, lobos, fuerza bruta, etc. Los juegos grupales pueden desarrollar habilidades sociales en niños y niñas, porque promueven la relación mutua entre ambos, lo cual es muy beneficioso para la relación interpersonal. entre los niños, las habilidades de comunicación se pueden desarrollar fácilmente a través de esta relación.

El juego de los niños, ya sea en grupo o individualmente, mantiene a los niños y niñas concentrados en la actividad que desarrollan, por lo que

sistematizarlos e integrarlos en el aula es fundamental para el desarrollo integral del bebé.

Los maestros de aula deben sistematizar el juego grupal e individual de acuerdo a estándares pedagógicos basados en necesidades y necesidades cognitivas, permitiendo que la participación espontánea de los niños sea la más adecuada.

Todo proceso de aprendizaje requiere la ocurrencia simultánea de potencial neuronal, atención, memoria, lenguaje, comunicación, etc. Solo así el aprendizaje de los niños puede ser significativo, de lo contrario solo puede ser cognitivo y causar problemas de aprendizaje a distancia.

2.3.2. Equilibrio corporal

2.3.2.1. Definición

El equilibrio corporal es una combinación de la respuesta del estudiante a la gravedad, por ejemplo, su adaptación a la marcha bípeda y la locomoción en localización erguida.

Para Ruiz (2010) “El equilibrio se define como la estabilidad relativa al centro de gravedad dentro de la base de sustentación” (p.180)

El equilibrio humano se refiere al concepto global del ser en relación con el mundo. Es por ello que se debe profundizar el análisis desde las perspectivas de la psicobiología, la psiconeurología, la anatomía y fisiología evolutiva y la ciencia del ejercicio.

El equilibrio corporal es el resultado de la integración de diferentes sentidos, percepciones y movimientos que conducen al autoaprendizaje. En este sentido, es importante señalar el papel que juegan la postura y el movimiento en la capacidad de estabilización, y cómo el equilibrio postural afecta la historia del sujeto. La capacidad de utilizar entradas visuales, vestibulares y propioceptivas en equilibrio se asocia con la movilidad funcional.

Según García & Fernández (2006): “el equilibrio corporal consiste en cambios tónicos en músculos y articulaciones para mantener una relación estable entre el eje corporal y el eje de gravedad” (p.46).

La capacidad de mantener el equilibrio, debe ser desarrollado junto con todas las otras capacidades mentales y físicas. Sin embargo, los niños suelen tener

dificultades para mantener un buen equilibrio y pierden el control de su posición más fácilmente de lo que esperaban. Estos niños a menudo chocan con los muebles, dejan caer útiles escolares o no mantienen una buena postura en línea.

Según Bueno (1990) el equilibrio es:

La capacidad de tomar y sostener una posición corporal que se oponga a la gravedad es el resultado del trabajo de los músculos para sostener el cuerpo en su base. Del mismo modo, el equilibrio es una habilidad motriz que incluye la capacidad de sostener la postura y/o cambiar la posición del cuerpo cuando las circunstancias ambientales lo requieren. (p.53)

El equilibrio constituye el comportamiento motor fundamental en el movimiento psicomotor y permite la ejecución de la actividad motora junto con la regulación del tono y la coordinación.

Vinueza (2015) define al equilibrio como:

La capacidad de una persona para mantener el control del cuerpo, ya sea mientras realiza algún tipo de movimiento o mientras está quieto. Por tanto, el correcto equilibrio de la estimulación es la base de una buena coordinación general, ya que facilitará la realización de las diferentes actividades diarias. (p.43)

El equilibrio requiere la relación de dos condiciones complejas: La primera es sobre el cuerpo físico: implica el cuerpo y las relaciones. El segundo está directamente relacionado con el tejido del tiempo y el espacio: nos admite crear relaciones con el mundo exterior y las cosas que nos rodean.

Esta es la habilidad que tiene el ser humano para sostener su cuerpo y sus partes en una determinada postura, que depende sobre todo de las acciones de movimiento que realiza teniendo en cuenta el espacio. Es un elemento esencial en la realización de cualquier acción y está incluido en cualquier acción que realice un niño a lo largo de su vida. Da Fonseca (1998) determinó que “el equilibrio es una condición esencial de la actividad motriz, lo que implica múltiples ajustes (...) para soportar cualquier actividad motriz” (p.151). El control equilibrado ayudará al niño a realizar movimientos más conscientes y precisos.

Esta rama abarca varios campos, uno de los cuales es el equilibrio, que se refiere a la habilidad que tiene cada persona para controlar el cuerpo humano en diferentes posiciones, ya sea en movimiento o estacionario, también ayuda a una persona a tener una buena coordinación corporal, mejor tono muscular y estabilidad de los movimientos corporales.

2.3.2.2. Importancia de fortalecer el equilibrio en educación inicial

Es importante animar a los niños a hacer ejercicio y estar activos desde una edad temprana, ya que promueve un mejor desarrollo cognitivo y aprendizaje emocional.

Toasa (2015) menciona equilibrar el trabajo en preescolar:

Esto es esencial porque a través del juego libre y el movimiento dinámico, el bebé desarrolla sus habilidades intelectuales, sociales y emocionales para un aprendizaje de alta calidad. Es decir, esta habilidad se refleja en la estabilidad que exhiben los infantes en el desempeño de sus actividades cotidianas. (p.46)

Es importante mantener un buen equilibrio en la primera infancia, ya que esto permitirá que el bebé sea independiente, confiado y experimento en el mundo que lo rodea, encontrando formas de encajar con el entorno y su grupo de compañeros. Por tanto, esta capacidad se verá reflejada en el estado de ánimo y el entusiasmo mostrado en la realización de las diferentes actividades.

Trabajar en equilibrio es esencial durante los primeros seis años de vida ya que varios factores como la visión, la audición y las articulaciones se desarrollan en secuencia. En resumen, con suficiente estimulación, los bebés y niños pequeños pueden aprender a dominar habilidades básicas como la estabilidad y la persistencia de una postura adecuada a través de movimientos continuos, porque esto será la base para el desarrollo futuro de habilidades de bebés y niños pequeños.

El Ministerio de Educación (2014) menciona en el campo de la expresión corporal y motricidad que “este campo presenta la posibilidad de desarrollar el movimiento, la expresión y la creatividad a partir del conocimiento del propio cuerpo y sus funciones y posibilidades de movimiento en este campo, el proceso para lograr el equilibrio dinámico y estático” (p.32). Es decir, cuando los bebés y niños pequeños realizan ejercicios de equilibrio, involucran directamente las partes gruesas de sus

cuerpos y les ayudan a dominar movimientos estáticos y dinámicos a través de diferentes actividades.

Con base en lo anterior, este trabajo girará en torno al equilibrio. El equilibrio en la primera infancia es fundamental, ya que ayuda al bebé a desarrollar necesidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas completas. Por ello, se considera necesario intervenir en los problemas que presentan los infantes y ayudar a fortalecer el equilibrio para asegurar un buen progreso en la adquisición de la motricidad gruesa (correr, saltar, gatear, patear, etc.) Confían en que pueden valerse por sí mismos gente.

2.3.2.3. Factores del equilibrio

Hay varios factores influyentes (neurológicos/biológicos, biomecánicos y psicológicos) que pueden detectarse rápidamente y afectar el aprendizaje motor en los bebés cuando se realiza el entrenamiento del equilibrio.

- **Factores Neurológicos – Biológicos:** Las habilidades sensorio-motoras equilibradas se logran porque la información llega a nuestro cerebro por diferentes vías:
 - ✓ **Vista:** mediante la visión, se puede percibir la diferencia entre los obstáculos y los objetos, el cuerpo se puede usar como referencia y comparación. No importa si el objeto se está moviendo o no, puede seguirlo con los ojos. La visión es quizás el sentido más importante del equilibrio, pero en algunos casos la visión puede afectar el equilibrio cuando se realizan movimientos complejos. Así, deportistas de alto nivel en disciplinas como trampolines, gimnastas, etc, entrenar su sistema nervioso para que no se desequilibre y dependa completamente de la visión.
 - ✓ **El oído:** La función principal del oído es permitir la audición, pero su papel en el mantenimiento del equilibrio es igualmente importante. Dentro del sistema vestibular, que es donde se encuentra el oído, hay tres canales semicirculares y un vestíbulo. Estos canales se extienden hacia afuera desde el vestíbulo y están colocados aproximadamente en ángulo recto entre sí, lo que permite que los órganos sensoriales detecten los movimientos de la cabeza. Las señales nerviosas se

transmiten desde este sistema al centro de control del equilibrio en el tronco encefálico, que informa al cerebro de la posición del cuerpo.

✓ **Tacto:** El sentido del tacto es responsable de recibir una gran cantidad de información sobre las experiencias del cuerpo, que van desde posiciones hasta presiones e impactos. También abarca el contacto físico con objetos externos, como diferentes sustancias, agua y esferas. Los receptores táctiles, también conocidos como terminaciones nerviosas, están presentes en la piel humana. Estos receptores están situados en la capa más externa de la piel, conocida como epidermis, y transmiten información sensorial al cerebro a través de fibras nerviosas. Varios tipos de receptores se encuentran en diferentes secciones de la piel.

✓ **El sistema propio receptor:** Se encuentran en todos los ligamentos, articulaciones y músculos que incluyen receptores nerviosos que detectan la tensión muscular, la relajación muscular, la posición muscular y el movimiento corporal.

Cuando se da un estímulo, el cerebro se encarga de procesar la información de los receptores, que les indican a los músculos que se adapten a las demandas: tensión y estiramiento para obtener la acción que desea.

La información es traída al cerebro por elementos perceptivos vestibulares, transmitida a través de los órganos sensoriales, procesada en el sistema nervioso central y finalmente reacciona a los estímulos a través de los órganos sensoriales.

✓ **Sistema Nervioso:** La espina dorsal, cuya función es el ajuste postural y la coordinación en entornos estáticos y dinámicos.

✓ **Cerebro:** Recibe los impulsos nerviosos y los envía a los músculos. El oído interno está conectado a la parte trasera del cerebro y controla el balance con los demás.

- **Factores Biomecánicos**

✓ **Base de sustentación:** la parte que sostiene a una persona en contacto con el suelo o una superficie, es decir, la planta del pie cuando está de pie. Esto varía de una posición a otra, por ejemplo, cuando un cuadrúpedo se mueve, los brazos y las piernas sirven como base de

apoyo. El equilibrio del cuerpo consigue estabilidad y preferentemente una amplia base de apoyo.

Cuando el centro de gravedad del cuerpo sobresale y cae dentro del área definida por la base del soporte, el cuerpo está en un estado de equilibrio, y cuando el centro de gravedad del cuerpo sale del área definida, el cuerpo está desequilibrado. El equilibrio del cuerpo con una base de sustentación más amplia es más equilibrado y estable.

- ✓ **Centro de gravedad:** es la acción de fuerzas que actúan sobre la masa corporal. Al equilibrar, es importante encontrar el centro de gravedad, que es la combinación de fuerzas frontales, longitudinales y transversales.

Este cambio depende de la posición de la persona que quiere, es decir, cuanto más cerca del suelo, el equilibrio entre la gravedad y su ancho de apoyo tumbado en el suelo, mayor será el grado.

El centro de gravedad cambiará dependiendo de la posición del objeto. Cuanto más cerca está un objeto de la tierra, más fuerte es su atracción gravitatoria y mayor su salida. Es importante cumplir esta propuesta didáctica a través de ejercicios de diversa dificultad, desde principiantes hasta avanzados, tratando diferentes tipos de desarrollo, para que los alumnos ganen adaptabilidad corporal con la postura requerida, sea cual sea.

2.3.2.4. Componentes del equilibrio

Ya sea de pie o caminando, el cuerpo humano se ve constantemente afectado por desequilibrios, es así como surgen situaciones dinámicas que deben ajustarse constantemente en la posición del cuerpo y ajustarse para mantener el equilibrio. Este desarrollo de restablecer el equilibrio ocurre mediante el proceso inicial de recibir y transmitir el desequilibrio al sistema nervioso central, que luego detalla y desencadena una respuesta de equilibrio.

Así, el sentido del equilibrio de Carlson (1996):

De ello depende el correcto funcionamiento de todas sus partes, incluido el sistema vestibular, que registra la posición de la cabeza con relación al suelo; Incluye la bolsa y el útero (que es sensible a la gravedad y le dice al cerebro la dirección de la cabeza, que es diferente de los factores estáticos

relacionados con el equilibrio) y canales semicirculares (respuesta a cambios en la aceleración angular o rotación de la cabeza, relacionado con la homeostasis). (p.110)

La información visual, propioceptiva y táctil de los receptores se transmite al sistema nervioso central para crear los movimientos necesarios para mantener la postura, equilibrar el cuerpo, moverse en el espacio y localizar y controlar objetos en el entorno; esto incluye información de articulaciones, tendones, músculos y corpúsculos de Pacini en la planta del pie.

La importancia de la propiocepción radica en su capacidad para mantener el equilibrio, determinar la dirección y el rango del movimiento, facilitar la acción y la retroalimentación automáticas, afectar el esquema corporal y establecer una correlación entre el cuerpo y el espacio circundante para facilitar los movimientos planificados. Además, el desarrollo psicomotor y funcional, como el apoyo, la fuerza, coordinación, la flexibilidad y el centro de gravedad, son esenciales para un equilibrio adecuado.

Redondo (2011), destaca que el equilibrio corporal se construye y fomenta a partir de los datos visoespaciales y vestibulares, por lo que los cambios en el control del equilibrio pueden conducir no solo a problemas de integración espacial sino también al control posterior al tacto. De esta forma, detalla 3 conjuntos de elementos depende del correcto equilibrio:

- Sensorial, sensoriomotor, sistema plantar, sistema laberíntico y cinestésico
- Gravedad, mecánica, centro de gravedad, peso corporal y base de apoyo.
- Autoconfianza, motivación, inteligencia motriz, capacidad de concentración, etc. (p.8)

2.3.2.5. Factores que afectan el equilibrio

Para García & Rodríguez (2015) todo ser humano depende de un proceso perpetuo de equilibrio, incluso estando parado, y se encuentra constantemente en un entorno dinámico de constante ajuste y reajuste mientras intenta conservar el balance. Los autores expresan que esto puede darse de dos formas: la primera es captar el desequilibrio y utilizar los elementos sensoriales del movimiento (la vía receptiva: receptores extrínsecos y somáticos). En segundo lugar, cuando se establece el

equilibrio corporal: correcta activación muscular y control postural (estática y dinámica).

