

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Los juegos motrices en estudiantes del nivel primario en el área de
educación física**

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación física

Autor:

Zulema Susy Salazar Valenzuela

Jauja – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos motrices en estudiantes del nivel primario en el área de educación física

Trabajo académico aprobada en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Jauja – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos motrices en estudiantes del nivel primario en el área de educación física

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Zulema Susy Salazar Valenzuela. (Autor)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Jauja – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jauja, a veinticinco días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Escuelas del Futuro, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“Los juegos motrices en estudiantes del nivel primario en el área de educación física”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física al señor(a) **SALAZAR VALENZUELA, ZULEMA SUSY**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **SALAZAR VALENZUELA, ZULEMA SUSY**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Red Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Los juegos motrices en estudiantes del nivel primario en el área de educación física

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	intensos2010.blogspot.com Fuente de Internet	2%
4	educacionfisicaplus.wordpress.com Fuente de Internet	1%
5	Submitted to SEK International Schools Trabajo del estudiante	1%
6	documentop.com Fuente de Internet	1%
7	1library.co Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Commack Middle School Trabajo del estudiante	<1%

9	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %
10	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
11	www.msc.es Fuente de Internet	<1 %
12	es.readkong.com Fuente de Internet	<1 %
13	archive.org Fuente de Internet	<1 %
14	www.eluniversal.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
16	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
19	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo

**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.****Asesor.**

DEDICATORIA.

Con mucho cariño a mis padres por su ejemplo de dedicación, a mi hijo que es el motor de todo este esfuerzo.

Zulema

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	v
ÍNDICE.....	ix
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I.....	15
TEORIAS DE JUEGO.....	15
1.1. Teoría del juego de Federico Froebel.....	15
1.2. La teoría superflua o la energía supérflua.....	17
CAPÍTULO II.....	18
EL JUEGO.....	18
2.1. El juego.....	18
2.2. Bases biológicas del juego.....	20
2.3. Bases fisiológicas del juego.....	21
2.4. Bases psicológicas del juego.....	21
2.5. Importancia del juego.....	22
2.6. Funciones intelectuales que se ponen en actividad durante el juego.....	23
2.7. Los juegos en la escuela.....	24
2.8. Características del juego.....	25
2.9. El maestro en el juego.....	26
2.3.5. Educar jugando.....	27
CAPÍTULO III.....	29
LA MOTRICIDAD Y LA ACTIVIDAD FÍSICA.....	29
3.1. Los juegos en la motricidad.....	29
3.2. El movimiento en el desarrollo del niño.....	30
3.3. "La psicomotricidad y el desarrollo del niño.....	31
3.4. La psico motricidad.....	31

3.5. Psicomotricidad Gruesa	31
3.6. Actividad física	33
CONCLUSIONES.....	37
RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

RESUMEN

Los juegos motrices en estudiantes de nivel primario, dentro del contexto del área de Educación Física, tienen como objetivo principal analizar en profundidad los aportes teóricos relacionados con dicha actividad lúdica. Este análisis se lleva a cabo desde diversas perspectivas que abarcan su importancia, así como las bases biológicas, fisiológicas y psicológicas que subyacen a los juegos motores. Además, se realiza un examen detallado de la relación entre la psicomotricidad y la participación activa en actividades físicas por parte de los niños. Al concluir este estudio, se llega a la conclusión de que existen teorías fundamentales en este campo, como la propuesta por Federico Froebel y la teoría subyacente al juego como actividad principal en la vida del niño. Esta teoría argumenta que el juego se convierte en un medio vital para que los niños liberen la gran cantidad de energía que poseen, ya sea a través del juego en sí o mediante su participación activa en él.

Palabra clave: los juegos motrices, educación física.

