



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA



**EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES
EN LOS ALUMNOS DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA BÁSICA REGULAR N° 7091 “REPÚBLICA DEL
PERÚ” VILLA EL SALVADOR – LIMA- 2018**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTADO POR:

GUSTAVO JULIAN NUÑEZ ESCATE

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PUNO - PERÚ

2019



NOMBRE DEL TRABAJO

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES EN LOS ALUMNOS DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BÁSICA REGULAR N° 7091 "REPÚBLICA DEL PERÚ" VILLA EL SALVADOR - LIMA- 2018

AUTOR

GUSTAVO JULIAN NUÑEZ ESCATE

RECuento DE PALABRAS

12659 Words

RECuento DE CARACTERES

72368 Characters

RECuento DE PÁGINAS

66 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.0MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 24, 2023 12:09 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 24, 2023 12:10 AM GMT-5

● **20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)



Firmado digitalmente por CORNEJO
VALDIVIA Gabriela FAU
20145496170 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 24.11.2023 16:22:28 -05:00



Firmado digitalmente por CRUZ
HUISA Ruth Mery FAU 20145496170
soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 24.11.2023 00:16:47 -05:00

Resumen



DEDICATORIA

Con profundo respeto y gratitud a Dios por ser mi bendición divina, por darme la motivación para aprender cada día y la fortaleza para seguir enfrentando los desafíos de la vida.

A mi familia, por su apoyo moral para continuar estudiando, por sus consejos, por su aliento eterno para conseguir mis metas.

Gustavo Julian Nuñez Escate



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo.

Gracias a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno por permitirme crecer profesionalmente en lo que tanto me apasiona: la educación física.

Gracias a cada maestro que formó parte de este proceso en mi formación profesional.

Gustavo Julian Nuñez Escate



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 10

ABSTRACT..... 11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 13

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 14

1.2.1. Problema general..... 14

1.2.2. Problemas específicos 14

1.3. HIPÓTESIS 15

1.3.1. Hipótesis general 15

1.3.2. Hipótesis específicas 15

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 15

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 17

1.5.1. Objetivo general 17

1.5.2. Objetivos específicos 17

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 18

2.1.1. A nivel internacional 18



2.1.2.	A Nivel Nacional.....	19
2.2.	MARCO TEÓRICO	20
2.2.1.	El Juego.....	21
2.2.1.1.	Definición.....	21
2.2.1.2.	Características del Juego	22
2.2.1.3.	Clasificación de los juegos	23
2.2.1.4.	El juego y la escuela.....	26
2.2.1.5.	Dimensiones del Juego	27
2.2.1.6.	Funciones del Juego	29
2.2.1.7.	Importancia del Juego	32
2.2.2.	Habilidades motrices	33
2.2.2.1.	Definición.....	33
2.2.2.2.	Las habilidades motrices específicas.....	34
2.2.2.3.	Características de las habilidades motrices.....	35
2.2.2.4.	Clasificación de habilidades motrices	37
2.2.2.5.	Estructura didáctica de las habilidades y destrezas motrices.....	41
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	42
2.3.1.	Teoría cognoscitiva	42
2.3.2.	Teoría histórico cultural (Vigotsky).....	42
2.3.3.	Teoría del aprendizaje de Thorndike.....	42
CAPÍTULO III		
MATERIALES Y MÉTODOS		
3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	44
3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	44
3.3.	MATERIAL DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO	44
3.3.1.	Técnicas e instrumentos de investigación	44



3.3.2. Tipo y diseño de investigación.....	45
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	45
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	46
3.6. PROCEDIMIENTO.....	47
3.7. VARIABLE.....	47
3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS	48
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. RESULTADOS.....	49
4.2. DISCUSIÓN	54
V. CONCLUSIONES.....	56
VI. RECOMENDACIONES	58
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS.....	63

Área: Ciencias Sociales.

Tema: Educación y dinámica educativa.

Fecha de Sustentación: 26 / Noviembre / 2019



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población y muestra.....	46
Tabla 2	Operacionalización de variables	47
Tabla 3	Frecuencia y porcentaje coordinación psicomotriz.....	49
Tabla 4	Frecuencia y porcentaje estructuración perceptiva	50
Tabla 5	Frecuencia y porcentaje habilidades de locomoción	51
Tabla 6	Frecuencia y porcentaje habilidades de locomoción	52
Tabla 7	Frecuencia y porcentaje habilidades de equilibrio.....	53
Tabla 8	Frecuencia y porcentaje Juego	53
Tabla 9	Frecuencia y porcentaje habilidades motrices	54



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

IE	: Institución educativa
PEI	: Proyecto educativo institucional
MINEDU	: Ministerio de educación



RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de Investigación: conocer la influencia del juego en el desarrollo de las habilidades motrices de los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 7091 “República del Perú” de Villa el Salvador - Lima. Se consideró como variable independiente: el juego e independiente el desarrollo de las habilidades motrices. El tipo de investigación corresponde al descriptivo. Población alumnos del IV Ciclo (3° y 4° grados de primaria), los cuales suman un total de 233 alumnos, muestra de 145 alumnos. De ello se desprende que los docentes de primaria deben promover el desarrollo integral del niño, reforzando sus valores; distinguiendo el ritmo de desarrollo de cada niño y su interés por aprender cosas nuevas, de acuerdo a las necesidades y desarrollo integral de cada niño, donde la participación sea significativa para ellos. para que puedan identificar cada actividad grupal divertida en el desarrollo de la motricidad.

Palabras clave: habilidades motrices, institución educativa, juego.



ABSTRACT

The objective of this research work: to know the influence of the game in the development of the motor skills of the students of the IV cycle of the Educational Institution No. 7091 "República del Perú" of Villa el Salvador - Lima. The independent variable was considered: the game and independent the development of motor skills. The type of research corresponds to the descriptive. Population of students in the IV Cycle (3rd and 4th grades of primary school), which add up to a total of 233 students, a sample of 145 students. From this it can be deduced that primary school teachers must promote the integral development of the child, reinforcing their values; distinguishing the pace of development of each child and their interest in learning new things, according to the needs and comprehensive development of each child, where participation is meaningful for them. so that they can identify each fun group activity in the development of motor skills

Keywords: motor skills, educational institution, game.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La investigación actual se basa en el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la motricidad, lo cual es fundamental ya que la actividad motora desde las dimensiones física, mental y espiritual de los niños juega un papel vital para contribuir a su desarrollo integral, ya que los infantes son un intelectual, un cuerpo y una mente en proceso de construcción y evolución.

CAPITULO I; Considera la justificación y los objetivos con referencia al enfoque de la pregunta de investigación.

CAPITULO II; Se considera algunos antecedentes relevantes para el problema en estudio. El sustento teórico se demuestra y describe con base en las investigaciones y aportes científicos de diversos investigadores. Esto conduce a supuestos generales, supuestos específicos y variables de investigación.

CAPITULO III; en el capítulo se considera el método, la técnica y los instrumentos de recolección de datos, teniendo en cuenta el tipo de investigación.

CAPITULO IV; Los resultados del estudio se explican y analizan mediante tablas y figuras.

Finalmente, como ampliación del trabajo realizado, se extraen las conclusiones, a partir de las cuales los autores de este trabajo consideran recomendaciones pertinentes en cuanto al conjunto de objetivos e hipótesis que se creen verdaderas y válidas. Una bibliografía y anexos completan el final del artículo.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al aprender habilidades motoras a través del juego, la relación entre juego y deporte en nuestro sistema educativo se fortalece. La mayoría considera que el juego es una de las acciones más naturales en las que se involucran los infantes, una herramienta que genera una gran motivación en los practicantes, favorece el desarrollo personal, tiene un alto nivel de autodisciplina instintiva y por tanto facilita el aprendizaje, pero también es cierto que a veces hacemos mal uso y abuso de los juegos, los manipulamos tanto en nuestra práctica docente que los juegos no son más que nombres.

El objetivo principal de este estudio fue encontrar las herramientas para estimular el desarrollo de habilidades motoras a través del juego. Cada actividad está diseñada para estimular y estimular activamente todo el sistema motor del niño en la escuela primaria. De hecho, las herramientas se proporcionan a los maestros para lograr todos los objetivos descritos, porque se sabe que los maestros en las instituciones educativas realizan muchas actividades de ocio con los niños y trabajan para desarrollar sus habilidades motoras, preparándolos física y mentalmente para el proceso de aprendizaje.

Nuevamente, un aspecto específico de esta investigación es que muchos docentes que trabajan en este ámbito desconocen sus propias estrategias para desarrollar la motricidad en este nivel y, lo peor de todo, el juego en este nivel de importancia formativa. Porque no permite el desarrollo de aspectos de motricidad gruesa al priorizar conocimientos en otras áreas. Es importante tener en cuenta que todos los aspectos del desarrollo requieren la fomentación de aspectos motrices.

Consideramos la parte teórica, algunos temas se centran en la motricidad, sus dimensiones, la lúdica como disciplina central del juego y los teóricos proponen diversas hipótesis sobre la importancia del juego y su frecuencia en los niños, que contribuyen a



construir un cuerpo teórico que representa una explicación conveniente para las acciones desarrolladas en el trabajo. El estudio se sustenta en un diseño descriptivo, empleando un tipo de investigación cualitativa que permite una comprensión más detallada del tema y pregunta de investigación y busca encontrar soluciones al problema a partir de la aplicación del juego.

Después de encontrar la causa y solución del problema, se aplicó la actividad de juego para desarrollar la motricidad, luego se analizó el programa con resultados satisfactorios, los cuales se describen en la conclusión general del estudio. En el trabajo, esta acción motivó la solicitud de ampliar fuertemente esta solicitud incluyendo el PEI de la Institución donde se desarrollaba esta actividad docente.