Los mecanismos que afectan a los factores de equilibrio o desequilibrio pueden provenir del entorno, es decir, del exterior de la persona, o del interior, es decir, de la propia persona. y, puede haber situaciones en las que ambos mecanismos pueden ocurrir.

Factor externo:

- El soporte de apoyo es amplio y el equilibrio aumenta o disminuye a medida que la base se expande o se acorta.
- Cuanto más alto el centro de gravedad, es decir, cuanto más cerca de la base, más estable es la postura.
- Al atrapar algo, como agarrarlo o tirarlo, puede crear una situación desequilibrada.
- Una base estable hace que sea más fácil mantener el equilibrio mientras se mueve o está parado.

Factor interno:

- Dependiendo del peso de una persona, una persona más pesada debe ejercer más fuerza que una persona más liviana para desequilibrar el cuerpo.
- En términos de fuerza, cuanto mayor sea la fuerza, más fácil será el movimiento y mejor se podrá mantener la postura.
- Cuando se lesionan los oídos, la vista u otros receptores, puede ser muy difícil mantener el equilibrio mientras se realizan movimientos.
- Si una persona desarrolla problemas mentales como miedo, ansiedad, inseguridad, es difícil calmarse.

2.3.2.6. Tipos de equilibrio

El equilibrio, como habilidad especial de coordinación, es un componente cognitivo específico de las habilidades motoras. El equilibrio está estrechamente relacionado con los patrones corporales, y podemos pensar en la función tónica como el trasfondo del equilibrio, que a su vez preparará el escenario para que podamos crear un espacio para la coordinación y el dominio. En los humanos, se manifiesta

como una postura bípeda, que se caracteriza por requerir poco esfuerzo voluntario para completarse.

El equilibrio tónico-postural está asociado con el sistema nervioso central (SNC), ubicado en el pre cerebelo (paleocerebelo), tronco encefálico y ganglios basales que mantienen el control y ajuste del aparato. Los músculos y ligamentos son los responsables de equilibrar el impacto de la gravedad. Podemos enumerar diversos tipos de equilibrios:

- **Equilibrio estático:** Puede ser definido como la capacidad de sostener el cuerpo en posición vertical sin trasladarse, por ejemplo, el equilibrio estático podría moverse con un punto de apoyo (un pie en el suelo) y tratar de permanecer en el aire.
- **Equilibrio dinámico:** Es la capacidad de mantener la postura correcta requerida para una tarea diferente y constante, es decir, mantener el equilibrio mientras se corre.
- **Equilibrio Estable:** En gimnasia, colgar es una posición típica, el centro de gravedad del cuerpo está más bajo que el apoyo.
- **Equilibrio inestable:** El núcleo de gravedad del cuerpo está sobre el soporte, y una superficie de soporte insuficiente casi siempre creará un momento que inclinará el cuerpo hacia una posición de equilibrio estable.
- **Equilibrio Infinito:** Está entre la estabilidad y la inestabilidad en equilibrio y por lo tanto combina los dos aspectos. No tiene sentido mantener el equilibrio aquí porque no puedes caer.
- **Equilibrio estable- limitado:** Todas las situaciones de equilibrio mencionadas anteriormente existen. (p.14)

2.3.2.7. Dimensiones del equilibrio corporal

Sin embargo, la información resultante de la acción, que concierne a la conciencia o al conocimiento del cuerpo, es exclusivamente personal y no expresable en el lenguaje.

- **El equilibrio estático:** es la habilidad de mantenerse contra la gravedad en situaciones normales o difíciles de la vida diaria, lo que requiere el funcionamiento del sistema laberíntico y la flexibilidad del cuerpo para coordinar el espacio y el tiempo. Para que este equilibrio sea posible, es

necesario tener una buena coordinación neuromotora para mantener una posición determinada.

Entre los ejercicios que podemos llevar a cabo están los que tienen que ver con mantener la posición de puntillas. No es posible llegar a un consenso unificado sobre cómo mejorar y tratar el equilibrio porque su conexión con la estructura y los nervios del individuo dificulta su entrenamiento y, por lo tanto, determinar el equilibrio es una habilidad que no se puede entrenar.

- **Equilibrio Dinámico:** La respuesta del cuerpo en movimiento a la fuerza de la gravedad. La homeostasis significa controlar el estado del cuerpo, y si este equilibrio se pierde en el ejercicio con cosas superiores relacionadas con la mejora del homeostasis o el movimiento, debemos mostrar la cantidad de equipo y el tipo de ejercicio que se puede utilizar, al máximo mediante la atracción efectiva entre los estudiantes. La homeostasis se refiere a la capacidad del cuerpo para resistir la gravedad cuando se mueve.

2.3.2.8. El desarrollo del equilibrio en niño y niñas de edad preescolar

Para Catalina, González y Rodríguez, la estabilidad y el equilibrio se relacionan mediante una habilidad humana que se desarrolla con la edad y está muy relacionada con el desarrollo del sistema nervioso central.

El equilibrio correcto entre el movimiento estático y dinámico se puede lograr cuando el niño tiene la capacidad de integrar la información del oído interno, el sistema visual y el sistema de propiocepción al nivel del pie.

Durante el primer año de vida, la marcha bípeda es un desarrollo que requiere el control del equilibrio de la posición vertical relacionada con la interacción de los diversos movimientos de la parte inferior de la pierna y la obtención de la fuerza suficiente para sostener el peso corporal en poco tiempo en una pierna.

Sin olvidar la actuación de un coordinador específico, a saber, los movimientos oculares, podemos estar seguros de que el equilibrio es el primer coordinador que emerge en el ser humano en el primer año de vida. En el segundo año de vida, los niños comienzan a darse cuenta del potencial de apoyo a corto plazo que les permite realizar movimientos progresivamente más complejos. Además de marchas, también hubo competencias y saltos.

Si bien el desarrollo de este conocimiento, como otros, está determinado por las capacidades morfológicas y funcionales del organismo, su desarrollo depende del método educativo. En edad preescolar, a los niños se les da una variedad de habilidades motoras para desarrollar esta habilidad. Sin embargo, a veces cometen errores, en gran parte debido a su enfoque en respetar la relación entre dificultad y oportunidad.

Después de la edad de 4 (de los 3 años a más), se requiere cierta complejidad en el trabajo de equilibrio para desarrollar realmente esta habilidad; por ejemplo: andar sobre una línea implica llevar pequeños objetos en la cabeza o usar curvas o diferentes alturas y bajas. Con respecto al equilibrio estático, se puede presentar la tarea de dominar el esquema corporal, sugiriendo que el niño se equilibre en tres soportes, dos soportes y un soporte. Este comportamiento se logra cuando el niño domina diversas partes de su cuerpo.

Entre los 4 y los 6 años, los niños pueden presentar tareas motoras y disequilibrios faciales. Algunas de estas tareas incluyen: estar de pie sobre un objeto, derecho en la parte superior, redondeado en la parte inferior, caminar a diferentes alturas sobre el suelo o el objeto, saltar sobre un colchón de aire, etc.

El movimiento en diferentes planos puede volverse más complejo cuando se le pide al niño: cruzar un banco, pasar un objeto colocado sobre él, realizar acciones combinadas como: caminar a lo largo de un banco, agacharse, darse la vuelta, pararse sobre un pie y continuar caminar, los dos niños comienzan a correr desde el borde del banco, se encuentran en el medio, intentan pasar sin caerse y continúan caminando. Los niños de esta edad disfrutan de las tareas que implican perder el equilibrio, escalar y resbalar en obstáculos, apoyarse en objetos pequeños y otras situaciones que pueden provocar inestabilidad física.

2.4. Definición de términos básicos

- **Coordinación fina:** son el ajuste de movimientos de carácter visual y la integración de la información recibida durante la ejecución de los movimientos. Se llama coordinación del movimiento ocular o coordinación segmentaria.

- **El equilibrio:** es la capacidad de sostener una postura corporal erecta debido a actividades compensadoras que requieren habilidades motoras finas y gruesas, ya sea en reposo (equilibrio estático) o en movimiento (equilibrio dinámico).
- **El Juego:** promueve la destreza cognitiva de los niños, creando condiciones apropiadas en el desarrollo educativo, promueve las relaciones de los niños en el entorno social, desarrolla cualidades y hábitos, y acerca todos los sentidos a la creatividad y actividad de los niños mediante funciones mentales y motoras.
- **Equilibrio dinámico:** se refiere a la habilidad de mantener una postura estable del cuerpo en su movimiento contra la gravedad. En equilibrio dinámico, el desplazamiento del cuerpo se produce en el espacio, es decir, el cuerpo se mueve de lado a lado y su soporte de apoyo y centro de gravedad cambian constantemente durante este movimiento.
- **Equilibrio estático:** es la capacidad de permanecer inmóvil contra la gravedad, controlando nuestro cuerpo sin moverte, quedándose en el mismo lugar, manteniendo el equilibrio para no caer. Una persona puede pararse, sentarse, ponerse de pie y agacharse.
- **Esquema corporal:** es la concepción que tiene la persona de su propia imagen corporal, la cual es definida por varios autores que muestran que existe un fuerte vínculo entre el esquema corporal y la actividad sensoriomotora, ya que esto permite desarrollar conocimientos sobre la misma.
- **Juego de reglas:** aquí se juegan solo por diversión, pero principalmente en competencia con una o más personas, aplicando normas y reglas que les permitan lograr ciertos objetivos. Según Piaget, el juego de reglas comienza con situaciones y comportamientos que los niños construyen en momentos específicos de sus vidas, como caminar sin pisar las líneas de la acera.
- **Juego de reglas:** estos se encuentran en muchos juegos infantiles, los juegos de reglas implican establecer unas reglas básicas antes de que comience el juego para que se pueda disfrutar al máximo del juego. Dependiendo de la edad del niño, las reglas serán más o menos sencillas. Sin embargo, todos los juegos con reglas tienen muchas ventajas para el desarrollo infantil.
- **Juego sensoriomotor:** es la forma de juego más primitiva porque implica la repetición de actividades aprendidas. Esta etapa corresponde a las edades de 0 a 2 años y ocurre antes de que los niños ingresen a la escuela, especialmente

cuando están en continuamente comunicados con sus padres, ya que juegan con todo lo que le rodea.

- **Juegos Tradicionales:** juegos que han sido transmitido de generación en generación y que suele ser característico de la región a la que pertenece. También pueden sufrir cambios de nombre o de reglas.
- **Lateralidad:** es el conocimiento de ambos lados del cuerpo (derecho, izquierdo), muy relacionado con la dominancia que se produce a nivel del cerebro. Se refiere a que hay duplas y personalidades, pero todo debe desarrollar impulso en igualdad de condiciones.
- **Motricidad Gruesa:** es la coordinación y el control de movimientos corporales como caminar, saltar, rodar y gatear. En consecuencia, el niño puede llevar a cabo las funciones de la vida cotidiana sin problemas.

2.5. Hipótesis de la investigación

2.5.1. Hipótesis general

El juego influye significativamente en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

2.5.2. Hipótesis específicas

- El juego influye significativamente en el equilibrio corporal dinámico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.
- El juego influye significativamente en el equilibrio corporal estático de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
EL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos individuales 	<ul style="list-style-type: none"> • Permite el desarrollo de las habilidades del razonamiento. • Promueve actividades de individualismos y egocentrismo. • Cuenta con criterio didáctico y pedagógico. 	Ítems

	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos colectivos 	<ul style="list-style-type: none"> • Permiten el desarrollo de las habilidades sociales. • Centran su atención en la actividad desarrollada. • Demandan el desencadenamiento de procesos neurológicos. 	Ítems
EQUILIBRIO CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio corporal dinámico • Equilibrio corporal estático 	<ul style="list-style-type: none"> • Controla y mantiene una posición corporal. • Corre, salta, brinca y patina, etc. • Logra tener un equilibrio de acuerdo a su edad. • Mantiene el cuerpo en forma erguida. • Mantiene una buena coordinación motora. 	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

Para este estudio, utilizamos un tipo no experimental de diseño transversal o transeccional. Debido a que el plan o estrategia está diseñado para responder a la pregunta de investigación, no hay manipulación de variables, trabajo en equipo y recolección inmediata de datos para el análisis.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2022, los mismos que suman 80.

3.2.2. Muestra

Dado que la población es muy pequeña, se decidió aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre el juego en el equilibrio corporal, que consta de 20 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los niños, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 5 años, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Brinca sobre un objeto situado en el suelo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



Figura 1: Brinca sobre un objeto situado en el suelo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre brincan sobre un objeto situado en el suelo; el 25,0% casi siempre brincan sobre un objeto situado en el suelo, el 6,3% a veces brincan sobre un objeto situado en el suelo, el 3,8% casi nunca brincan sobre un objeto situado en el suelo y el 2,5% nunca brincan sobre un objeto situado en el suelo.

Tabla 2

Camina sujetando con las dos manos un objeto.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

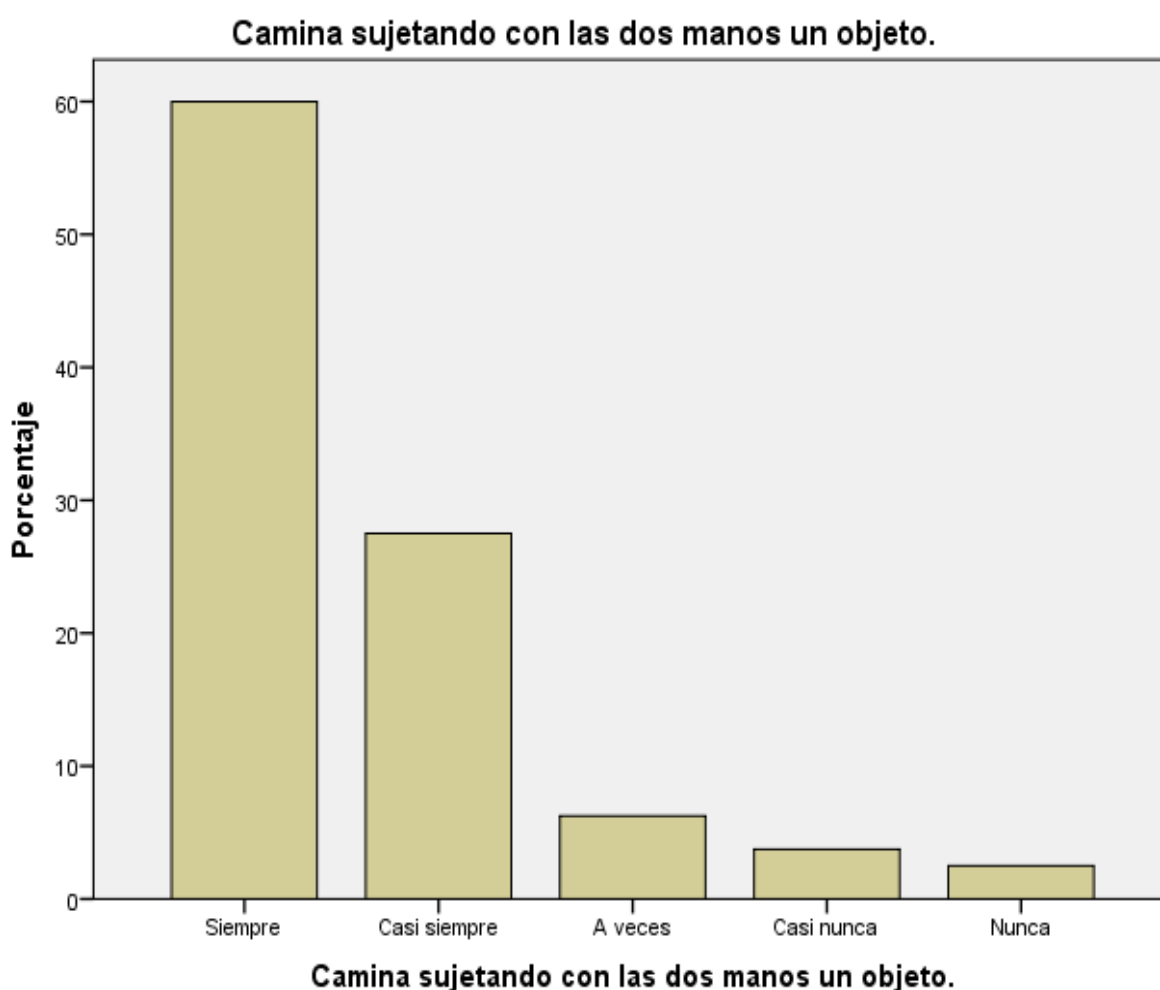


Figura 2: Camina sujetando con las dos manos un objeto.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre caminan sujetando con las dos manos un objeto; el 27,5% casi siempre caminan sujetando con las dos manos un objeto, el 6,3% a veces caminan sujetando con las dos manos un objeto, el 3,8% casi nunca caminan sujetando con las dos manos un objeto y el 2,5% nunca caminan sujetando con las dos manos un objeto.

Tabla 3

Camina con un objeto sobre su cabeza en línea recta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

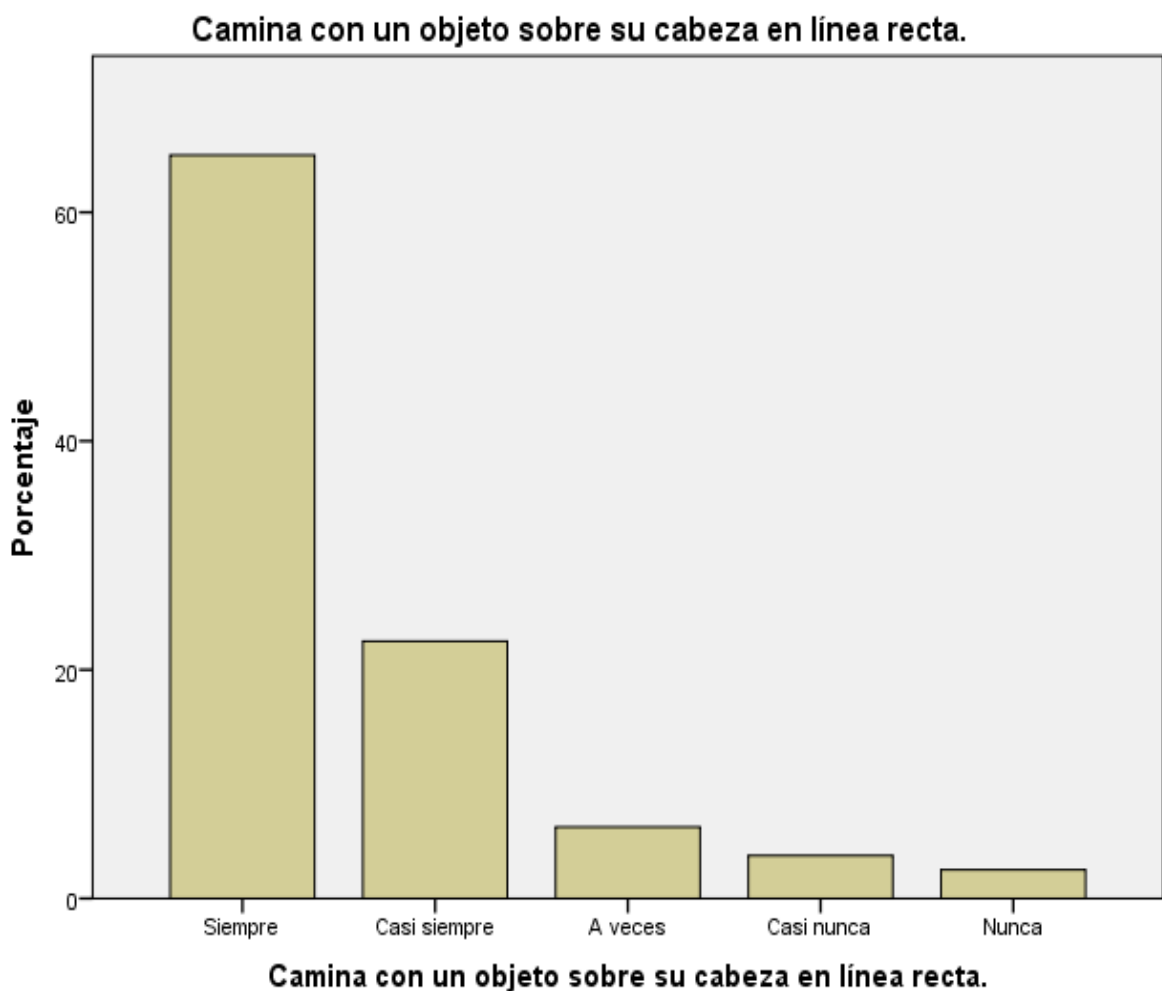


Figura 3: Camina con un objeto sobre su cabeza en línea recta.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre caminan con un objeto sobre su cabeza en línea recta; el 22,5% casi siempre caminan con un objeto sobre su cabeza en línea recta, el 6,3% a veces caminan con un objeto sobre su cabeza en línea recta, el 3,8% casi nunca caminan con un objeto sobre su cabeza en línea recta y el 2,5% nunca caminan con un objeto sobre su cabeza en línea recta.

Tabla 4

Baila al compás de la canción.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

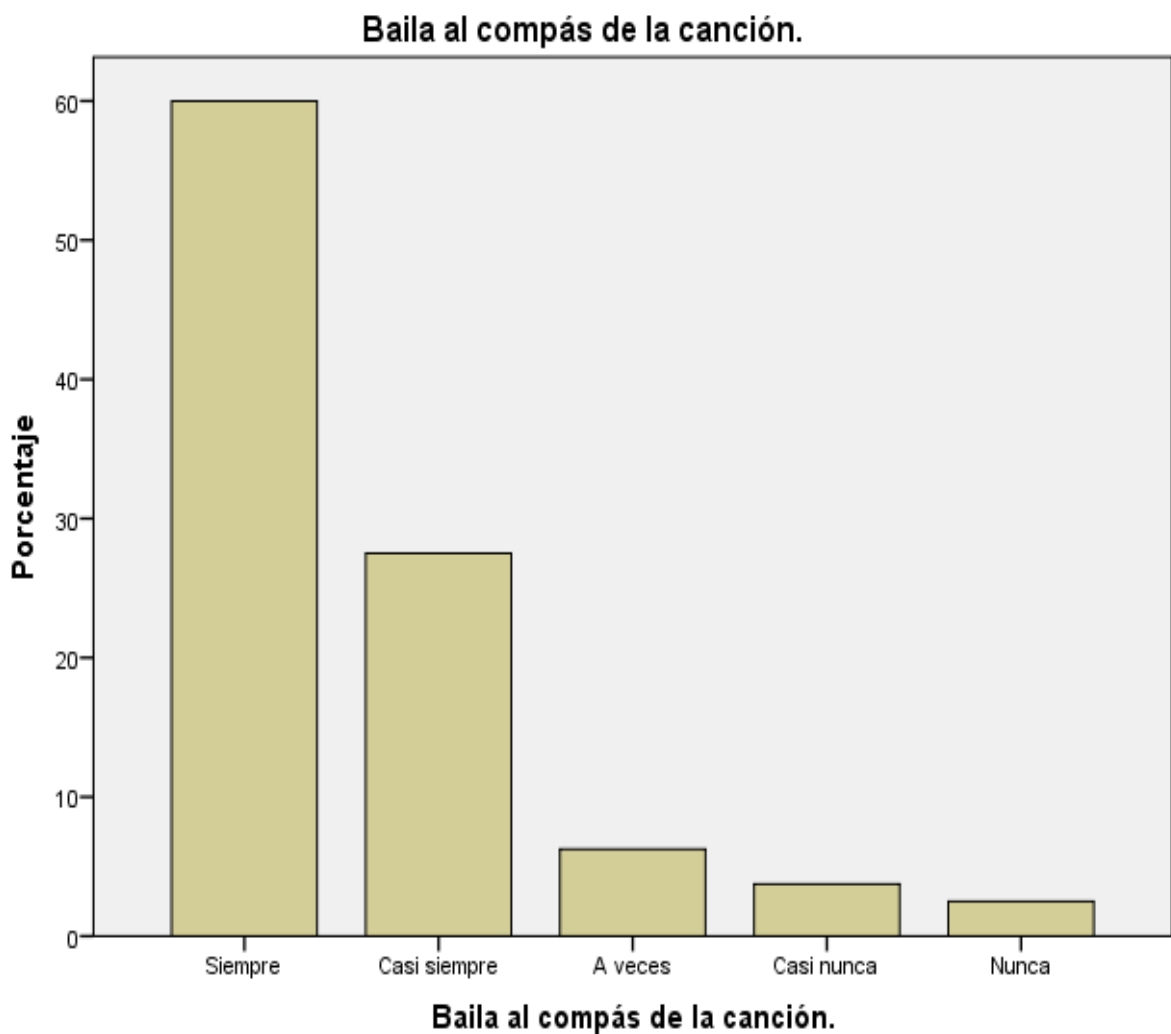


Figura 4: Baila al compás de la canción.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre bailan al compás de la canción; el 27,5% casi siempre bailan al compás de la canción, el 6,3% a veces bailan al compás de la canción, el 3,8% casi nunca bailan al compás de la canción y el 2,5% nunca bailan al compás de la canción.

Tabla 5

Tira la pelota al aire e intenta atraparla con ambas manos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	3	3,8	3,8	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

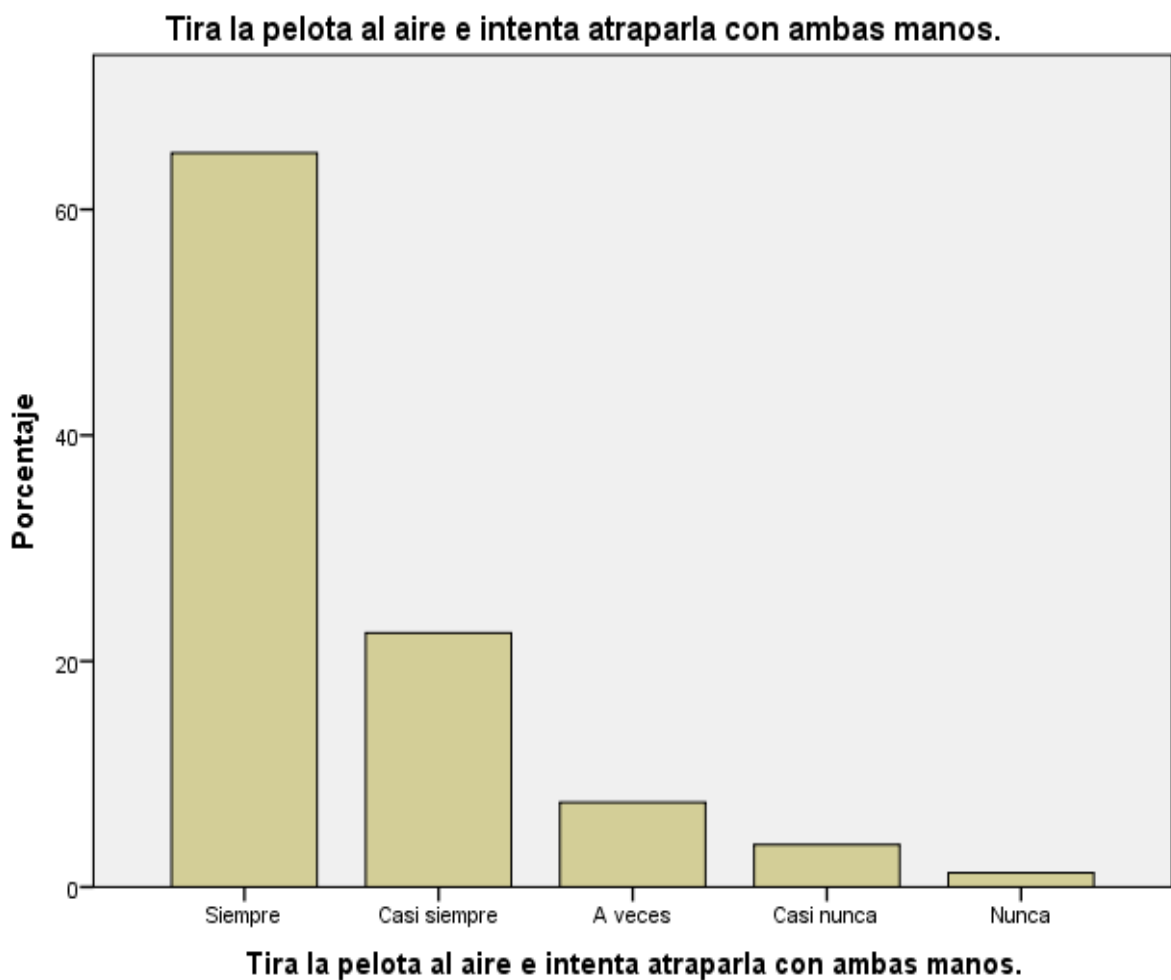


Figura 5: Tira la pelota al aire e intenta atraparla con ambas manos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre tiran la pelota al aire e intentan atraparla con ambas manos; el 22,5% casi siempre tiran la pelota al aire e intentan atraparla con ambas manos, el 7,5% a veces tiran la pelota al aire e intentan atraparla con ambas manos, el 3,8% casi nunca tiran la pelota al aire e intentan atraparla con ambas manos y el 1,3% nunca tiran la pelota al aire e intentan atraparla con ambas manos.