Los resultados de este estudio pueden brindar soluciones para el desarrollo de la motricidad de los niños desde edades tempranas, demostrando que la educación primaria y primaria es importante para el desarrollo integral de cada persona, demostrando que toda educación es responsabilidad del niño. pero existen soluciones en los métodos de los maestros para lograr mejores resultados en la enseñanza de los hechos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

Con base en esta afirmación planteamos la siguiente interrogante general: ¿De qué manera influye el juego en el desarrollo de las habilidades motrices de los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 7091 “República del Perú” de Villa el Salvador - Lima?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de habilidades locomotoras en los



alumnos del IV ciclo?

- ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de habilidades manipulativas en los alumnos del IV ciclo?
- ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de habilidades de estabilidad en los alumnos del IV ciclo?

1.3. HIPÓTESIS

1.3.1. Hipótesis general

El juego influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices de los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 7091 “República del Perú” de Villa el Salvador - Lima - 2018.

1.3.2. Hipótesis específicas

- El juego influye en gran medida en el desarrollo de habilidades locomotoras en los alumnos del IV ciclo.
- El juego influye en gran medida en el desarrollo de habilidades manipulativas en los alumnos del IV ciclo.
- El juego influye en gran medida en el desarrollo de habilidades de estabilidad en los alumnos del IV ciclo.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación actual se basa en el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la motricidad, lo cual es importante porque la actividad motora desde las dimensiones física, mental y espiritual de los niños juega un papel vital para contribuir a



su desarrollo integral, ya que los infantes son un intelectual, un cuerpo y una mente en proceso de construcción y evolución. El juego ocupa así un lugar importante en los modos de expresión de los niños. con un juego de niños comienza a conocer su cuerpo y sus capacidades, desarrolla su personalidad y sitúa tu lugar en el grupo.

La motricidad juega un papel fundamental en el desarrollo motor, emocional e intelectual de un niño, debe aprender a equilibrar el movimiento del cuerpo con sus habilidades e inteligencia; para que en el futuro podamos enfrentar con eficacia y eficiencia cada desafío del mundo posmoderno; por eso; es desde la etapa de la primaria donde hay que trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se basa el movimiento.

Desde el punto de vista del interés investigador, este proyecto pretende centrar el interés de los escolares por el juego como punto de referencia para el desarrollo motor y motivarlos a organizar y gestionar sus propias actividades desde el primer año de escolaridad.

Así, los resultados esperados de este estudio muestran que los niños y niñas de la institución educativa “República del Perú” N° 7091 ubicada en Villa el Salvador - Lima logren un desarrollo motriz adecuado a su edad psicológica y cronológica, que estimulan el deseo de moverse y tienen un punto de referencia en el juego para la adquisición de habilidades físicas de coordinación y equilibrio variables, según la edad escolar, lo que se refleja en la vida adulta del individuo.

Las implicaciones de esta investigación se centran en el desarrollo, a saber, los niños y niñas ingresan al proceso educativo, por razones obvias, por su cuenta el rendimiento académico debería mejorar significativamente, ya que deberían sociales y personales.



La observación de como el juego influye en el desarrollo de habilidades motrices se realizará en la clase de educación física o en actividades que involucran el equilibrio del cuerpo de puntillas, con los pies juntos, levantando la pierna derecha o izquierda en relación con el muslo o apoyándose en un pie, ya sea que la actividad sea frustrante o no. Coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón. Así como, recursos didácticos que ayuden al desarrollo motriz.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Conocer la influencia del juego en el desarrollo de las habilidades motrices de los alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 7091 “República del Perú” de Villa el Salvador - Lima - 2018.

1.5.2. Objetivos específicos

- Conocer la influencia del juego en el desarrollo de habilidades locomotoras en los alumnos del IV ciclo.
- Determinar la influencia del juego en el desarrollo de habilidades manipulativas en los alumnos del IV ciclo.
- Conocer la influencia del juego en el desarrollo de habilidades de estabilidad en los alumnos del IV ciclo.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A nivel internacional

Torres (2016) Objetivo: Evaluar el efecto de la estimulación motriz efectiva a través de juegos tradicionales ecuatorianos para mejorar las habilidades motrices, locomotrices, no locomotrices y proyectivas, concluyó Al aplicar el pretest se registraron parámetros de alerta y retraso en la motricidad gruesa. Hubo un aumento positivo en la evaluación de las habilidades básicas después del trabajo en curso y las pruebas posteriores, lo que sugiere que las actividades de juego tradicionales son una forma efectiva de excitación motora e intelectual.

Guerrero (2015) el objetivo fue evaluar si la cultura física y el movimiento de los sujetos contribuyeron al desarrollo de habilidades motoras básicas, se utilizó el método Analítico sintético, inductivo-deductivo e histórico-lógico. Los resultados del coeficiente de Pearson $r(x,y)$ que existe una correlación entre el trabajo y la mejora motriz en este grupo dan un resultado con signo positivo de 0,6, es decir con un 98% Para ello, es necesario recomendar el uso de deportes lúdicos y programas de actividades de ocio como parte del proceso de enseñanza para proporcionar actividades para el desarrollo, estimulación y mejora de la motricidad de los niños en sus etapas formativas iniciales.

Calderón, Valdez y Basulto (2017). tiene como objetivo proponer un juego con tareas de habilidad técnica en baloncesto. Conscientes de las dificultades de estos programas en las habilidades integrales del baloncesto, estos juegos fueron



diseñados como una herramienta para ser utilizada por los profesores de educación física, respetando la base teórica del programa que apoya a los estudiantes y profesores mientras realizan un proceso de aprendizaje directo del baloncesto desde la posición del sujeto activo. Los juegos diseñados han sido sometidos a la opinión crítica de expertos que los consideran apropiados y necesarios para su implementación en la práctica y accesibles a todos los estudiantes de secundaria ya que cumplen con los requisitos establecidos en los Programas de Educación Física de 11° grado.

2.1.2. A Nivel Nacional

Flores y Chumbe (2014) el objetivo propuesto del presente trabajo de investigación es: analizar el desarrollo de la motricidad básica existente. Esto dio como resultado que el director, el profesor de educación física y los estudiantes utilicen tres técnicas diferentes para recopilar información que permitirá diagnosticar y determinar en qué nivel se encuentran las habilidades de caminar, correr, saltar, conducir, lanzar, equilibrar el cuerpo y habilidades básicas. Por otro lado, se observaron las clases de docentes que gestionan el proceso de enseñanza en el campo de la educación física para comprender la evolución de los docentes de educación física en el proceso de elaboración de una unidad de investigación realizada en el primer grado de primaria.

Torres (2012). su estudio pretende contribuir a mejorar los bajos niveles de desarrollo de las habilidades y destrezas motrices básicas de los alumnos de la Institución Educativa N° 16004, después de la aplicación del instrumento de recolección de datos (una Fichade Observación), aplicada en el mes de agosto de 2009 se demuestra la veracidad del problema y sus manifestaciones. Para resolver



el problema se diseña y fundamenta una estrategia de enseñanza sistemática basada en el enfoque global y la intervención no directiva que permitirá que una cohorte de aprendizaje compuesta por estudiantes de tercer grado de instituciones educativas de educación básica desarrolle habilidades y destrezas motrices fundamentales.

Barrantes (2017) donde se utilizó la prueba TEPSI para medir interacción, lenguaje y motricidad, los resultados más importantes se encontraron para cada una de las variables con un índice estándar y 69,6%; en el desarrollo de la comunicación y motricidad alcanzó el nivel de riesgo alcanzó el 17,4% y con el lenguaje el 13,0% y en la corrección del retraso el lenguaje el 17,4 y grupo coche alcanzó el 13%, el 13,0%. Se concluyó que la mayoría de los estudiantes se encuentran en nivel medio en las tres áreas de enseñanza.

Claro y Cruzado (2012) el estudio se realizó en la comunidad de Taurija con 20 niños de 0 a 3 años y la muestra fue de 10 niños de 2 a 3 años. Dado que el estudio fue experimental y se llevó a cabo de marzo a julio, fue posible informarse mediante pautas de observación sobre las habilidades descubiertas antes y después de la prueba. Los resultados obtenidos confirman el logro de los objetivos y extraen conclusiones, destacando el aporte real de la tesis que representa el programa. Los resultados obtenidos muestran que la aplicación del proyecto es efectiva, y la conclusión general es que la aplicación del proyecto “Estimula Nuestras Habilidades” mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 2 a tres años de la Comunidad de Huayao – Taurija en el 2012.

2.2. MARCO TEÓRICO

Para ilustrar la base teórica y empírica asociada a las variables: juego y desarrollo



de las habilidades motoras, introducimos brevemente algunos conceptos que ayudan a esclarecer aún más los fundamentos.

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Definición

El juego es una actividad libre, espontánea, amena, no forzada ni controlada desde el exterior, en la que los niños participan voluntariamente, por lo que se utiliza como método de aprendizaje en las escuelas nuestras. Los niños aprenden a través del juego, se desarrolla a medida que los niños actúan, exploran, planifican, desarrollan la creatividad, se comunican y se conectan con los demás.

Severiano Rodríguez Herrero, citado por García et.al. (2010, p.16), señala que “El juego infantil es una actividad pura, espontánea y agradable que contribuye al desarrollo integral de un niño. Si analizamos esta definición, de alguna manera podemos sintetizar el juego como un fenómeno indispensable que abarca todos los ámbitos del desarrollo humano. El juego es esencial para los seres humanos, y la actividad del juego es tan antigua como los seres humanos. El hombre siempre ha jugado en todas las situaciones y en todas las culturas, desde niño ha jugado más o menos tiempo y ha aprendido a vivir jugando. (Moreno, 2002, p. 11)

“El juego es por tanto una herramienta imprescindible que puede servir para conocer más la realidad del hogar en el que se vive... el juego es tan popular que todo el mundo puede acceder a él, por lo que se remonta a los orígenes de la humanidad” (Bañeres et al, 2008, p. 119).

Camarasa, citado por Trigueros (2002), plantea la definición de juego desde las perspectivas antropológico-sociológica y psicológica:



Es la propia actividad del niño la que constituye su personalidad. Reúne aspectos fundamentales de su desarrollo, ya que no sólo satisface sus necesidades vitales de acción y expresión, sino que toca las raíces culturales de sus mayores al intuir sutilmente las especificidades de su entorno social. (p. 121).

2.2.1.2. Características del Juego

Sandoval (2010) Tenga en cuenta que las características del juego son: El juego es un servicio gratuito. Este juego no es la vida ordinaria ni la vida misma. El juego está completamente fuera del mundo, hay un claro subjetivismo en él.

El juego transforma la realidad externa y crea un mundo de fantasía. El juego no es divertido; Este evento es un evento privado y está diseñado para la diversión que trae.

Se juega en una determinada zona horaria, que se caracteriza por la oposición. Jugar crea orden, control. Una pequeña desviación puede arruinar todo el juego, hacerte perder tu personalidad y perder tu trabajo.

Un juego estresante y liberador, un juego cautivador, empoderador y emocional. Se le dieron las dos mejores cualidades que una persona puede tener y mostrar en las cosas: ritmo y armonía. Jugar resuelve problemas porque se desarrollan las habilidades del niño.

Otra característica del juego es su habilidad para rodearse de secretos. Para los niños, cuando resuelvan el rompecabezas, su juego será más emocionante. Esto es para nosotros, no para los demás. Un juego es una lucha por algo o la realización de algo. (pp. 107108)



2.2.1.3. Clasificación de los juegos

Los tipos de juegos considerando su función educativa según Calero (2003), es:

- Juegos interesados en la movilidad (motores). Estos juegos suelen ser ejercicios musculares, ejercicios musculares de brazos, piernas, etc., y juegos de máquinas.
- Juego propio para educar los sentidos (sensitivos). Están hechos de varios objetos que entrenan las manos, la audición, la visión y más. Estos procedimientos se están aplicando gradualmente.
- Juegos que desarrollan la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se juegan a través de la experimentación y la curiosidad infantil, desarrollando así la inteligencia. Juegos de sensibilidad y voluntad (eficaces). Esto incluye todos aquellos juegos que tienden a fomentar los instintos sociales. La selección de juegos efectivos se hace en casa y en la escuela para evitar la difusión de juegos que no conduzcan a la formación de buenos hábitos.
- Juegos de arte. Satisface principalmente el juego libre de la imaginación, hace que las ilusiones sean más vívidas y cultiva los logros estéticos de los niños de acuerdo con sus preferencias, habilidades y pasatiempos. Pueden ser: pintorescas, épicas, arquitectónicas, parodia plástica, dramáticas” (p.60).

Díaz (1993) clasifica los juegos según las características que producen:

- a. Juego sensorial: mejora la percepción de diferentes personas. Son naturales, especialmente para facilitar la habilidad de una o varias mentes.



- b. Deportes de motor: miran el desarrollo del comportamiento del niño.
- c. Juegos educativos anatómicos: Favorece el desarrollo de los músculos y las articulaciones de los niños.
- d. Juegos programados: aumentar las oportunidades sociales y emocionales.
- e. Juegos previos a la competencia: incluyendo todos los juegos diseñados para mejorar habilidades específicas en diferentes deportes.
- f. Actividades deportivas: Su finalidad es introducir los conocimientos básicos y las reglas del juego, así como la competición, la victoria y la victoria.

Otros autores clasifican los juegos en concordancia a las características de lapsicomotricidad (coordinación motriz y estructuración perceptiva), en donde se busca un juego apropiado para cada una de las características:

Juego de coordinación psicomotriz. Estos juegos se basan en el hecho de que los niños y niñas pueden caminar a los 3 años, y a los 4-5 años tienen más control sobre el inicio del movimiento, la parada y el cambio de dirección. A los 5-6 años, había dominado el equilibrio estático y competido en competencias de carrera, y al final de este período, alrededor de los 9 años, pudo relajar voluntariamente los grupos musculares. Los juegos que lo componen son:

- Juegos de motricidad gruesa: coordinación dinámica general, equilibrio, respiración y relajación.
- Habilidades motoras finas: coordinación óculo-manual, coordinación óculo- motriz.



- Juegos que involucren otros aspectos deportivos: fuerza muscular, velocidad, control motor, reflejos, resistencia, precisión, confianza en la fuerza física.

Juegos de estructuras perceptivas. Los juegos se estructuran: - Juegos para mejorar el esquema corporal: conocimiento de las partes del cuerpo. Ajuriaguerra (1981), citado por García y Berruezo (2001), se divide en tres niveles: el nivel físico experimentado (menores de 3 años), el nivel de discriminación perceptual (3 a 7 años) y el nivel de representación mental y conocimiento del propio cuerpo (7 a 12 años):

- Juego lateral: antes de los cinco años, los niños y las niñas utilizan las dos partes de forma ligeramente diferente en lo que respecta a la lateralidad. En este sentido, los enfoques interesantes a nivel de segmento serán globales y ricos. Entre los 5 y los 7 años, cuando hay una clara manifestación de lateralidad, seguimos fomentando los hallazgos segmentarios, y finalmente a partir de los 7 años, cuando la izquierda y la derecha son independientes, el análisis funciona y la disociación segmentaria cobra mayor relevancia.
- Juego de construcción de espacio-tiempo: los niños y niñas comienzan a reconocer y copiar formas geométricas, toman conciencia de izquierda y derecha, enriquecen su imaginación de arriba, abajo, adelante, atrás, situación (adentro, afuera), interior (grande, pequeño) y dirección (a, hasta, desde, aquí, allá). Con todos estos recursos, los niños y niñas podrán elegir referentes distintos a sus cuerpos, para situarse en otras perspectivas.
- Juego de visión espacial: lugar para buscar: relación de aspecto completa, subfigura, sensación direccional, apariencia y carácter central; determinación de la posición en el espacio, relaciones, topología: la abertura está cerrada.



- Juego de percepción del tiempo del ritmo: percepción auditiva, ritmo, dirección y estructura del tiempo.
- Juegos para los sentidos del tacto, gusto, olfato, oído y vista.
- Juegos de organización perceptiva.

2.2.1.4.El juego y la escuela

Por ejemplo, para ilustrar algunas de las propiedades del concepto de juego, supongamos que Heráclito escribió: "Siempre que un niño juegue, juega" (Bernabé, 1995, fra. 93). A partir de lo anterior, es posible afirmar que, si bien Heráclito no desarrolló deliberadamente el concepto de juego, es posible deshacerse de él; porque el juego se entiende como algo que cambia activamente el principio de verdad, que es tomado por este filósofo como base de la existencia, porque "la motricidad y la libertad" es la base del desarrollo de una buena motricidad en los niños.

Podemos situar en la misma línea tradicional a filósofos como Hegel y Nietzsche, a quienes el propio Fink considera precursores del desarrollo de la teoría de los juegos: "La naturaleza sobresaliente de los juegos siempre ha sido reconocida por la gran filosofía". Hegel dice que en su indiferencia y en su máxima ligereza está la seriedad sublime y la única verdad. Nietzsche dice en *Ecce Homo*: "No conozco otra forma de lograr grandes cosas que con la diversión" (Fink, 1996, p. 23). Sin embargo, los antecedentes históricos del concepto de juego no son lugares comunes que confirmen la actualidad del concepto, por lo que debe recordarse que uno de los paralelos con Heráclito, Hegel y Nietzsche es el argumento de Kant y Schiller de que el juego solo se encuentra en un sentido subjetivo esta observación que introducen persiste a lo largo de la Nueva



Antropología. Jugar en la escuela es una herramienta educativa, ya que favorece el desarrollo del pensamiento creativo, jugar es una de tantas actividades, pero no es la más aburrida e inútil, por lo que no es obligatoria y siempre está reñida con el trabajo.

El juego se ve a menudo como un acompañamiento de la vida humana que no tiene nada que ver con las cosas serias e importantes de la vida, y como un complemento a una existencia glamorosa ocasionalmente. Pero hay que entender que el juego es el mecanismo por el cual el alumno se conecta con los demás, interioriza sus emociones, autoestima, alegría y ganas de vivir para poder solucionar problemas de convivencia, psicomotricidad y aprendizaje.

2.2.1.5. Dimensiones del Juego

“Las investigaciones han demostrado que el juego está íntimamente relacionado con cuatro dimensiones fundamentales del desarrollo infantil: psicomotriz, intelectual, social y emocional” (Bañeres et al., 2008, p. 14).

Dimensión Estructural. Una característica esencial de estas actividades es la estructura que las sostiene y les permite desarrollarse, reproducirse y extenderse a lo largo de generaciones y territorios.

La estructura de estos acuerdos y reglas permite que un grupo de personas realice sus acciones en un marco de intenciones explícitas y compartidas.