Tabla 6

Mueve objetos livianos y pesados con las manos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	16	20,0	20,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	3	3,8	3,8	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

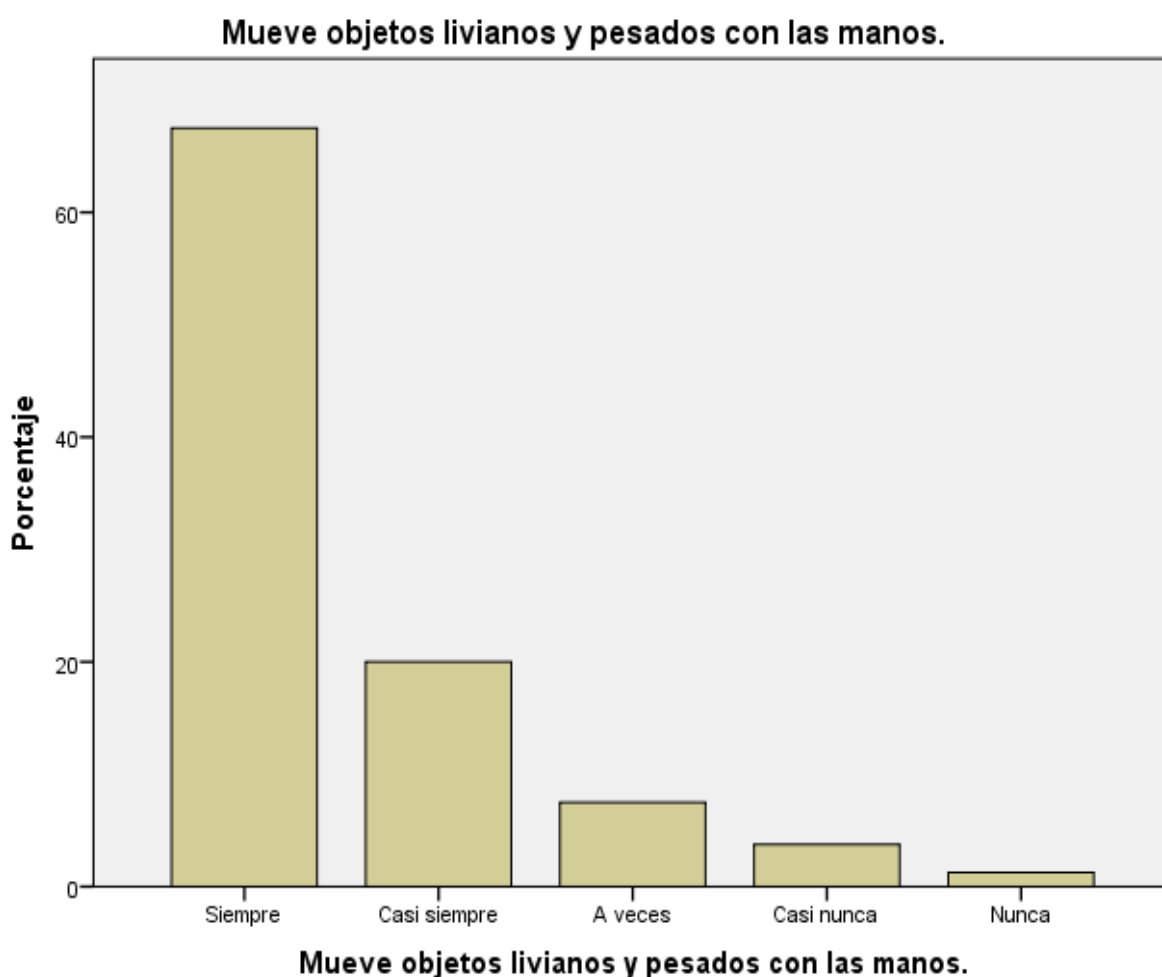


Figura 6: Mueve objetos livianos y pesados con las manos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre mueven objetos livianos y pesados con las manos; el 20,0% casi siempre mueven objetos livianos y pesados con las manos, el 7,5% a veces mueven objetos livianos y pesados con las manos, el 3,8% casi nunca mueven objetos livianos y pesados con las manos y el 1,3% nunca mueven objetos livianos y pesados con las manos.

Tabla 7

Alterna las piernas y los brazos para subir y bajar escalones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



Figura 7: Alterna las piernas y los brazos para subir y bajar escalones.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre alternan las piernas y los brazos para subir y bajar escaleras; el 25,0% casi siempre alternan las piernas y los brazos para subir y bajar escaleras, el 6,3% a veces alternan las piernas y los brazos para subir y bajar escaleras, el 3,8% casi nunca alternan las piernas y los brazos para subir y bajar escaleras y el 2,5% nunca alternan las piernas y los brazos para subir y bajar escaleras.

Tabla 8

Desliza su cuerpo hacia adelante estirándose en el suelo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	4	5,0	5,0	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

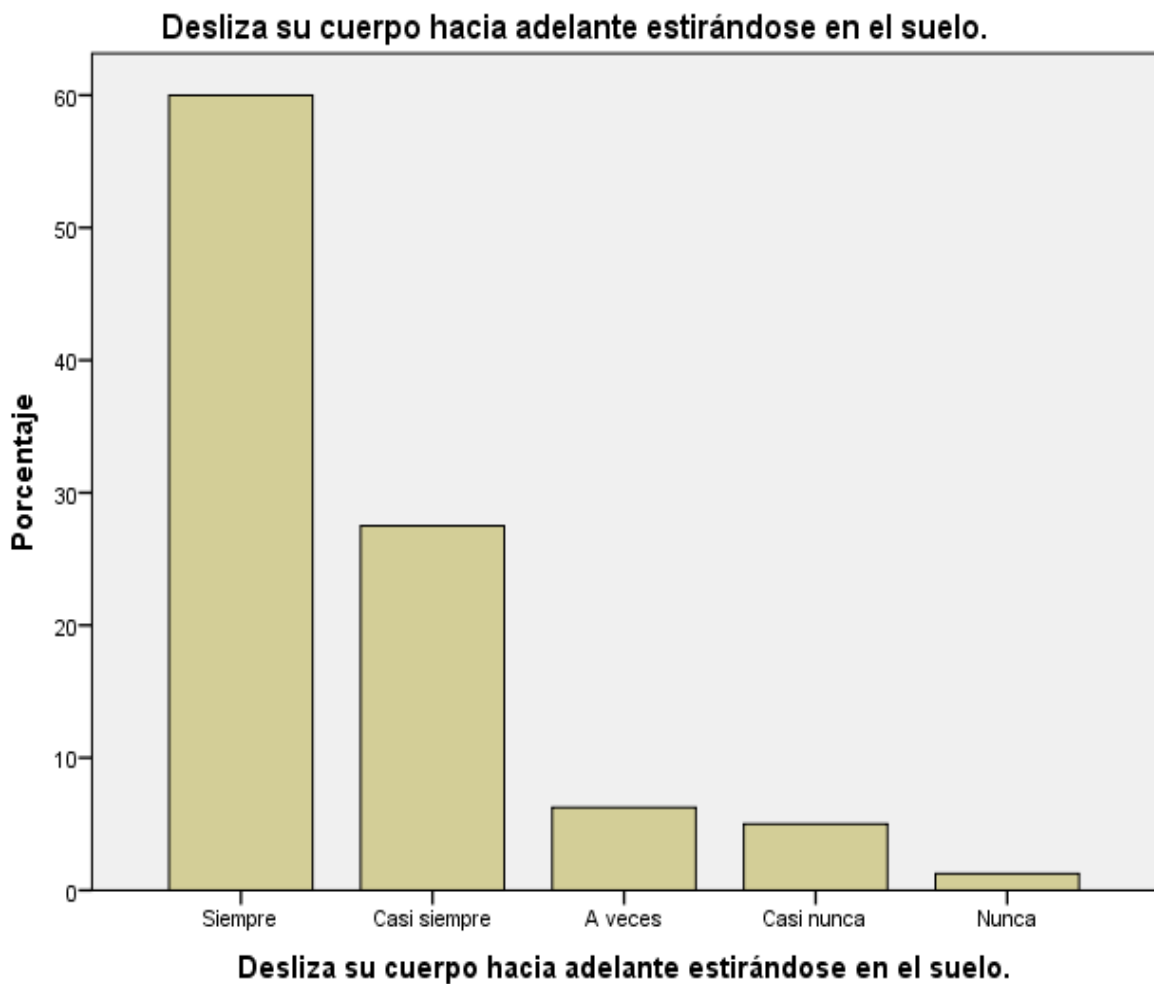


Figura 8: Desliza su cuerpo hacia adelante estirado en el piso.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre deslizan su cuerpo hacia adelante estirándose en el suelo; 27,5% casi siempre deslizan su cuerpo hacia adelante estirándose en el suelo, 6,3% a veces deslizan su cuerpo hacia adelante estirándose en el suelo, 5,0% casi nunca deslizan su cuerpo hacia adelante estirándose en el suelo y el 1,3% nunca deslizan su cuerpo hacia adelante estirándose en el suelo.

Tabla 9

Patea el balón con precisión en el arco.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

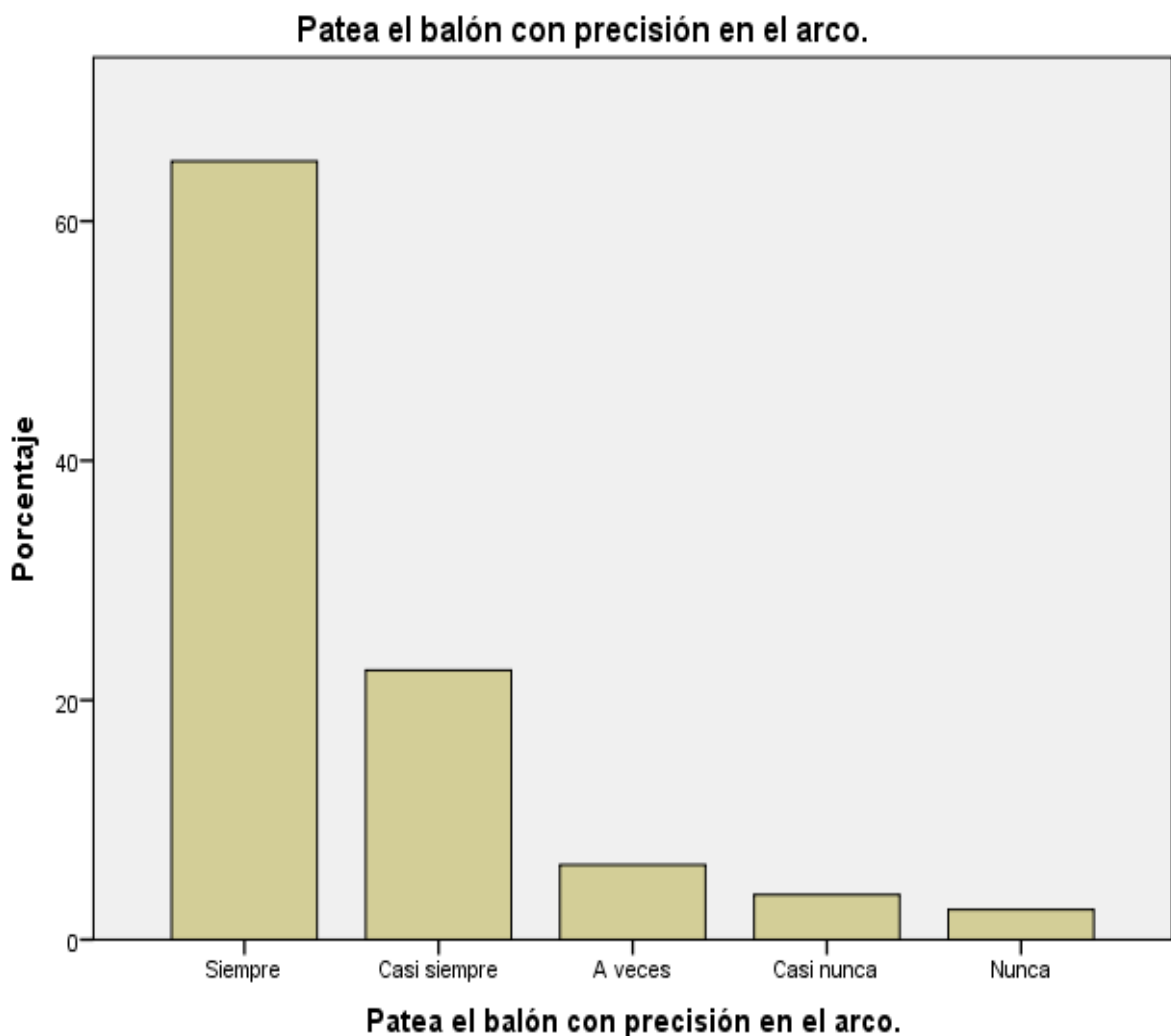


Figura 9: Patea el balón con precisión en el arco.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre patean el balón con precisión en el arco; 22,5% casi siempre patean el balón con precisión en el arco, el 6,3% a veces patean el balón con precisión en el arco, el 3,8% casi nunca patean el balón con precisión en el arco y el 2,5% nunca patean el balón con precisión en el arco.

Tabla 10

Corre por el patio esquivando objetos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

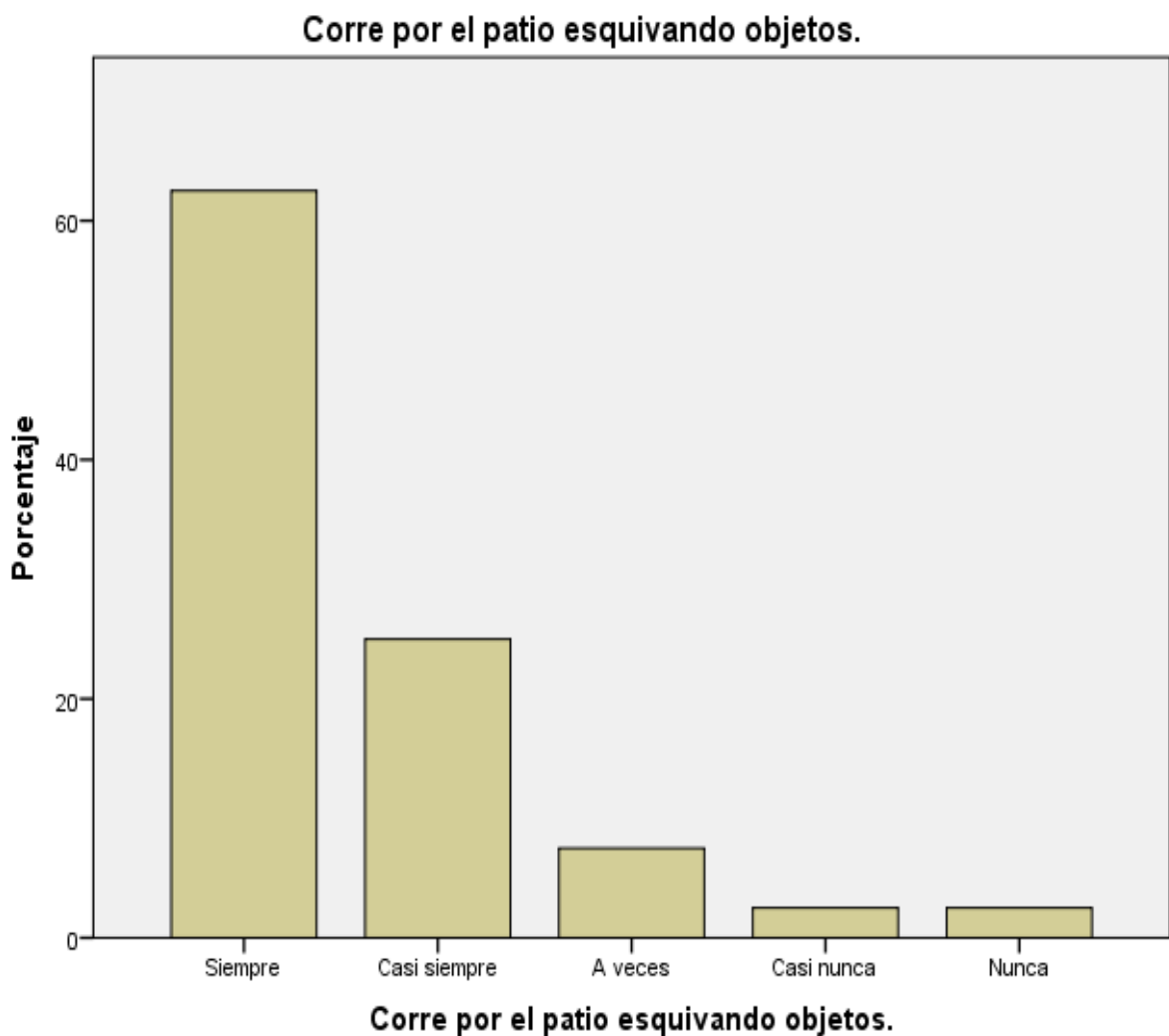


Figura 10: Corre por el patio esquivando objetos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre corren por el patio esquivando objetos; el 25,0% casi siempre corren por el patio esquivando objetos, el 7,5% a veces corren por el patio esquivando objetos, el 2,5% casi nunca corren por el patio esquivando objetos y el 2,5% nunca corren por el patio esquivando objetos.

Tabla 11

Corre esquivando objetos que se encuentran en el suelo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

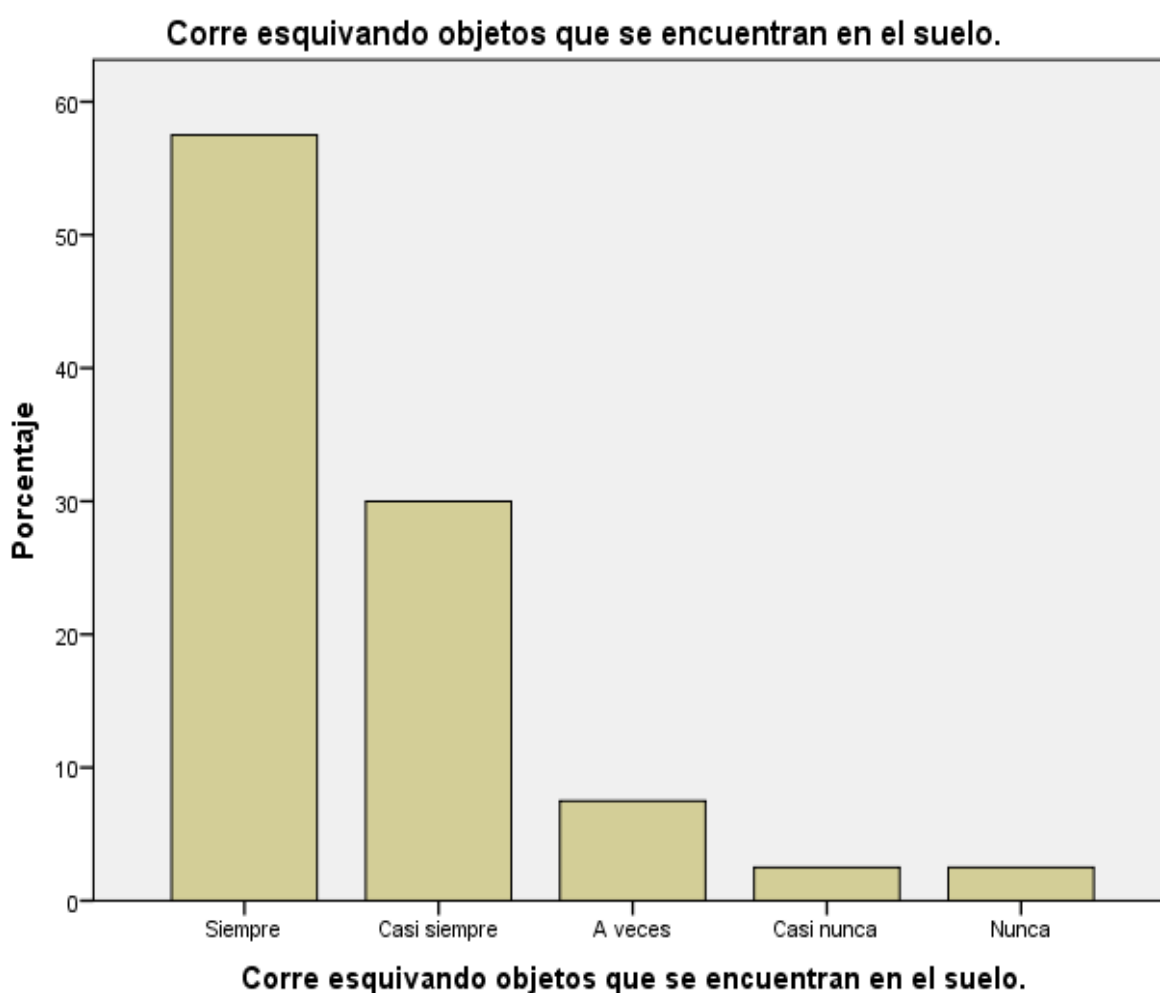


Figura 11: Corre esquivando objetos que se encuentran en el suelo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre corren esquivando objetos que se encuentran en el suelo; el 30,0% casi siempre corren esquivando objetos que se encuentran en el suelo, el 7,5% a veces corren esquivando objetos que se encuentran en el suelo, el 2,5% casi nunca corren esquivando objetos que se encuentran en el suelo y el 2,5% nunca corren esquivando objetos que se encuentran en el suelo.

Tabla 12

Tira la pelota de trapo con las dos manos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

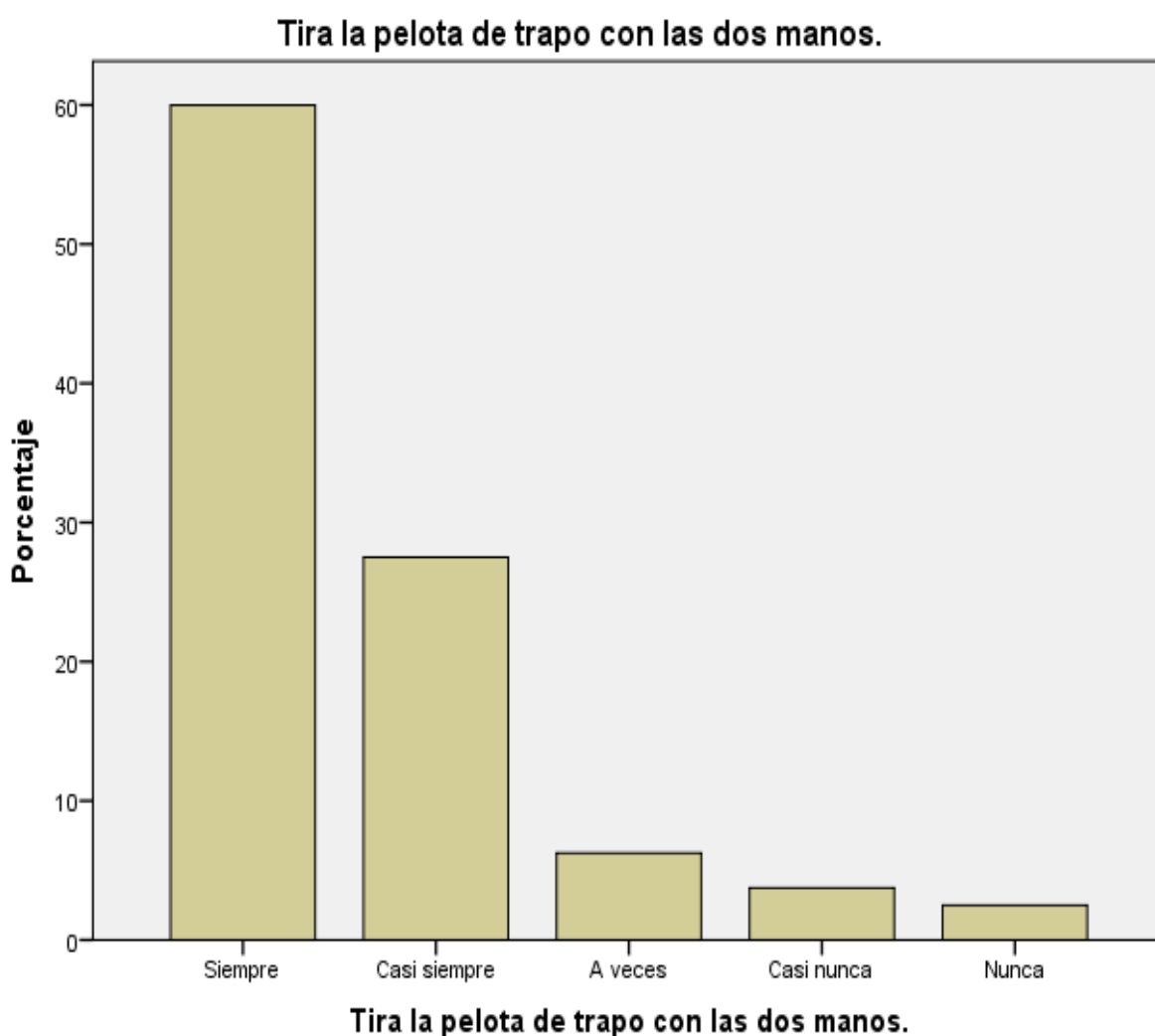


Figura 12: Tira la pelota de trapo con las dos manos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre tiran la pelota de trapo con las dos manos; el 27,5% casi siempre tiran la pelota de trapo con las dos manos, el 6,3% a veces tiran la pelota de trapo con las dos manos, el 3,8% casi nunca tiran la pelota de trapo con las dos manos y el 2,5% nunca tiran la pelota de trapo con las dos manos.

Tabla 13

Sigue la línea recta dibujada en el suelo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

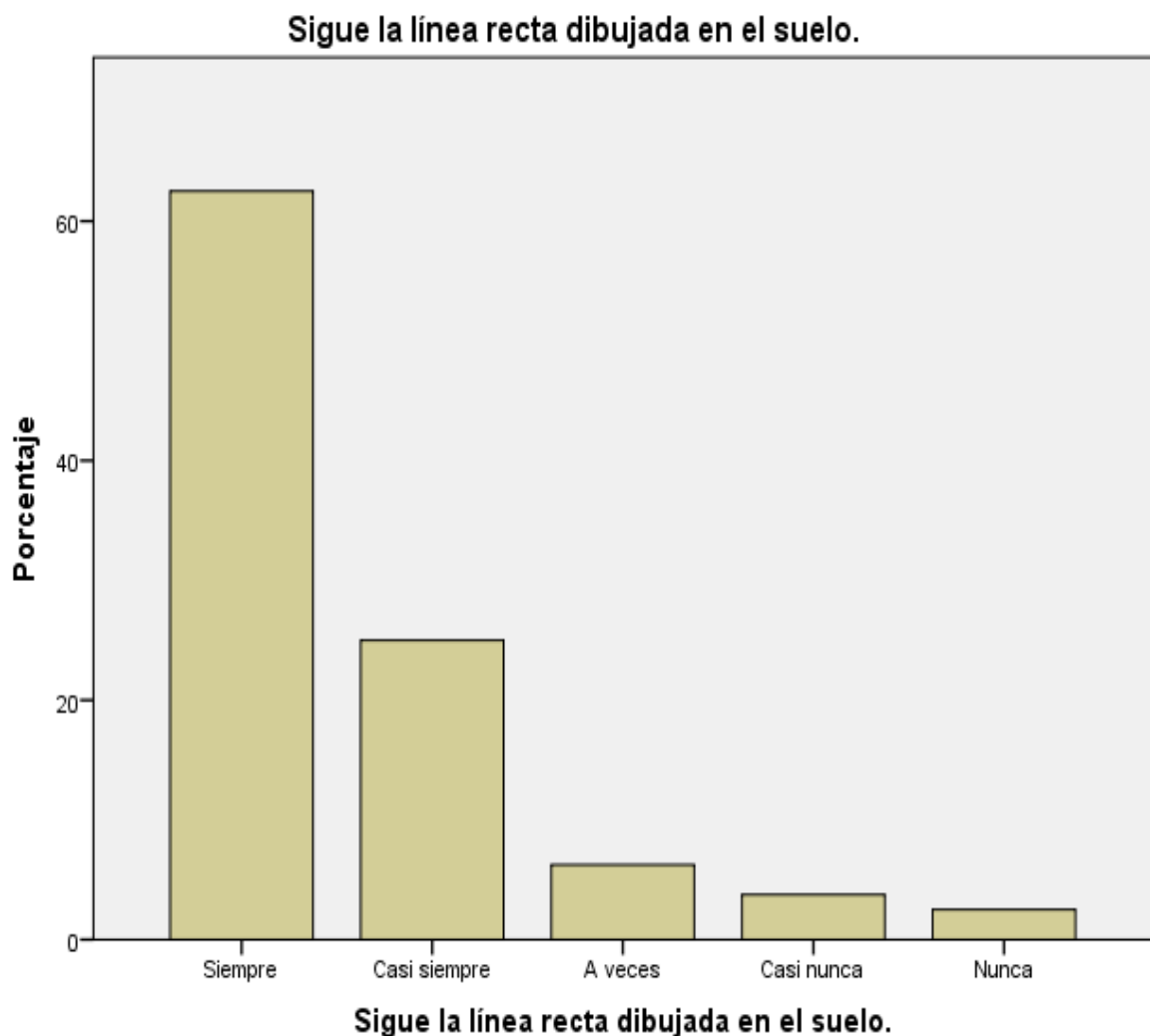


Figura 13: Sigue la línea recta dibujada en el suelo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre siguen la línea recta dibujada en el suelo; el 25,0% casi siempre siguen la línea recta dibujada en el suelo, el 6,3% a veces siguen la línea recta dibujada en el suelo, el 3,8% casi nunca siguen la línea recta dibujada en el suelo y el 2,5% nunca siguen la línea recta dibujada en el suelo.