Esta suele ser la dimensión más explorada y mencionada en las bibliografías de juegos deportivos, ya que se compone de elementos claros, manejables y comprensibles. La descripción y estudio más completo de estos elementos proviene de los enfoques conductuales. Estos elementos representan los



bloques de construcción de todos los juegos regulados, por lo que podemos llamar universales ludomotores: el modelo operativo, el portador de la lógica inherente a todos los juegos deportivos, que representa la estructura básica de su funcionamiento. (P.Parlebas, 2001,111)

Dimensión Cultural. Podemos pensar en los juegos como una forma de aculturación, y en este sentido cabe señalar que los juegos se normalizan como resultado, uso, experiencias prácticas y físicas, aprendizaje de actitudes y valores en sus respectivos contextos. Estas relaciones entre juego y cultura se pueden resumir muy bien en las palabras de P. Parlebas (2001, 114): A través del juego, el niño aprende sobre su mundo social e, inconscientemente, es testigo de la cultura a la que pertenece. Desde nuestra perspectiva, la relación entre juego y cultura vendrá determinada por tres ideas básicas:

- La estructura del juego es un producto del entorno que cobra sentido en cualquier situación, por lo que la forma en que se desarrollan las actividades depende y se adapta a este entorno.
- La estructura del juego emplea algunos textos que sugieren simbología.
- El juego es una forma de entrar en la cultura aprendiendo percepciones y relaciones con el entorno, así como algunos usos más apropiados del cuerpo y ciertas experiencias del mismo.

Es importante que los educadores entiendan lo que les sucede a los involucrados en el juego, sus motivaciones, intenciones, estados, problemas o aprendizajes. Abordar esta perspectiva de la investigación del juego no es fácil, ya que está supeditada a la subjetividad de cada participante y los procesos que en él se desencadenan (emocionales, cognitivos...).



Gran parte de la investigación de juegos realizada por psicólogos o educadores evita esta subjetividad, tratando de extraer características generales que se aplican a todos los juegos y jugadores. Estos intentos de formular explicaciones generales están motivados por una comprensión del comportamiento "específico del estado" observado en los jugadores. (Revista Educación física y deporte, 2007)

2.2.1.6. Funciones del Juego

Es muy importante que el juego permita aprender, desarrollar la creatividad, socializar con los demás ya que ayuda en el trabajo en equipo. De lo anterior se puede ver que las características del juego son fijas, pero no te hagas estricto, debe ser abierto, es decir, libre, porque un juego con reglas no es un juego, es más como un deporte. , hay que tener claro esto Un plazo puede ser dirigido pero no impuesto. El juego también asegura que se libere el exceso de energía, se restablezca el equilibrio del cuerpo y el niño tenga tiempo para completar nuevas tareas. Mejore la capacidad de percepción de los niños: los eventos u objetos en el entorno del juego pueden hacer que los niños perciban formas y relaciones espacio-temporales

El juego es esencial tanto para un niño o una niña como para la sociedad en la que viven. Asimismo, el juego se caracteriza por la fuerza vital que trasciende las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, las posibilidades sociales asociadas a las actividades lúdicas, de ahí la importancia del juego en la psicoterapia, que se refleja en el hecho de que refuerza la cuestión de poder participar en juego dirigido. El argumento de que los niños inevitablemente desarrollan su sistema motor grueso e inspiran confianza en su comportamiento.



Según Raabe (2009), el valor del juego se basa en su contribución al desarrollo y aprendizaje de los niños. Reconocen estas características:

- a) Utilizar el juego como recurso para que los niños aprendan. Toda investigación sobre el juego refuerza su principal función autoeducativa. El juego se interpreta como aprendizaje porque permite desarrollar y adquirir habilidades, aficiones e intereses. Se reconoce que las personas aprenden jugando.
- b) Valores físicos y psicomotrices: desarrollan la aptitud física, la motricidad básica y las destrezas y habilidades cenestésicas que contribuyen al aprendizaje de todos los movimientos.
- c) El valor del conocimiento. Algunos juegos ayudan a desarrollar abstracciones, ideas e imágenes mentales. El juego requiere que el niño sea capaz de predecir lo que ocurrirá a continuación y conocer las reglas del juego. Muchos juegos te permiten desarrollar conceptos, relaciones, series, comparaciones y categorías. Algunos entrenan la atención del niño y la del entorno. Ambos se pueden utilizar en las escuelas.
- d) Valor social.: El juego es un componente esencial de la socialización, que se entiende como un proceso inseparable de adquisición de la individualidad. La intervención en el juego comprende el grado y las características de las relaciones con los demás. La interdependencia requiere atención, interés por los demás, actividades conjuntas. El juego está influido por la sociedad y el entorno en el que se desarrolla. El juego es una forma de aprender los valores de la sociedad expresados simbólicamente en juegos, en reglas y a través de materiales y juguetes. La esencia del juego ficticio es la identificación, internalización y expresión de patrones de conducta sociales y familiares. El juego grupal introduce a



los infantes empezar el funcionamiento social, las relaciones con los demás, el comportamiento, la aprobación de los demás, la responsabilidad y el cumplimiento de las reglas. Valor cultural. El juego asume que el niño se sumerge en el mundo cultural por primera vez. Los aspectos culturales del juego se experimentan a través de juegos de tradición oral

- e) Sentimiento y valor sentimental. No solo ayuda al niño a organizar su mundo interior, sino que también le permite expresar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones.
- f) Valor proyectivo. Los maestros pueden usar el juego para aprender necesidades, sentimientos y conflictos. A través del juego es posible conocer los aspectos colectivos e individuales de los niños, así como sus capacidades individuales y sus relaciones con los demás. En el juego se puede evaluar una amplia gama de áreas: desarrollo físico, cognitivo y social; complejidad de la comunicación y comprensión de la información; aspectos de personalidad, como introversión y extroversión, capacidad de control de impulsos, etc.

De acuerdo a Huizinga (2000) El juego es esencial para el hombre y la sociedad en la que vive. También describo el juego como una fuerza esencial que trasciende las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, las posibilidades sociales asociadas a las actividades lúdicas, por lo que el juego es muy importante en la psicomotricidad, y esto es muy importante para reforzar la incapacidad de los niños que dicen que se les permite jugar juegos La evitación desarrollará su sistema de motricidad gruesa y creará seguridad en su comportamiento.

Según Huizinga, el juego es una expresión natural de todo ser humano, pero debe ser estimulado, despertado, y aquí cumple la función de estimular el



equilibrio y la coordinación, pues está inherentemente destinado a buscar lo mejor del alumno a través de la aplicación de Juego dirigido Motricidad gruesa, porque si ese juego no es guiado, se convierte en diversión y se pierde su valor educativo. Es importante organizar el juego de tal manera que no deba terminar, sino permanecer siempre abiertos a continuar, porque cuando termina, la diversión del juego, se va.

2.2.1.7.Importancia del Juego

De los Santos (2010) argumenta que “...varios aspectos del juego están relacionados no solo con el desarrollo de la coherencia o la autonomía, sino también con el desarrollo de ciertas formas de función cognitiva” (p. 21).

Pero el papel del juego es importante no solo porque desarrolla la inteligencia, sino también porque promueve otros valores humanos como las emociones, las habilidades sociales, la motricidad, etc.

Todas estas interrelaciones entre el juego y el desarrollo psicomotor llevan a los niños y niñas a comprometerse en la conquista de su propio cuerpo y del mundo exterior. De ahí Garaigordobil (2007): Desde la perspectiva del desarrollo psicomotor, el juego favorece el desarrollo físico y sensorial. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la conciencia y la confianza en la actividad física están presentes en las actividades recreativas y aumentan con la práctica. A medida que los niños y las niñas juegan juegos motores (juego corporal, juego con objetos y otros juegos) desde una edad temprana, construyen patrones de movimiento simples a través de la repetición; gradualmente se refinan, se mezclan entre sí y adquieren complejidad. Estos juegos favorecen el desarrollo de las funciones psicomotoras, es decir, la coordinación motora y la estructura perceptual. (p. 15).



Permite a los niños desarrollar la mente, satisfacer necesidades, explorar y descubrir la alegría de la creación, procesar experiencias, expresar y controlar emociones, ampliar horizontes, aprender, cooperar..., se puede decir que inspira positivamente en el ambiente escolar. Actividades lúdicas, simbólicas, constructivas y cooperativas, equivalen a promover el desarrollo de los niños.

2.2.2. Habilidades motrices

2.2.2.1. Definición

Cuando tratamos sobre las habilidades motrices el currículo de educación primaria incide en el trabajo de las habilidades motrices básicas (HMB), que teniendo en cuenta las aportaciones en el campo del desarrollo motor, éste es una etapa favorecida para señalar la importancia de que en el desarrollo de la educación física los niños y niñas mejoren sus habilidades motrices básicas.

El concepto de motricidad básica en educación física considera una serie de acciones motrices ocurridas durante la evolución humana, tales como: Caminar, correr, girar, saltar, lanzar, atrapar. Knapp propuso en 1979 (citado en Pérez 2013 p.2) designar el término habilidades motrices... para designar aquellas habilidades (salto de altura o lanzamiento de peso) que son menos exigentes en la percepción y toma de decisiones, pero son más requeridas por los mecanismos motores que se ejecutan. Habilidades que requieren una alta cognición perceptiva y enseñan habilidades motoras a los estudiantes.

Al definir las habilidades motrices, consideramos a Guthrie, quien es citado por Contreras (1998:189), quien define la habilidad como "una capacidad adquirida mediante el aprendizaje, capacidad de producir resultados deseados"



Tomando en cuenta los elementos teóricos de Contreras (2000, p.189), se puede decir que la motricidad implica la adquisición de habilidades motrices, que se originan en el aprendizaje, tienen disposiciones últimas, eficiencia, flexibilidad y adaptabilidad. Además, la motricidad misma representa Formas en que los individuos desarrollan tareas motrices. Las habilidades fundamentales encuentran apoyo para el desarrollo en las habilidades sensoriales innatas.

MINEDU – DCN (2009) plantea que la competencia en educación física está dirigida a adquirir, desarrollar y mejorar la calidad del movimiento, los estudiantes desarrollan y optimizan sus habilidades motrices a partir del conocimiento físico y la motricidad sensoria. Esto se logra a través de habilidades como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, el ritmo, etc. Cuando se usan en combinación, las habilidades motoras se pueden aprender a través de un proceso de exploración, experimentación, adquisición, refinamiento y automatización. (p.285)

2.2.2.2.Las habilidades motrices específicas

Abad y Ceverino (<http://vimeo.com/115510700>) considera a las habilidades motrices específicas, como las tareas motrices para las que queremos lograr un objetivo específico. Se requiere un conocimiento preciso. Porque son una combinación de habilidades motoras básicas. Se caracteriza por: (a) mayor eficiencia y economía, (b) especificidad, y (c) complejidad.

Para desarrollar habilidades específicas, es necesario llevar a cabo el siguiente proceso de aprendizaje:

Adquirir información precisa: para hacer esto, aprovechamos la experiencia adquirida previamente como parte del conjunto de habilidades



básicas y seleccionamos la experiencia que es relevante para las nuevas tareas.

Experimente nuevas tareas: para obtener el control neuromuscular correcto, solo podemos hacerlo bien a través de la práctica.

Toma de decisiones: Relativas a la ejecución de tareas. Son solo los movimientos que hacemos los que muestran cuál es la forma correcta, porque la situación nunca es la misma. Tres mecanismos intervienen en la realización de una tarea motriz, interviniendo a raíz de este proceso:

Mecanismo perceptivo: Tenemos que tener en cuenta los estímulos que recibimos del mundo exterior y centrarnos en encontrar la respuesta motriz que mejor se adapte a nuestras necesidades motrices. Principalmente vista, oído y tacto.

Mecanismo de decisión: Debemos ser capaces de decidir en un momento preciso cómo resolver el problema motor. Para llegar a esta solución hay que tener en cuenta muchos aspectos como: El tiempo que necesitamos, el riesgo que implica nuestra decisión y elementos a tener en cuenta en función de la dificultad de la tarea.

Mecanismo de ejecución: Es el resultado del proceso de adaptación del mecanismo de percepción y el mecanismo de decisión. En última instancia, es el mecanismo que permite que nuestros cuerpos se muevan y actúen. Principalmente los sistemas esquelético y muscular. (p.3)

2.2.2.3. Características de las habilidades motrices

Díaz y Flores (2017, pp.10-11) manifiesta que las Características de Habilidades Motrices Básicas deben ser:



- Está directamente relacionado con la idea de la capacidad para resolver problemas motores (aprendizaje).
- Su característica última es una secuencia de acciones organizadas para lograr un fin. Cuando las habilidades están bien definidas, pueden evaluarse en razón de los datos obtenidos.
- Están organizados, no son un deporte, son unidades, una estructura coherente para la consecución de objetivos y la clasificación, donde determinadas unidades inferiores son la base de otras unidades superiores.
- Sus necesidades de aprendizaje están influenciadas por un proceso de adquisición que se manifiesta en cambios progresivos en el comportamiento de los estudiantes.
- Su eficacia se caracteriza por los medios para alcanzar el fin propuesto con el menor esfuerzo y precisión.
- Prevalece la flexibilidad y adaptabilidad, la definición moderna de habilidad y destreza, no son de ninguna manera rígidas y rígidas. En términos de respuesta a las necesidades ambientales, implican adaptabilidad en respuesta a las necesidades ambientales.

Podemos estar seguros de que las características específicas que definen las habilidades motrices básicas son: (a) comunes a todos los individuos, (b) capaces de sobrevivir y (c) fundamentales para el aprendizaje motor.

Todos estos son aspectos del desarrollo entre los 6 y los 12 años, el período entre la adquisición y el desarrollo de las habilidades sensoriomotoras de un niño y el pleno desarrollo del esquema corporal.



2.2.2.4. Clasificación de habilidades motrices

En el espacio de las habilidades motrices son cuantiosos las investigaciones de clasificación de las habilidades motrices, no obstante, su orientación por parte de los profesores de educación física no es tan profusa como cabría esperar. En diversas divulgaciones se han analizado los modelos clásicos de clasificación Ruizen 1994, (citado por Pérez 2013, p.1), en los que se ha iniciado de variables y características muy diferentes, pero siempre han estado referidas a tres elementos que se interrelacionan de forma compleja en las habilidades motrices: la propia habilidad, el alumno y el contexto de aprendizaje.

Para la clasificación de las habilidades motoras, consideramos la sugerencia de Susana Zevi (2000), quien en su libro *Aprendizaje motor, madurez y crecimiento* divide las habilidades motoras en cuatro categorías amplias que son interdependientes, pero tienen un enfoque específico. En cuanto al tipo de habilidad o conducta motriz perteneciente a cada grupo. Por lo tanto, tenemos (a) motricidad básica; (b) motricidad básica y general; (c) motricidad específica y compuesta; y (d) motricidad especializada y compleja.

Habilidades motrices básicas. Consisten en todos los movimientos encaminados a dar al individuo una cierta independencia de su entorno y de las demás personas. Básicamente en cuanto a turnos y movimientos más habituales.

El contenido de habilidades básicas incluye ponerse de pie y caminar; habilidades motoras de las manos (agarrar, soltar, empujar, lanzar, girar), que no se desarrollan como comportamientos independientes, sino que van acompañadas del movimiento del resto del cuerpo.

Habilidades motrices básicas y generales: Estas son habilidades generales



amplias que son comunes a muchas personas y pueden servir como base para aprender nuevas habilidades más adelante. Aquí encontramos tres habilidades que de alguna manera son heredadas de habilidades anteriores; el comportamiento locomotor, es decir, todas las habilidades motrices que permiten la transformación del cuerpo en una posición bípeda, todas las formas de movimiento cíclico, como caminar, correr, saltar, trotar. Comportamientos manipulativos como lanzar, girar, driblar o hacer rodar objetos, recibir objetos y todos los comportamientos básicos como sujetar, poner, empujar, lanzar, girar, pero en un nivel inferior de rendimiento.

Luego tenemos las habilidades no motrices, que implica todas las habilidades no observadas en los dos primeros grupos, y están directamente relacionadas con las habilidades motrices generales de capacidad residual. En este conjunto encontramos: empujar, tirar, saltar, saltar, columpiarse, colgarse, escalar, rodar, gatear, esquivar y atrapar.

Habilidades motrices específicas y compuestas: si bien esta categoría es más rica y diversa que las habilidades motrices básicas, no difieren significativamente en los tipos de habilidades que la componen. Las diferencias provienen de cómo se realizan las habilidades, la capacidad de usarlas de manera efectiva en situaciones de juego y la capacidad de realizar habilidades y combinarlas o combinarlas entre sí. Las normas toman tres formas diferentes: en términos de tipo de ejecución, en términos de calidad de movimiento, en términos de realización de vínculos entre habilidades y en términos de uso situacional de habilidades.

Habilidades motrices especializadas y complejas: implican la aplicación



de formas de movimiento en diferentes campos, y los roles especializados nos acercan a las actividades que los conectan. De esta forma, encontramos que las técnicas de movimiento... además de ser la forma más eficiente de realizar movimientos, también satisfacen las necesidades de cada disciplina en la que se está inmerso. La especialización y la complejidad caracterizan a este grupo de capacidades.

En todos los deportes encontramos correr, saltar, girar, lanzar, manipular objetos con las manos, la cabeza u otros objetos (raquetas). La combinación de correr, saltar y disparar puede formar fácilmente una cacerola de baloncesto, un tiro de voleibol o un tiro en suspensión de balonmano.

Díaz y Flores (citados por Castañer y Camerino, 1996: 127) Afirman que las habilidades básicas surgen de combinaciones de patrones motores que imponen al cuerpo un trabajo global y local. Se basa en la composición filogenética de la especie humana, la transformación genética del parentesco.

Desde una perspectiva global, Castañer y Camerino desarrollaron la idea de que las habilidades podían categorizarse según su dominio de desarrollo, al tiempo que permitían y facilitaban la distinción de funciones motoras, manipulativas y estabilizadoras.

Habilidades locomotrices: Estas habilidades se caracterizan por representar el movimiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio y por relacionar los diversos elementos del espacio: direcciones, planos y ejes.

Las habilidades motoras se adquieren y desarrollan automáticamente porque son movimientos naturales y genéticos que desarrollan una variedad de habilidades fundamentales que maduran a medida que los individuos crecen y se



desarrollan de diferentes maneras dependiendo de factores externos que impulsan la especialización deportiva, impactan a cada niño, hacen que cada niño sea diverso. Las habilidades de acción incluyen: caminar, correr, saltar, cambiar de salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, saltar, caer, esquivar, escalar, desmontar, etc.

Habilidades de manipulación. Estas habilidades son movimientos manipulativos gruesos y sutiles. Tienen la capacidad inherente de energizar objetos o personas, así como de percibir y suprimir la energía de los objetos y las personas con las que interactúan. A medida que se desarrollan, las habilidades perceptivas, motoras y de coordinación que forman la base de los componentes cualitativos se involucran cada vez más.