Tabla 14

Brinca con ambos pies al mismo tiempo sin caerse.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total		80	100,0	100,0

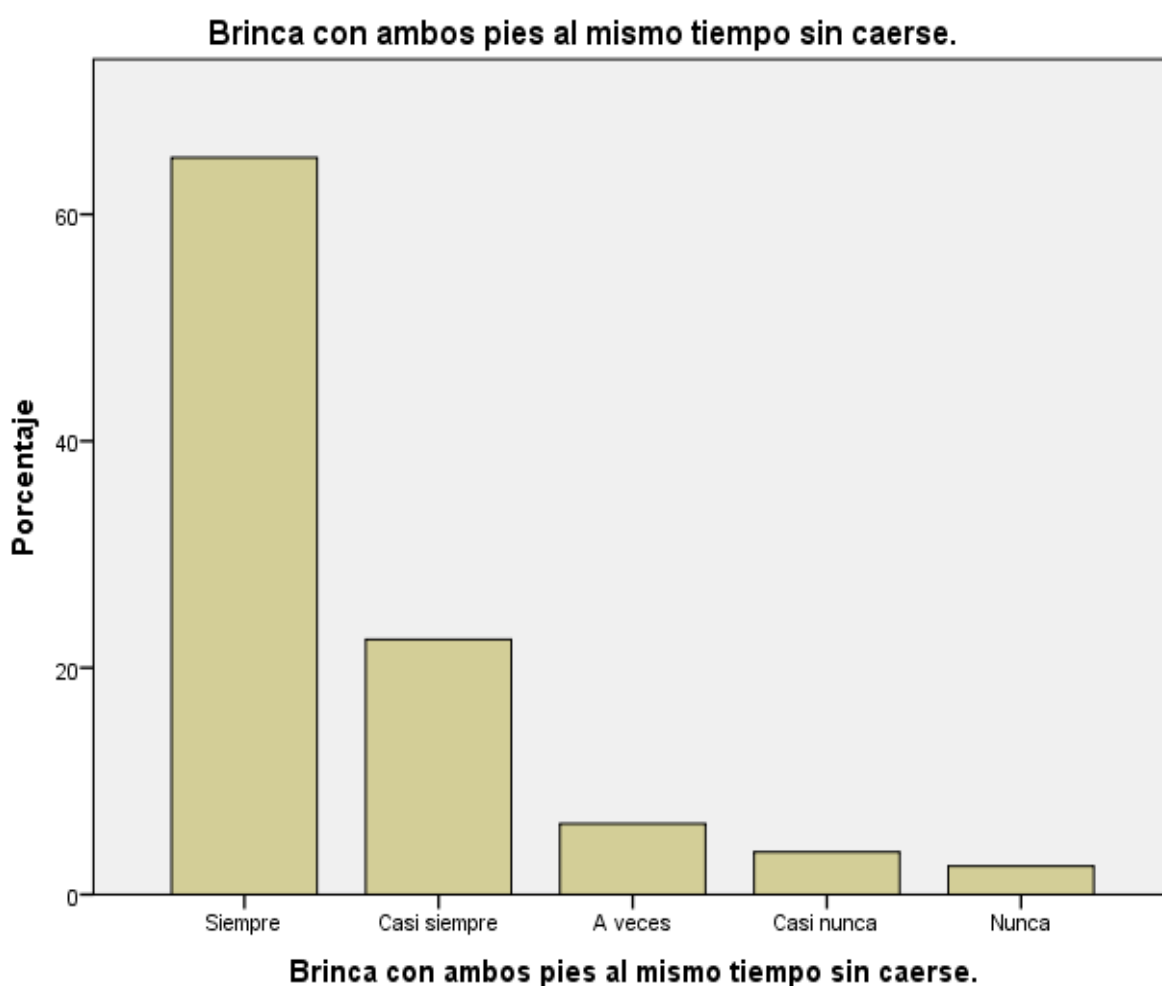


Figura 14: Brinca con ambos pies al mismo tiempo sin caerse.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre brincan con ambos pies al mismo tiempo sin caerse; el 22,5% casi siempre brincan con ambos pies al mismo tiempo sin caerse, el 6,3% a veces brincan con ambos pies al mismo tiempo sin caerse, el 3,8% casi nunca brincan con ambos pies al mismo tiempo sin caerse y el 2,5% nunca brincan con ambos pies al mismo tiempo sin caerse.

Tabla 15

Se para en un pie sin ayuda (derecha- izquierda).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

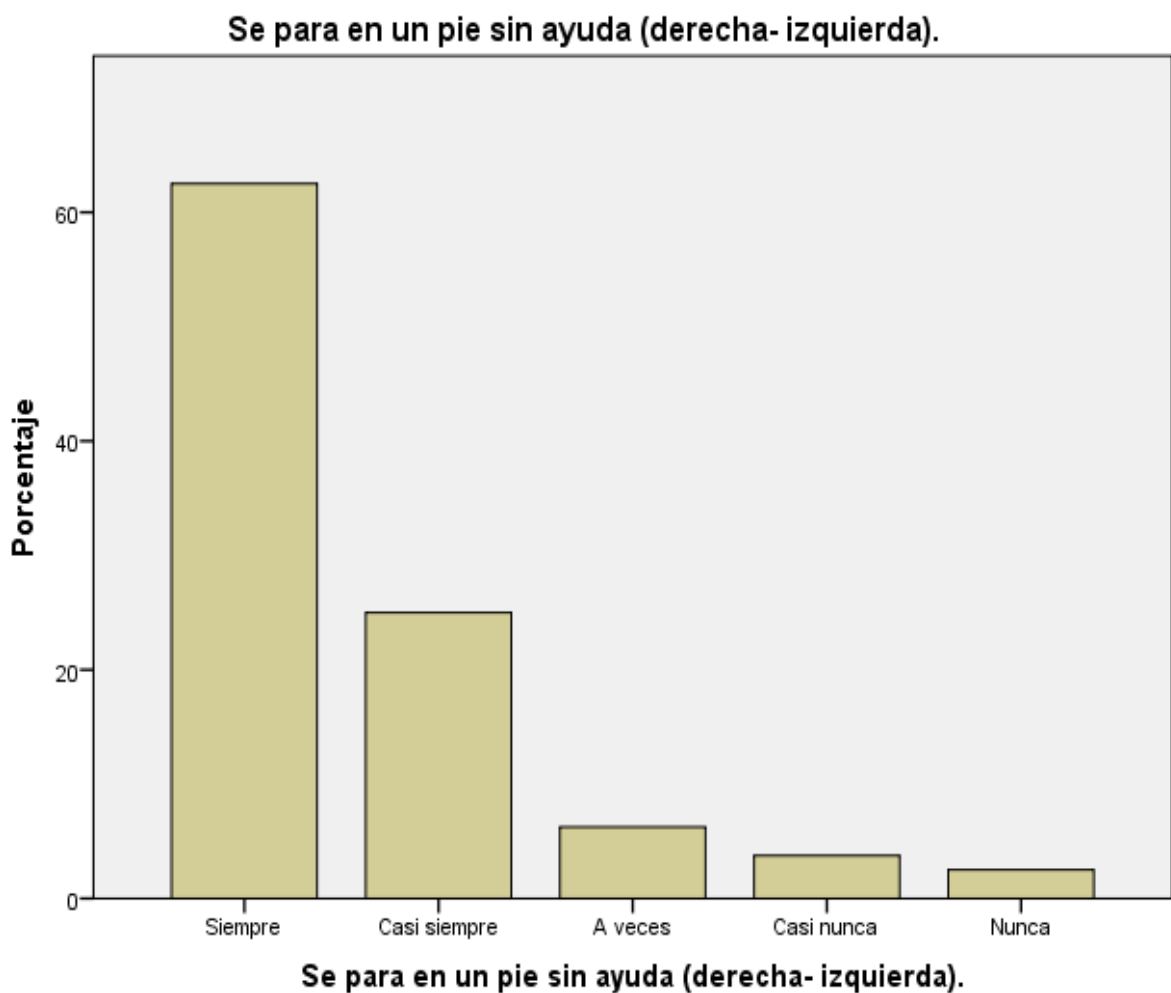


Figura 15: Se para en un pie sin ayuda (derecha- izquierda).

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre se paran en un pie sin ayuda (derecha-izquierda); el 25,0% casi siempre se paran en un pie sin ayuda (derecha-izquierda), el 6,3% a veces se paran en un pie sin ayuda (derecha-izquierda), el 3,8% casi nunca se paran en un pie sin ayuda (derecha-izquierda) y el 2,5% nunca se paran en un pie sin ayuda (derecha-izquierda).

Tabla 16

Practica ejercicios de respiración durante 30 segundos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

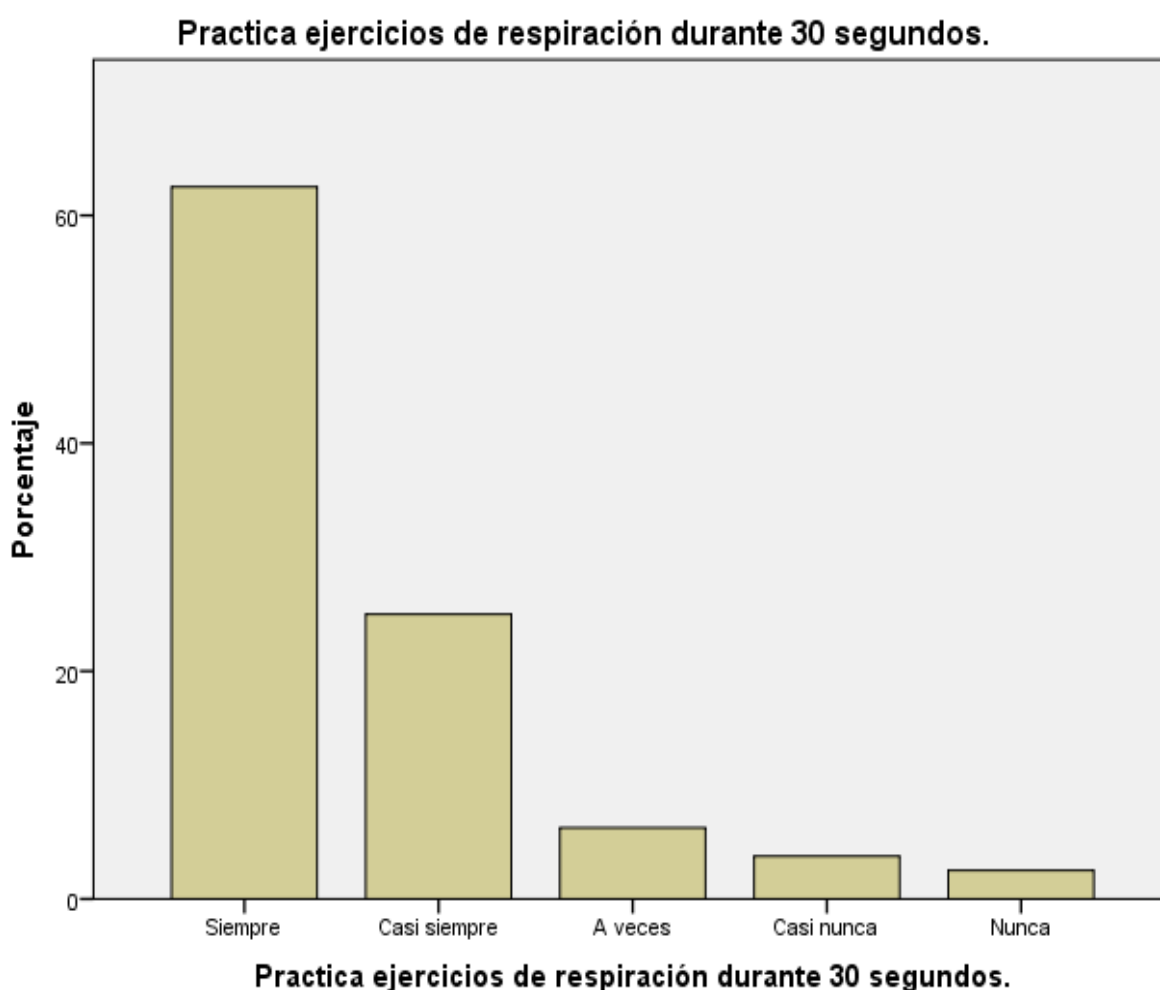


Figura 16: Practica ejercicios de respiración durante 30 segundos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre practican ejercicios de respiración durante 30 segundos; el 25,0% casi siempre practican ejercicios de respiración durante 30 segundos, el 6,3% a veces practican ejercicios de respiración durante 30 segundos, el 3,8% casi nunca practican ejercicios de respiración durante 30 segundos y el 2,5% nunca practican ejercicios de respiración durante 30 segundos.