El movimiento natural y la manipulación bruta se adquieren como resultado de la herencia biológica y cultural y forman la base de la especialización motriz lograda o aprendida a través de la experimentación en una variedad de actividades físicas y no físicas realizadas durante la vida. Además, la práctica sistemática y variada contribuye decisivamente al proceso de definición de habilidades que se caracterizan por un movimiento fluido, flexible, armonioso, eficiente y eficaz, producto de la interacción de la percepción social y los movimientos corporales. De esta manera, habilidades como lanzar, atrapar, patear, golpear pueden conducir a otras habilidades como lanzar y atrapar una pelota con una mano, dos manos y muchas otras formas.

Habilidades de estabilización. Estas habilidades incluyen la adaptación corporal espacio-temporal y el desarrollo de habilidades sensoriomotoras, así como la participación de habilidades cuerpo-motoras (condicionamiento y



coordinación) para vencer la gravedad con el fin de realizar de manera eficiente las tareas motoras requeridas para la acción propuesta.

Estas son habilidades motrices que implican mantener la estabilidad del equilibrio estático y dinámico en relación con una situación o tarea motora y lograr el equilibrio a través de ajustes posturales correctos. que aborden de manera efectiva el problema planteado. Algunas habilidades motoras de estabilización son: levantar, doblar, agarrar, girar, empujar, colgar.

2.2.2.5. Estructura didáctica de las habilidades y destrezas motrices

A través del desarrollo del contenido motor incorporado en las destrezas y habilidades motrices, los niños se vuelven conscientes de sus propias elecciones de acción y condición física. El tratamiento de las habilidades sensorio motrices debe ser a través de la práctica, la experiencia, la experiencia, y solo así se pueden aprender los conceptos, procedimientos y actitudes involucradas.

La riqueza y variedad de acciones, situaciones y experiencias motrices son fundamentales para el desarrollo del entrenamiento sensorio-motor. Asimismo, el manejo de contenidos conceptuales, procedimentales y ambientales debe tratarse en interacciones permanentes. Por ejemplo, se puede argumentar que el desarrollo de contenido conceptual, como la dirección, puede abordarse a través de contenido procedimental, como el aprendizaje de habilidades básicas de lanzamiento y recepción, el uso de pelotas y objetos de diferentes tamaños y texturas, o mediante el juego y el comportamiento que motiven positivamente. Ejercicios para niños y niñas.

Si se cree que cuando se aprenden habilidades y destrezas motrices, el contenido debe planificarse de tal manera que los niños y niñas puedan aprender



y consolidar una gran cantidad de patrones y habilidades motrices diferentes, entonces se aplican los estándares y principios de variabilidad y diversidad. en el aula. La especialización de ciertas habilidades motrices, ya sean básicas o especiales; asimismo, los métodos de enseñanza deben seguir el orden de lo fácil a lo complejo, de lo simple a lo complejo, de lo general a lo específico y de lo general a lo específico.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Teoría cognoscitiva

Diseñado por Piaget, quien vio el juego como una forma, sobre objetos y eventos nuevos y complejos, una forma de pensar y expandir conceptos y habilidades, así como combinar un tipo de pensamientos con acción. La forma en que los niños juegan en cierto punto en el tiempo depende de su grado cognitivo de desarrollo. Por ejemplo, los niños juegan de cierta manera durante la fase Sensoriomotora, mueven sus cuerpos y manipulan objetos tangibles. (Piaget: 1974)

2.3.2. Teoría histórico cultural (Vigotsky)

La característica básica del juego es que la imaginación del niño es el comienzo del juego. Las actividades infantiles en el juego se realizan en una situación imaginaria, no una conciencia directa. Pero enfatizó que la esencia del juego era la naturaleza social del papel desempeñado por los niños y contribuyendo al desarrollo de excelentes funciones mentales.

2.3.3. Teoría del aprendizaje de Thorndike

Bee (1983, pp. 89-110) Cada cultural o subcultura valora diferentes



valores y recompensas, de modo que estas diferencias se reflejan en el juego de los niños de diferentes culturas, y también existe una relación clara entre estos factores: hijos de sociedades que son conscientes de lo que se supone. , no todo para hacer lo que tienes que decirle, él también prefiere apostar. Estos juegos ofrecen los roles pasivos de los jugadores en la vida real y prometen liberarlos de la rutina de la responsabilidad diaria. - Niños que disfrutan de juegos que incluyen habilidades físicas. Todos los niños entrenados en obediencia de los juegos de estrategia de amor.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Nombre IE: 7091 República del Perú

Nivel: Secundaria

Dirección: Mz. E Sector 7

Centro Poblado: Villa El Salvador Distrito:

Provincia: Lima

Región: Lima

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio se desarrolló en el año académico del 2018, se sujetó a los reglamentos de investigación del Programa de Complementación Académica de la Universidad Nacional del Altiplano Puno.

3.3. MATERIAL DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO

3.3.1. Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica de Observación: describir la pregunta de investigación e indicar la actitud del estudiante hacia su desarrollo motor. Técnicas de encuesta: diseñadas para evaluar objetivamente el progreso y las dificultades de un niño.

En el estudio para la determinación del juego como estrategia para desarrollar las habilidades motrices de los niños, se utilizó un cuestionario tal como se muestra en el apéndice. La validez de la herramienta se hizo previamente el uso de la herramienta, que se probó con la comprensión de los



estudiantes y los padres encuestados sobre las instrucciones y el contenido de la investigación del tema.

3.3.2. Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio utilizado corresponde al tipo de estudio descriptivo. Este estudio se considera descriptivo por sus resultados esperados, ya que según Hernández F. (2014), la investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de las propiedades presentes. El foco está en el razonamiento dominante, o el comportamiento o función de una persona, grupo o cosa en el momento presente.

Cabe señalar que el uso de este tipo de investigación permite localizar y obtener información sobre la colaboración de los padres en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del ciclo IV.

Es no experimental porque, según Hernández (2014) un estudio no experimental es aquel que se realiza sin manipular intencionalmente las variables, es decir, no cambia intencionalmente las variables independientes para ver cómo afectan. la influencia de otras variables, observar y analizar fenómenos que ocurren en el medio natural.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

La Institución Educativa N° 7091 “República del Perú” de Villa el Salvador – Lima - 2018. de Lima, brinda educación primaria y secundaria y pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 01 de Lima. En nuestro trabajo de investigación, consideramos como población el ciclo 4 (grados 3 y 4 de primaria), el cual comprendió un total de 233 estudiantes (140 varones y 93 mujeres). Los números de estudiantes para el Ciclo IV se



dividen en 08 secciones con aproximadamente 30 estudiantes por clase. Para este estudio se seleccionará una muestra de 145 alumnos de IV Ciclo, tanto hombres como mujeres, de 8 a 9 años de edad.

$$M = \frac{Z^2 N x P x Q}{E^2 (N-1) + Z^2 x P x Q}$$

Donde:

- M = Tamaño de la muestra
 N = Población
 Z = Nivel de Confianza (95% = 1.96)
 E = Margen de Error (5%)
 P = probabilidad de ocurrencia (0.5)
 Q = Probabilidad de no ocurrencia (0.5)

$$m = \frac{1.96^2 \times 233 \times 0.5 \times 0.5}{.05^2(233-1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5} = \frac{223.77}{1.54} = 145.3$$

Tabla 1

Población y muestra

Niveles	Cantidades	%
Población: Total estudiantes del IV Ciclo del Nivel Primario de la Institución Educativa N° 7091 “República del Perú” del distrito de Villa el Salvador de Lima	233	100
Muestra: Segmento de estudiantes del IV Ciclo del nivel primario.	145	62

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Asimismo, se reflejan los aportes del marco teórico y el propósito del estudio para explicar los resultados y concluir con las oportunas conclusiones y

recomendaciones. métodos de estadística. Se utilizan medidas de tendencia central porque son descriptivas.

3.6. PROCEDIMIENTO

Procesamiento Electrónico. Después de aplicar el cuestionario a los alumnos, se determinó la influencia del juego como estrategia para desarrollar las habilidades motrices, se tabuló con el software Microsoft Excel para categorizar artículos y tabular resultados usando gráficos de barras y círculos de gráficos. Los resultados se expresan en porcentajes para describir e interpretar los datos obtenidos.

3.7. VARIABLE

Tabla 2

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: Juego	Coordinación psicomotriz	Motricidad gruesa (Coordinación, dinámica global, equilibrio, respiración, relajación) Motricidad fina (coordinación oculo-manual, coordinación oculo-motriz).
		Otros aspectos motores (fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo,).
	Estructuración perceptiva	Esquema corporal: Percepción espacio-visual: percepción visual, partestodo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto cerrado.). Percepción rítmico-temporal, percepción táctil, gustativa, olfativa, organización perceptiva.



		Se mantiene sobre un pie,
	Habilidades locomotoras o desplazamiento	Camina sobre un círculo Sube y baja escaleras Salta sobre un solo pie Camina en línea recta Camina empinado en punta de pie Camina en zig - zag Realiza tres o más saltos en un solo pie Salta un obstáculo
Variable Dependiente:		Identifica lados de su cuerpo Patea el balón Patea el balón con el lado no dominante Lanza hacia arriba el balón
Desarrollo de Habilidades Motrices	Habilidades Manipulativas	Realiza movimientos asimétricos de miembros superiores Realiza movimientos asimétricos con miembros inferiores Cierra el ojo y mira por el agujero de un tubo. Lanza una pelota
	Habilidades de estabilidad o equilibrio	El niño/a se mantiene sobre una pierna, a la “pata coja”, sin moverse durante un minuto por lo menos. El niño/a se mantiene con los ojos cerrados y los pies juntos permanecer inmóvil más de un minuto. El niño/a permanece de puntillas con los pies juntos y ojos cerrados un mínimo de 30 segundos El niño/a se mantiene sobre una pierna con los ojos cerrados durante diez segundos por lo menos. El niño/a se mantiene sobre una pierna, a la “pata coja”, sin moverse durante un minuto por lo menos.

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

- El procesamiento y análisis de datos se realizó en el programa Microsoft Excel y SPSS versión 22.0
- Elaboración de cuadros de distribución de frecuencias. - Los datos recopilados se presentan en una tabla de distribución porcentual según las proporciones establecidas y predeterminadas por los investigadores.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Como resultado de la determinación observacional del diagnóstico del desarrollo de la motricidad básica que presenta la muestra de la investigación, los autores del estudio desarrollaron un conjunto de juegos para el desarrollo de la motricidad básica a partir de las dificultades que presentan los niños y niñas.

a) Análisis estadísticos de la Variable: Juego

Tabla 3

Frecuencia y porcentaje coordinación psicomotriz

Dimensión	Si		No	
	N°	%	N°	%
Te gustan las actividades de equilibrio, respiración y relajación	110	75.9	35	24.1
Participas activamente en las actividades de coordinación óculo manual, coordinación óculo-motriz.	120	82.8	25	17.2
Te gusta jugar usando tu fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia precisión, ...	98	67.6	47	32.4
Total		75.4		24.6

Interpretación: En la tabla, vemos que, del total de niños y niñas encuestados el 75.4% manifiesta la influencia de los juegos de coordinación psicomotriz, pues manifiestan sus gustos por participar activamente en las actividades programadas por el docente, mientras que el 24.6% no lo consideran así.

Tabla 4*Frecuencia y porcentaje estructuración perceptiva*

Dimensión Estructuración perceptiva	Si		No	
	N°	%	N°	%
El profesor realiza actividades en donde aprendes las partes de tu cuerpo	145	100	0	0
Participas en juegos de lateralidad.	101	69.7	44	30.3
Reconoces y reproduces formas geométricas, teniendo en cuenta la derecha e izquierda, arriba, debajo delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí).	88	60.7	57	39.3
Te gustan las actividades en donde se consideran las partes-todo, figura- fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado	105	72.4	40	27.6
Consideras interesante los juegos de percepción rítmico –temporal; percepción auditiva, ritmo, orientación, etc.	90	62.1	55	37.9
Realizas actividades de percepción táctil, gustativa, olfativa, auditiva y visual.	136	93.8	9	6.2
Total		76.5		23.5

Interpretación: En la tabla, vemos que, del total de niños y niñas encuestados el 76.5% manifiestan la influencia de las actividades de estructuración perceptiva, pues, se sienten a gusto al participar en dichas actividades, mientras que el 23.5% no lo consideran así.

b) **Análisis estadísticos de la Variable: Habilidades motrices**

Tabla 5

Frecuencia y porcentaje habilidades de locomoción

Habilidades de locomoción	Si	%	No	%
El niño/a se mantiene sobre un pie durante un tiempo determinado	112	77.2	33	22.8
El niño/a camina sobre un círculo sin salirse de la línea	95	65.5	50	34.5
El niño/a sube y baja escaleras apoyado de una sola mano	133	91.7	12	8.3
El niño/a salta sobre un solo pie	136	93.8	9	6.2
El niño/a camina en línea recta	136	93.8	9	6.2
El niño/a camina empinado en punta de pie	121	83.5	24	16.5
El niño/a camina en zig - zag	91	62.8	54	37.2
El niño/a realiza tres o más saltos en un solo pie	108	74.5	37	25.5
El niño/a salta un obstáculo	95	65.5	50	34.5
Total		78.7		21.3

Interpretación: En la tabla, podemos observar que, del total de niños que integran la muestra, el 78.7% demuestran que han desarrollado sus habilidades de locomoción, ya que pueden realizar los ejercicios motrices que se les solicita sin dificultades, mientras que el 21.3% aún los presentan.



Tabla 6

Frecuencia y porcentaje habilidades de locomoción

Habilidades manipulativas	Si	%	No	%
El niño/a identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo	102	70.3	43	29.7
El niño/a patea el balón con el lado dominante	120	82.8	25	17.2
El niño/a lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra	81	55.9	64	44.1
El niño/a realiza movimientos asimétricos de miembros superiores	140	96.6	5	3.4
El niño/a realiza movimientos asimétricos con miembros inferiores	120	82.8	25	17.2
El niño/a cierra el ojo y mira por el agujero de un tubo.	140	96.6	5	3.4
El niño/a lanza una pelota hacia arriba da una palmada y la recibe con la otra	65	44.8	80	55.2
Total		75.7		24.3

Interpretación: En la tabla, podemos observar que, del total de niños que integran la muestra, el 75.7% demuestran que han desarrollado sus habilidades manipulativas, ya que pueden realizar los ejercicios motrices que se les solicita sin dificultades, mientras que el 24.3% aún los presentan.

Tabla 7*Frecuencia y porcentaje habilidades de equilibrio*

Habilidades de equilibrio	Si	%	No	%
El niño/a se mantiene sobre una pierna, a la “pata coja”, sin moverse durante un minuto por lo menos.	95	65.5	50	34.5
El niño/a se mantiene con los ojos cerrados y los pies juntos y permanece inmóvil más de un minuto.	112	77.2	33	22.8
El niño/a permanece de puntillas con los pies juntos y ojos cerrados un mínimo de 30 segundos	102	70.3	43	29.7
El niño/a se mantiene sobre una pierna con los ojos cerrados durante diez segundos por lo menos.	109	75.2	36	24.8
Total		72.0		28.0

Interpretación: En la tabla, podemos observar que, del total de niños que integran la muestra, el 72.0% demuestran que han desarrollado sus habilidades de equilibrio, ya que pueden realizar los ejercicios motrices que se les solicita sin dificultades, mientras que el 28.0% aún los presentan.

c) Variable Independiente: Juego**Tabla 8***Frecuencia y porcentaje Juego*

Dimensiones	SI	NO
Coordinación Psicomotriz	75.4 76.0% (110)	24.6 24.0%
Estructuración Perceptiva	76.5	23.5 (35)

Interpretación: En la tabla, observamos que, del total de niños que integran nuestra muestra de investigación, el 76.0% manifiesta la influencia del juego, lo que tendría relevancia en el desarrollo de sus habilidades motrices.

d) Variable Dependiente: Habilidades Motrices

Tabla 9

Frecuencia y porcentaje habilidades motrices

Indicador	Siempre - Casi siempre	A Veces - nunca
Habilidades de Locomoción	78.7%	21.3%
Habilidades Manipulativas	75.5%	24.5%
	75.7% (110)	24.3% (35)
Habilidades de Equilibrio	72.0%	28.0%

Interpretación: En la tabla, podemos observar que, el 75.5% del total de los niños integrantes de la muestra, demuestran una gran influencia en el desarrollo de sus habilidades motrices, mientras que el 24.5% no lo presenta.

4.2. DISCUSIÓN

Los datos arrojados por la investigación realizada como punto de partida de este estudio indicaron que, dado el diagnóstico, se debe desarrollar un conjunto de juegos para el desarrollo de la motricidad básica. Se encontró que los estudiantes tenían dificultad para desarrollar habilidades motoras básicas. Se utilizó el criterio de los usuarios para validar la propuesta detallada, en la que se destacó que el 100% de los encuestados cree que este grupo de juegos tiene un alto potencial de objetividad y aplicación práctica, el 75,5% del total de niños de la muestra, mostrando la influencia de Torres (2016) en sus investigaciones y hallazgos similares han demostrado que las actividades recreativas



tradicionales son un medio eficaz de estimulación motora e intelectual. Guerrero (2015) propuso el uso de un programa de recreación física basado en juegos para ofrecer actividades durante el proceso de aprendizaje para desarrollar, estimular y mejorar la motricidad de los niños de primaria, y Calderon et al., (2017) quienes consideraron la implementación de este programa. la práctica de juegos deportivos es suficiente y necesaria porque cumple con los requisitos del currículo deportivo.



V. CONCLUSIONES

- PRIMERA:** El juego es un fenómeno complejo, y esta complejidad se suma a la de la educación física, que está condicionada por una serie de aplicaciones, tradiciones profesionales, currículos oficiales y algunas de las expectativas que la sociedad deposita en él.
- SEGUNDA:** La actividad psicomotriz y física incluye muchos elementos importantes para el desarrollo del niño, por lo tanto, debe entenderse en un sentido amplio y no solo como el ejercicio y absorción de diferentes partes del cuerpo, ya que, en el proceso de construcción del conocimiento, actividades motoras y cognitivas., existe una estrecha relación entre ellas.
- TERCERA:** El análisis de los resultados permitió aceptar la hipótesis de investigación de que los juegos tienen un efecto en el desarrollo de la habilidad motriz de los estudiantes de IV ciclo. Al tabular las variables dependientes e independientes, obtenemos que ambas superan el 50%, lo que confirma que existe una relación entre estas variables.
- CUARTA:** Se prueban las hipótesis planteadas, puesto que los resultados demuestran un elevado nivel en el desarrollo de las habilidades locomotoras (78.7%), en las habilidades manipulativas (75.7%) y, en el desarrollo de las habilidades de estabilidad o equilibrio (72.0%), porcentajes que representan la mayoría de los alumnos integrantes de la muestra.
- QUINTA:** De esto podemos concluir que el maestro de primaria debe promover el desarrollo integral del niño y reforzar sus valores; diferenciar el nivel de desarrollo de cada niño, los intereses por aprender, actividades que les