Tabla 17

Mantiene una posición de relajación en el suelo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

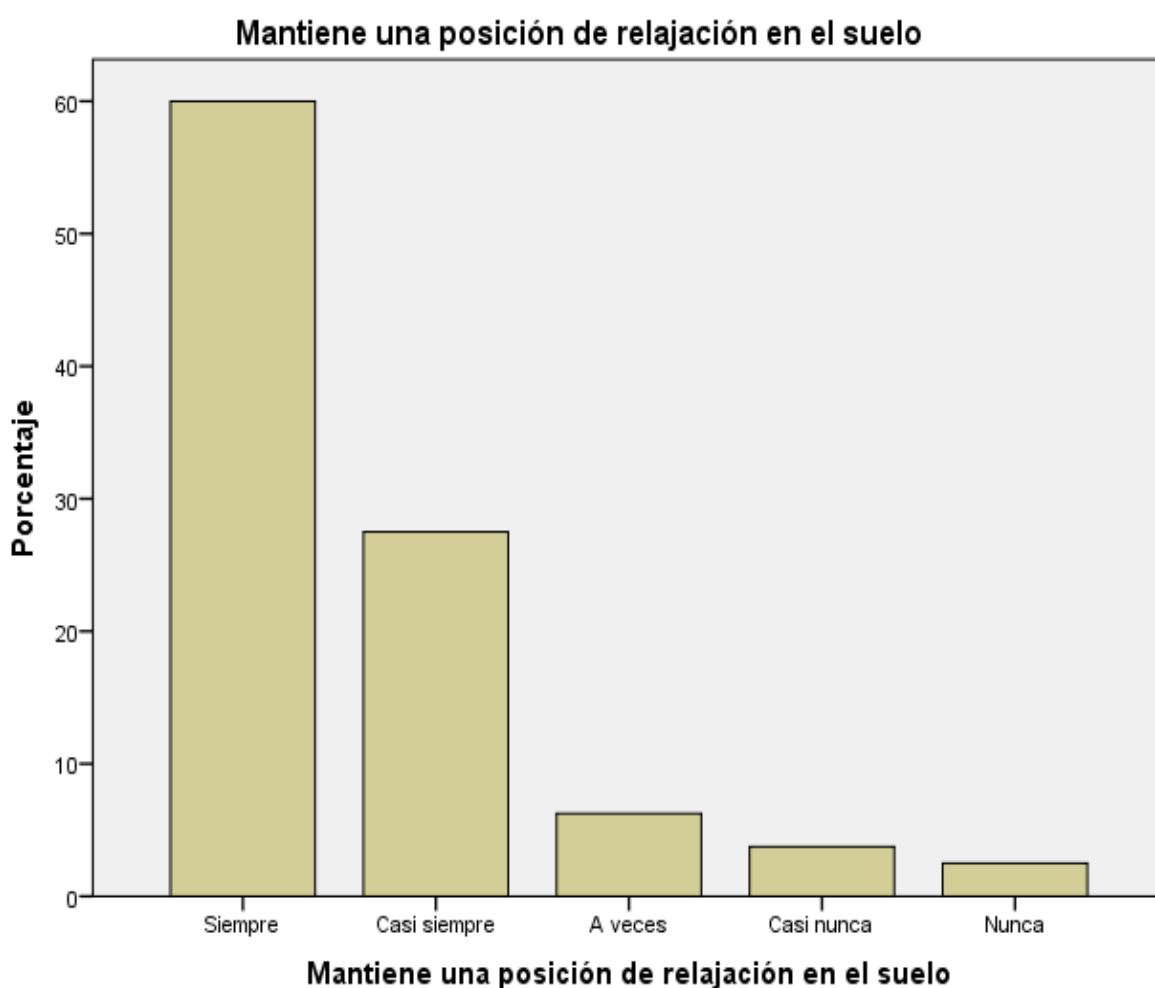


Figura 17: Mantiene una posición de relajación en el suelo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre mantienen una posición de relajación en el suelo; el 27,5% casi siempre mantienen una posición de relajación en el suelo, el 6,3% a veces mantienen una posición de relajación en el suelo, el 3,8% casi nunca mantienen una posición de relajación en el suelo y el 2,5% nunca mantienen una posición de relajación en el suelo.

Tabla 18

Para relajar su cuerpo, escucha melodías relajantes.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

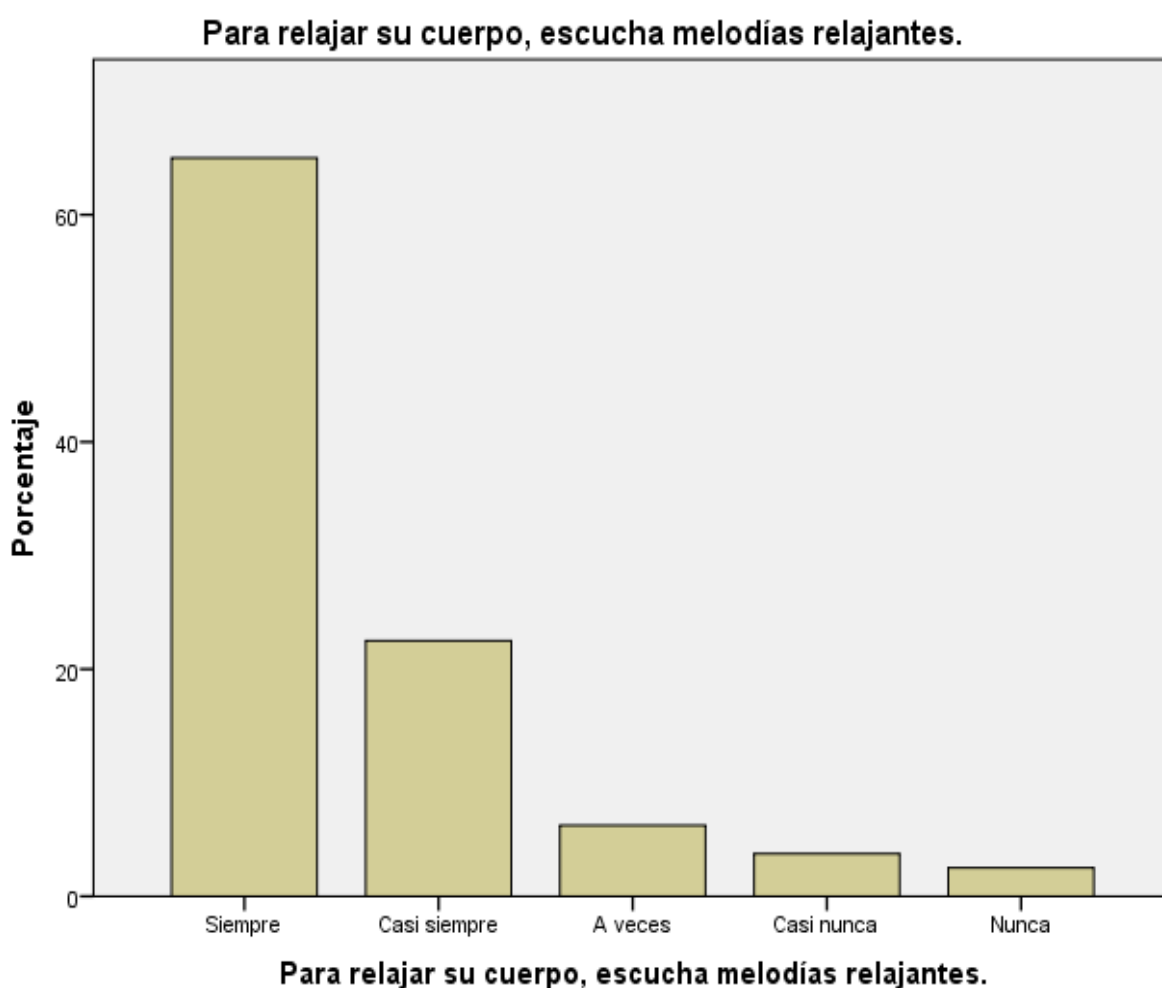


Figura 18: Para relajar su cuerpo, escucha melodías relajantes.

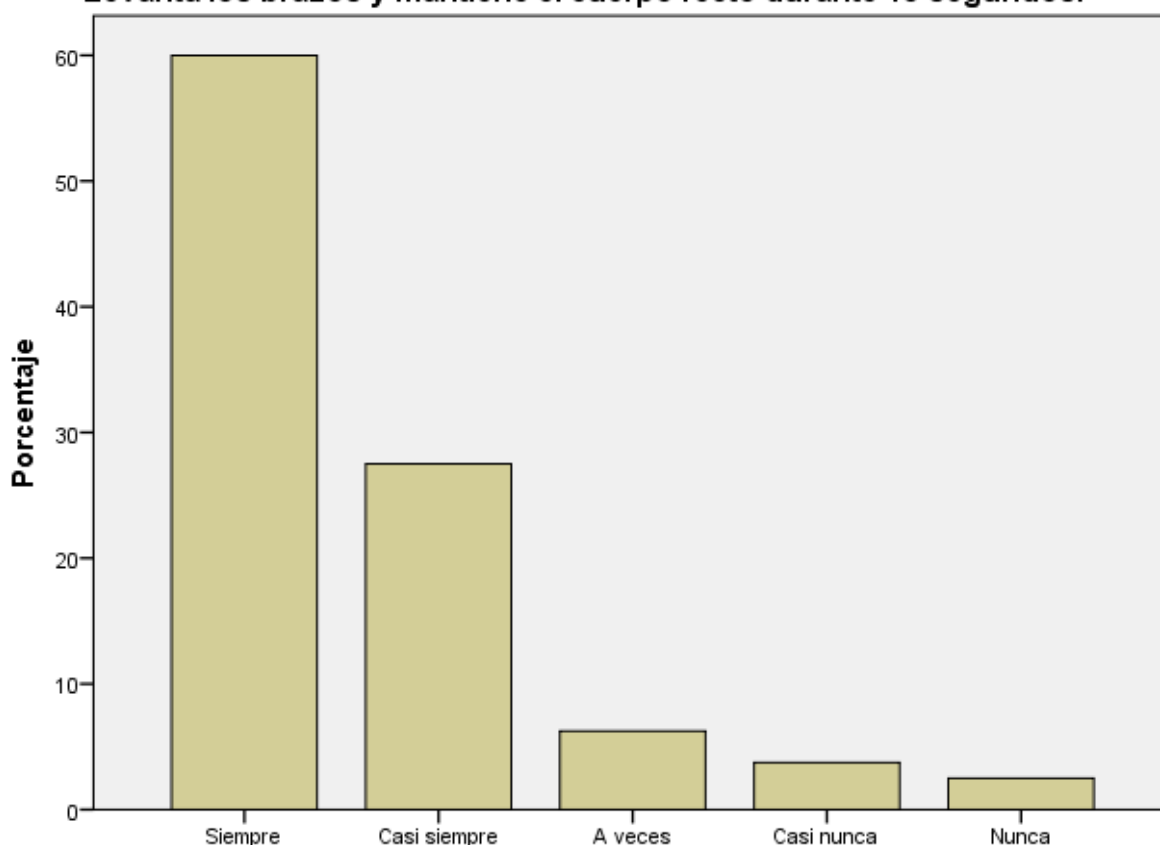
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre para relajar su cuerpo, escuchan melodías relajantes; el 22,5% casi siempre para relajar su cuerpo, escuchan melodías relajantes, el 6,3% a veces para relajar su cuerpo, escuchan melodías relajantes, el 3,8% casi nunca para relajar su cuerpo, escuchan melodías relajantes y el 2,5% nunca para relajar su cuerpo, escuchan melodías relajantes.

Tabla 19

Levanta los brazos y mantiene el cuerpo recto durante 10 segundos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Levanta los brazos y mantiene el cuerpo recto durante 10 segundos.



Levanta los brazos y mantiene el cuerpo recto durante 10 segundos.

Figura 19: Levanta los brazos y mantiene el cuerpo recto durante 10 segundos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre levantan los brazos y mantienen el cuerpo recto durante 10 segundos; el 27,5% casi siempre levantan los brazos y mantienen el cuerpo recto durante 10 segundos, el 6,3% a veces levantan los brazos y mantienen el cuerpo recto durante 10 segundos, el 3,8% casi nunca levantan los brazos y mantienen el cuerpo recto durante 10 segundos y el 2,5% nunca levantan los brazos y mantienen el cuerpo recto durante 10 segundos.

Tabla 20

Dobla las rodillas para saltar y caer parado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

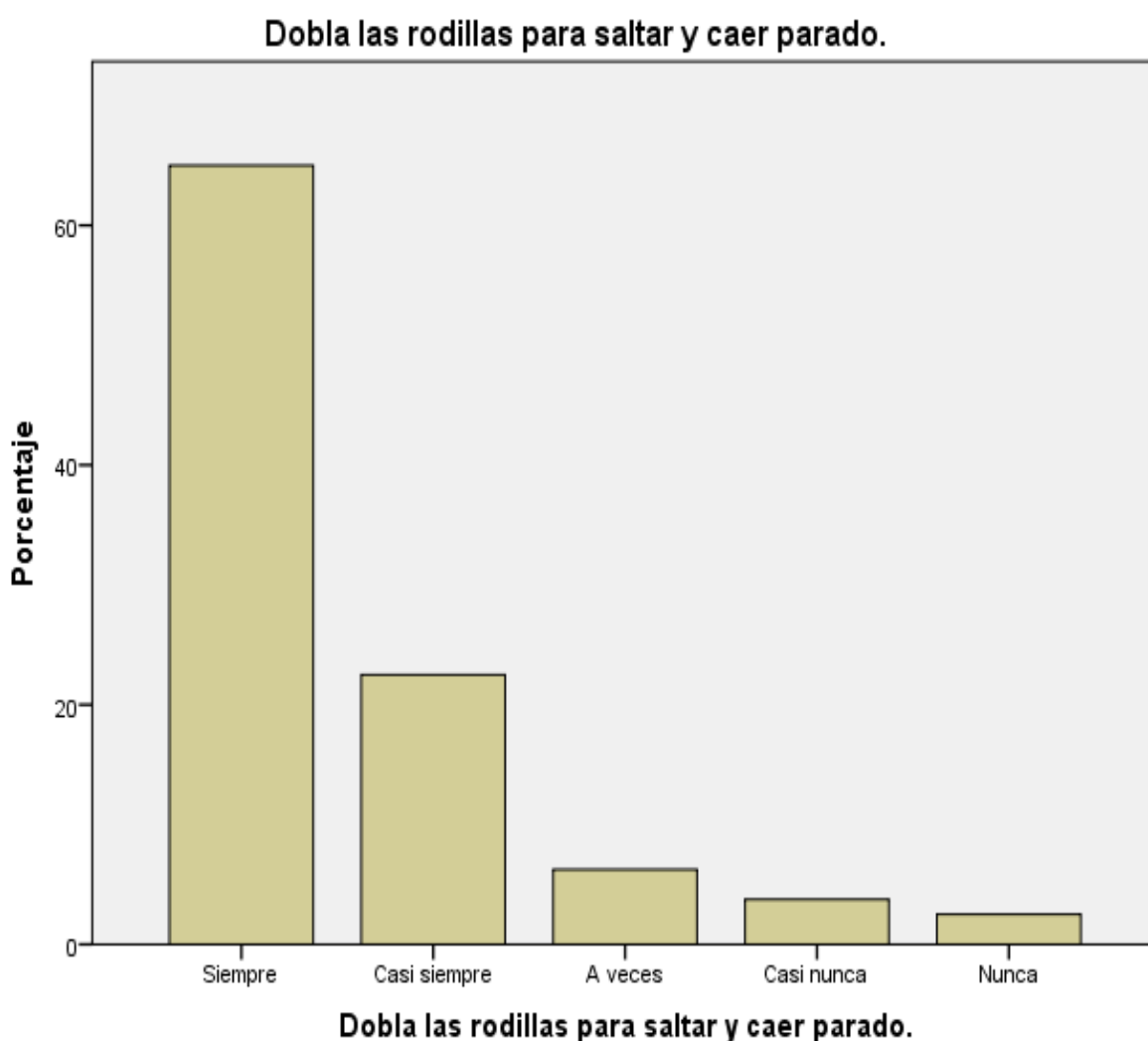


Figura 20: Dobla las rodillas para saltar y caer parado.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre doblan las rodillas para saltar y caer parado; el 22,5% casi siempre doblan las rodillas para saltar y caer parado, el 6,3% a veces doblan las rodillas para saltar y caer parado, el 3,8% casi nunca doblan las rodillas para saltar y caer parado y el 2,5% nunca doblan las rodillas para saltar y caer parado.