atraigan y actividades significativas para que se identifiquen con todo o grupos. de actividades que conoces.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Instaurar una práctica docente que se ajuste a las necesidades intrínsecas del desarrollo motor del niño, la integración en el medio social y, en general, el crecimiento integral dentro del proceso educativo normal y coherente.
- SEGUNDA:** Pedagogía inspiradora en la investigación docente para promover el desarrollo motor en los niños de este nivel educativo.
- TERCERA:** Considerando los hallazgos de investigaciones que muestran una relación directa entre el juego y el desarrollo de la motricidad en los estudiantes del Ciclo IV, se recomienda que esta estrategia sea reflexionada y reconsiderada para todos los estudiantes.
- CUARTA:** Informar a los diferentes sectores educativos de los resultados de este estudio a fin de tomar decisiones sobre aspectos específicos de aplicación para lograr mejores resultados en el fortalecimiento de las competencias de los estudiantes.
- QUINTA:** Es importante poder ampliar y profundizar la investigación sobre los temas aquí tratados para producir resultados y recomendaciones que fortalezcan la motricidad de los estudiantes.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, D. y Ceverino, M. (2017) *Habilidades motrices: Voleibol*. Huelva- España. I.E.S. Estuaria.
- Ajuriaguerra, J. de (1978). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: CientíficoMédica.
- Berruezo, P.P. (2000). *El Psicomotricista, un profesional para las necesidades especiales*. Linares, P., Arráez, J. (eds.). *Motricidad y Necesidades Especiales*. Pp.330-340. Granada: AMNE.
- Berruezo, P.P. (2001). *Federación asociación psicomotrices*, EspañaCalero, M. (2003). *Educación jugando*. México. Alfa omega.
- Castañer, M. & Camerino, O. (1996): *La E. F. en la enseñanza primaria*. Barcelona. Ed. Inde.
- Díaz, A. et al. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.
- Díaz, M. y Flores, Y. (2017) *Habilidades Locomotrices Básicas en estudiantes de 2º grado de Primaria - Institución Educativa Liceo Naval "Francisco Carrasco" - Iquitos*. Tesis pregrado. Universidad científica del Perú UCP. Iquitos.
- Fink, E. (1996). *Oasis de felicidad*. México, UNAM pág. 23
- Garaigordobil, M., Hernández, T., Lobo E., Marrón M., Ortiz J., Pubill, B., Velasco, A., Soler, M. y Vida, T. (2008). *El Juego como Estrategia Didáctica*. Barcelona. Grao.
- Garaigordobil, M. (2016). *Una propuesta de Juego Cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil*. (1ª ed.). Barcelona. Ediciones Octaedro.
- García, A., Ruiz, F., Gutiérrez, J., Marqués, J., Román, R. y Samper, M. (2010). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años Primer ciclo de la E.S.O.* (1ª ed.). Barcelona-España. INDE Publicaciones.
- Gutiérrez Delgado, M. (1989). *140 Juegos para la educación psicomotriz*. Sevilla: Wanceulen.



- Heráclito. (1995). *Fragmento 93, en Filósofos Presocráticos*. Trad. Alberto Bernabé. Barcelona. Altaya.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- López, I. (2010). *El juego en la Educación Infantil y Primaria. Revista de la Educación Extremadura. Autodidacta On Line. ISSN: 1989-9041*. Táliga, Badajoz- España.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Granada- España. Ediciones Aljibe.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport*. P. 111 – 114
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico comentado de praxiología motriz*. Barcelona. Paidotribo
- Pérez, R. (2013). *Clasificación de Habilidades Motoras I*. España
- Piaget, J (1952). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1975). Prólogo. En B. Inhelder, H. Sinclair, y M. Bovet. *Aprendizaje y estructuras del conocimiento* (págs. 13-17; L. E. Echevarría Rivera, Trad). Madrid: Ediciones Morata, S.A. (Trabajo original publicado en 1974).
- Raabe, J. (2009). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: UNESCO.
- Ruiz Pérez, L. M. (1987). *Desarrollo Motor y Actividades Físicas*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez Bañuelos F. (1986). *Bases para una didáctica de educación física y el deporte*. Madrid, Huaynos, p 135.
- Sandoval, R. (2011). *La Educación Física y el Juego*. Revista: Investigación Educativa Vol. 14 N.º 26, 105-112. ISSN 1728-5852
- Trigueros, C. (2002). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de Granada*. [Tesis Doctoral]. Granada: Diputación Provincial de Granada.



Zevi, S. (2000). *Aprendizaje Motor, Maduración y Desarrollo*. Buenos Aires Argentina. Editorial Indugraf.

Referida a la metodología de investigación

Alarcón, R. (1991). *Métodos y Diseños de Investigación del Comportamiento*. Universidad Cayetano Heredia. Lima Perú.

Carrasco, S. (2005). *Metodología de la Investigación Científica. Aplicación en educación y otras ciencias sociales*. Primera Edición. Editorial San Marcos. Lima Perú.

Eco, H. (1986). *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura*. Editorial Gdisa S.A. Barcelona España.

Flores Barboza, J. (1993) *La Investigación Educativa. Una Guía para la Elaboración y Desarrollo del Proyecto de Investigación*. Edic. Desiree. Lima Perú.

Hernández S., Fernández C. Y Baptista L. (1999) *Metodología de la Investigación Científica*. Segunda Edición. Editorial Mc Graw Hill México.

Salomón, P. R. *Guía para Redactar Informes de Investigación*. Editorial Trillas. México 1989.

Barrantes D. (2017) *Desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 051 virgen de la puerta, del distrito de Huarmey, provincia de Huarmey, 2017*. Tesis pre grado. Universidad Los Ángeles Chimbote. Peru.

Calderón Y., Valdez Y. y Basulto Y (2017). *Juegos con tareas para las habilidades técnicas del baloncesto en las clases de educación física*. Tesis posgrado. Universidad de Cienfuegos. Cuba.

Claro y Cruzado (2012). *Realizaron la siguiente investigación: Programa “Estimulando nuestras habilidades” en el desarrollo Psicomotor de los niños y niñas entre 2 y 3 años de la Comunidad de Huayao – Taurija en el 2012*. Universidad César Vallejo. Tayabamba – Perú.

Flores N. y Chumbe M. (2014). *Realizaron la siguiente investigación: Evaluación diagnóstica de las habilidades motrices básicas en estudiantes del 1er. grado–*



primaria de la institución educativa N° 60005 maría parado de bello, de la ciudad de Iquitos. Tesis pre grado. UNAP de Iquitos.

Guerrero I. (2015) *Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la cultura física y deportes en los niños de 4 años del centro educativo “Daniel rodas Bustamante”, ciudad de Loja, 2014.* Tesis de pre grado. Universidad Nacional de Loja. Ecuador.

Torres M. (2016). *Realizó la investigación: Juegos tradicionales como estimulador motrizen niños con síndrome de Down. Tesis pre grado.* Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Torres A. (2012). *Elaboró la siguiente investigación: Estrategia para desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas de los alumnos del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N°. 16004 “Morro Solar” Jaén – 2009.* Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Jaén– Perú – 2009. E



ANEXOS



ANEXO 1. Instrumento: Habilidades Motrices

Habilidades de Locomoción	SI	%	NO	%
El niño/a se mantiene sobre un pie durante un tiempo determinado				
El niño/a camina sobre un círculo sin salirse de la línea				
El niño/a sube y baja escaleras apoyado de una sola mano				
El niño/a salta sobre un solo pie				
El niño/a camina en línea recta				
El niño/a camina empinado en punta de pie				
El niño/a camina en zig - zag				
El niño/a realiza tres o más saltos en un solo pie				
El niño/a salta un obstáculo				
Habilidades Manipulativas	SI	%	NO	%
El niño/a identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo				
El niño/a pateo el balón con el lado dominante				
El niño/a pateo el balón con el lado no dominante				
El niño/a lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra				
El niño/a realiza movimientos asimétricos de miembros superiores				
El niño/a realiza movimientos asimétricos con miembros inferiores				
El niño/a cierra el ojo y mira por el agujero de un tubo.				
El niño/a lanza una pelota hacia arriba da una palmada y la recibe con la otra				
Habilidades de Equilibrio	SI	%	NO	%
El niño/a se mantiene sobre una pierna, a la “pata coja”, sin moverse durante un minuto por lo menos.				
El niño/a se mantiene con los ojos cerrados y los pies juntos permanecer inmóvil más de un minuto.				
El niño/a permanece de puntillas con los pies juntos y ojos cerrados un mínimo de 30 segundos				
El niño/a se mantiene sobre una pierna con los ojos cerrados durante diez segundos por lo menos.				
El niño/a se mantiene sobre una pierna, a la “pata coja”, sin moverse durante un minuto por lo menos.				



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo GUSTAVO JULIAN NUÑEZ ESCATE
, identificado con DNI 21538920 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Complementación Académica, Programa de Maestría o Doctorado

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

, informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación para la obtención de Grado Bachiller Título Profesional denominado:

"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS EN LOS ALUMNOS DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BÁSICA REGULAR N° 7091 "AGROPECUARIA DEL PERU" VILLA EL SALVADOR - LIMA 2018"

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 25 de AGOSTO del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo GUSTAVO JULIAN NUÑEZ ESCATO
identificado con DNI 21538920 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Complementación Académica, Programa de Maestría o Doctorado

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación para la obtención de Grado
Bachiller Título Profesional denominado:

"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES EN LOS ALUMNOS DEL IV CICLO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BÁSICA DE LUJA Nº 701 "REPUBLICA DEL PERÚ" WTA EL SALVADOR-LIMA 2018"
" Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 25 de AGOSTO del 2023

Gustavo Nuñez Escato
FIRMA (obligatoria)



Huella