4.2. Contratación de hipótesis

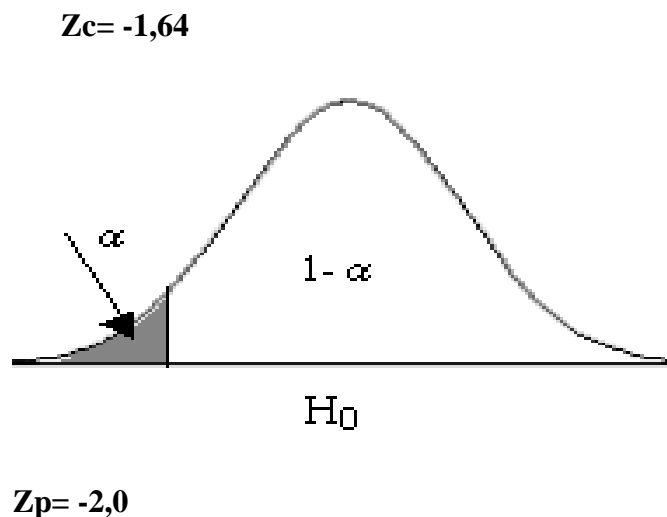
Paso 1:

H₀: El juego no influye significativamente en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

H₁: El juego influye significativamente en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que el juego influye significativamente en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general de que; el juego influye significativamente en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Cortés (2020), quien en su estudio concluyó que: El juego está diseñado para fortalecer la dinámica global de coordinación y autonomía de los niños y niñas, ya que desarrolla sus potencialidades, emociones, sentimientos, inquietudes y necesidades desde la dimensión emocional y las partes del cuerpo, potenciando las expresiones coordinadas, los movimientos coordinados y sincronizados, que son importantes en el desarrollo físico del bebé es muy importante. También guardan relación con el estudio de Martínez (2019), quien llegó a la conclusión que: Luego de una aplicación equilibrada de las recomendaciones pedagógicas, se puede concluir que los alumnos de segundo grado de la IED Nidya Quintero de Turbay presentan una mejora significativa en esta calidad de movimiento, en comparación con el diagnóstico realizado al inicio de la investigación. El resultado después de aplicar la sugerencia. Nota una mejora en su capacidad para mantener el equilibrio durante unos segundos sin caerse ni tambalearse.

Pero en lo que concierne a los estudios de Pintado (2021), así como de Baca (2020) concluyeron que: En el presente trabajo sobre los efectos del juego en el equilibrio corporal de los niños y niñas de 4 años del Colegio y Academia IEI Montessori - La Victoria, Chiclayo - 2019, luego de realizar un diagnóstico a través de la evaluación de matrícula de los niños, se observa que Los niños tienen dificultad con el equilibrio dinámico y estático, por lo que se diseñó y aplicó un programa de juegos para mejorar el equilibrio en niños y niñas de 4 años del Colegio y Colegio Montessori - Distrito La Victoria - Chiclayo - 2019, escala de mayor valor para los niños que lograron A y B. A diferencia de la dimensión equilibrio movimiento corporal estático de los cuales el 58% estaban en el nivel no alcanzado, esto se refleja en la dificultad para realizar movimientos asociados con el equilibrio estático.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se comprobó que el juego influye significativamente en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, sosteniendo una postura equilibrada que debe desarrollarse junto con todas las demás capacidades mentales y físicas. Sin embargo, a menudo se descubre que los niños tienen dificultades para mantener un buen equilibrio y pierden el control de su postura más fácilmente de lo esperado. Estos son los niños que chocan constantemente con los muebles, dejan caer útiles escolares o no pueden mantener una buena posición en la fila.
- El juego influye significativamente en el equilibrio corporal dinámico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, equilibrando su cuerpo para realizar acciones de manera eficiente, una vez que golpea la pelota el niño entra en una fase de desequilibrio y eventualmente puede caer, para evitar caídas, el niño debe encontrar una fase de reequilibrio que se adapte a su cuerpo y complete el movimiento que comenzó de manera efectiva.
- El juego influye significativamente en el equilibrio corporal estático de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, manteniendo la no posibilidad de movimiento, partes del cuerpo que se pueden mover, pero no el desplazamiento del cuerpo en el espacio, en algunos deportes pueden presentarse, por ejemplo, al ponerse en posición de salida, hacer equilibrio en el gimnasio, lanzamiento de peso, etc. En este tipo de equilibrio, el centro de gravedad se proyecta en el espacio delimitado por la base de apoyo.

6.2. Recomendaciones

- Se sugieren diferentes estrategias para ayudar a los niños a lograr el equilibrio dinámico y estático en las etapas primarias, ya que esto contribuye a su desarrollo multilateral, no solo a un mejor desarrollo a nivel individual, sino también a la conexión con otras personas y su entorno social.
- Se recomienda incentivar a los grupos de estudiantes, especialmente a los futuros maestros junior, a continuar elaborando trabajos de investigación

científica sobre el equilibrio corporal de los niños desde la primaria, ya que este trabajo es la primera investigación descriptiva que se realiza. Al respecto, de tal manera permite evaluar la realidad del niño respecto a esta habilidad y proponer alternativas innovadoras y pedagógicas que ayuden a consolidar esta habilidad.

- Dada la relación entre el juego y el equilibrio, los docentes deben utilizar una variedad de juegos de psicomotricidad, como los sugeridos en las recomendaciones, como estrategias en la enseñanza del equilibrio corporal, con el objetivo de que las lecciones sean más dinámicas e interesantes, puedan lograr aprendizajes significativos. aprendiendo.
- Proseguir aplicando la propuesta de validación y posterior promoción para mejorar y aprovechar más la formación de los niños y niñas, especialmente en cuanto al desarrollo equilibrado dinámico y estático, con el objetivo de acreditar competitividad en el proceso. Enseñar-aprender, como demanda la sociedad actual.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográfica

- Arias, I. (2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de Lenguas Modernas*, 259-272.
- Arranz, J. (2006). *Juegos al aire libre: Educación infantil y primaria*. Madrid: Escuela Española.
- Aurazo, M. (2020). *El desarrollo del equilibrio corporal en los niños de 4 años de la I.E.P. Joyitas del Rey - Distrito La Victoria - Chiclayo 2018*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Baca, M. (2020). *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*. Chiclayo: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Bueno, M. (1990). *Educación infantil por el movimiento corporal: identidad y autonomía personal: 2º ciclo, 3 a 6 años*. Universidad de la loja.
- Carlson, N. (1996). *Fundamentos de psicología fisiológica*. México: Prentice Hall.
- Cortés, L. (2020). *El juego como fortalecimiento de la coordinación dinámica global y la autonomía en los niños y las niñas de 5 a 6 años en el Jardín Infantil Los Muñecos de Nany del Barrio Normandía II Sector en Bogotá*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Da Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona: INDE.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Domènec, B. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. España: Graó.
- Fernández, F., & García, J. (2006). *Juego y psicomotricidad*. Madrid: CEPE.
- Florian, S. (2003). *Juegos para preescolar*. Magisterio.
- García, A., Angarita, S., León, L., & Martínez, Y. (2019). Juego: estrategia educativa de enfermería para la estimulación del desarrollo infantil. *Revista Duazary*, 16(2), 215–225.
- Goicoechea, M., & Clemente, R. (1991). *El juego simbólico y su valor como tarea educativa no formal*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales.
- Gutiérrez, C., & Ordoñez, M. (2002). *El juego y la afectividad como estrategias pedagógicas para la enseñanza de la lecto escritura, con fundamento en la experiencia con niños de 7 a 9 años de Jardines de Los Andes*. Bogotá: Universidad de las Salle.

- Martínez, C. (2019). *Propuesta didáctica para mejorar las condiciones de la cualidad motriz básica del equilibrio en niños y niñas de 6 a 8 años de grado segundo del Colegio Nidya Quintero de Turbay*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Lima.
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural (Tesis de doctorado)*. España: Universidad de Alicante.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Pintado, J. (2021). *Desarrollo del equilibrio corporal dinámico, en niños de 4 años en la Institución Educativa Privada New People Kids, Chiclayo, Perú 2020*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Poveda, Á. (2011). *Los juegos didácticos y su influencia en el proceso Enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 6to. Y 7mo. Año de educación general básica de la escuela "Princesa Paccha" de la parroquia Pasa, cantón Ambato, Provincia del Tungurahua, en*. Ambato: Universida Técnica de Ambato.
- Redondo, C. (2011). Coordinación y equilibrio: Base para la educación física en primaria. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 1-12.
- Ruiz, J. (2010). *Análisis del movimiento en el deporte*. Wanceulen.
- Sarlé, P. (2011). *Juego y educación inicial*. Buenos aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Soler, L. (2014). *El juego una estrategia didáctica para la estimulación del equilibrio en los niños y niñas de Jardín (2) del hogar Infantil Minuto de Dios Nazaret*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Taetzsch, S., & Taetzsch, L. (2009). *Juegos y actividades preescolares*. Barcelona: CEAC.
- Toasa, J. (2015). *La importancia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0 a 5 años que acuden a la consulta pediátrica en el Hospital General Puyo (Tesis)*. Universidad Técnica de Ambato.
- Vilches, L., & Olivera, J. (2018). *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 Ocongote-Quispicanchi-Cusco*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.
- Vinueza, S. (2015). *El juego como estrategia y el desarrollo del equilibrio dinámico de los niños-as de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial "Yolanda Medina Mena" de la parroquia de Yaruquí, Cantón Quito, Provincia Pichincha*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- VVAA. (2009). *Concepciones y prácticas en el aprendizaje y la enseñanza*. Madrid: Novedades Educativas.

ANEXOS

Anexo 1: Lista de cotejo para los niños de 5 años



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada niño presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	DINÁMICO					
1	Brinca sobre un objeto situado en el suelo					
2	Camina sujetando con las dos manos un objeto					
3	Camina con un objeto sobre su cabeza en línea recta					
4	Baila al compás de la canción					
5	Tira la pelota al aire e intenta atraparla con ambas manos					
6	Mueve objetos livianos y pesados con las manos					
7	Alterna las piernas y los brazos para subir y bajar escalones					
8	Desliza su cuerpo hacia adelante estirándose en el suelo					
9	Patea el balón con precisión en el arco					
10	Corre por el patio esquivando objetos					
11	Corre esquivando objetos que se encuentran en el suelo					

12	Tira la pelota de trapo con las dos manos					
13	Sigue la línea recta dibujada en el suelo					
14	Brinca con ambos pies al mismo tiempo sin caerse					
	ESTÁTICO					
15	Se para en un pie sin ayuda (derecha-izquierda)					
16	Practica ejercicios de respiración durante 30 segundos					
17	Mantiene una posición de relajación en el suelo					
18	Para relajar su cuerpo, escucha melodías relajantes					
19	Levanta los brazos y mantiene el cuerpo recto durante 10 segundos					
20	Dobla las rodillas para saltar y caer parado					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera influye el juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p>Problemas específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el juego en el equilibrio corporal dinámico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022? 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia que ejerce el juego en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce el juego en el equilibrio corporal dinámico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022. 	<p>El juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Características y fases de los juegos - Clasificación del juego - Importancia de los juegos - Valores del juego - El juego en el aprendizaje escolar - Beneficios del juego - El rol del docente en el juego - Dimensiones del juego <p>Equilibrio corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición 	<p>Hipótesis general</p> <p>El juego influye significativamente en el equilibrio corporal de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego influye significativamente en el equilibrio corporal dinámico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022. 	<p>Diseño metodológico</p> <p>Para este estudio, utilizamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a analizar se recopilan en un instante.</p> <p>Población</p> <p>La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2022, los mismos que suman 100.</p> <p>Muestra</p> <p>A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p>Técnicas a emplear</p> <p>En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el juego en el equilibrio corporal estático de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022? 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer la influencia que ejerce el juego en el equilibrio corporal estático de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022. 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia de fortalecer el equilibrio en educación inicial - Factores del equilibrio - Componentes del equilibrio - Factores que afectan el equilibrio - Tipos de equilibrio - Dimensiones del equilibrio corporal - El desarrollo del equilibrio en niño y niñas de edad preescolar 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego influye significativamente en el equilibrio corporal estático de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022. 	<p>de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.</p> <p>Descripción de los instrumentos</p> <p>Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre el juego en el equilibrio corporal, que consta de 20 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los niños, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
--	--	--	---	--