ABSTRACT

The main objective of motor games in primary level students, within the context of the area of Physical Education, is to analyze in depth the theoretical contributions related to said recreational activity. This analysis is carried out from various perspectives that cover its importance, as well as the biological, physiological and psychological bases that underlie motor games. In addition, a detailed examination of the relationship between psychomotor skills and active participation in physical activities by children is carried out. At the conclusion of this study, we conclude that there are fundamental theories in this field, such as the one proposed by Federico Froebel and the theory underlying play as the main activity in the child's life. This theory argues that play becomes a vital means for children to release the vast amount of energy they possess, either through play itself or through active participation in it.

Keyword: motor games, physical education.

INTRODUCCIÓN.

El juego desempeña un papel fundamental en el proceso de desarrollo escolar, y es por esta razón que numerosos teóricos han dedicado su interés a llevar a cabo investigaciones exhaustivas que han dado lugar a la formulación de teorías sólidas que respaldan su estudio desde diversas perspectivas. En este contexto, la presente reflexión tiene como objetivo principal llevar a cabo un análisis teórico exhaustivo de estas teorías fundamentales.

El juego, en el entorno escolar, no es simplemente una actividad lúdica superficial, sino que desempeña un papel crucial en el crecimiento y el aprendizaje de los estudiantes. Los teóricos han explorado y debatido sobre sus múltiples dimensiones y efectos, lo que ha llevado al desarrollo de teorías que buscan explicar su importancia y su influencia en el proceso educativo.

Este análisis nos brinda la oportunidad de sumergirnos en cada una de estas teorías, examinando sus fundamentos y planteamientos desde una perspectiva crítica y reflexiva. Al hacerlo, podemos comprender mejor cómo el juego se entrelaza con la pedagogía y cómo afecta a la forma en que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades.

En resumen, este estudio teórico nos permite adentrarnos en el fascinante mundo del juego en el contexto escolar y apreciar la riqueza de las teorías que han surgido para arrojar luz sobre su importancia y su impacto en la educación.

Por ello, la investigación consta de 3 capítulos, en el Capítulo I, Referido a la teoría del juego donde se analiza la teoría de Federico Froebel, la teoría superflua o la energía superflua. En el capítulo II. Se hace referencia al Juego, donde se presenta los conceptos, las

bases biológicas, fisiológicas, psicológicas, importancia, funciones, el juego en la escuela, características del juego, el maestro en el juego, finalmente educar en juego. En el Capítulo III. La motricidad y la actividad física, se hace mención en los juegos en la motricidad, el movimiento en el desarrollo del niño, la psicomotricidad y el desarrollo del niño, la psicomotricidad, la psicomotricidad gruesa y actividad física. Se finaliza la investigación presentando las conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas.

La autora

CAPÍTULO I

TEORIAS DE JUEGO

1.1. Teoría del juego de Federico Froebel

Se reconoce que las teorías son el resultado de investigaciones sobre un tema determinado, y entre estas teorías, Federico Povel presentó la teoría básica de los juegos. ¿Quién dijo que el juego es una actividad espontánea dependiendo de las características y edad del niño? Por esta razón, se dice que el juego es la actividad principal de los niños y de todos los seres humanos en desarrollo.

Los juegos se juegan según la edad y, por tanto, difieren mucho entre sí. Son una imitación de la vida y una expresión de la vida real, o son una autoaplicación de todo lo que se ha aprendido o enseñado en la escuela, o son imágenes fijas y expresiones espontáneas de la mente a través de las diversas sustancias a las que se relacionan. . están sujetos. Ya sea en el propio objeto o en los materiales utilizados en el juego. En este contexto, queda claro que se presta atención al hecho de que los juegos se utilizan según las características de la edad, que cada etapa de la vida tiene sus propias características, que los juguetes manipulativos son de gran importancia en una edad temprana y que estos juguetes no son dañino. Para los niños. sus bocas.

Durante el juego, el juego muestra diferentes perspectivas, la imaginación es el elemento principal, el mundo subjetivo es la parte principal y la creatividad es la más involucrada. Esto es especialmente cierto para las personas que tienen pocos conocimientos y crean sus propios escenarios imaginarios. En este sentido, Núñez (2000), refiriéndose a Froebel, dice: “A través del juego, los niños descubren su vida interior, sus actividades vitales, sus fuerzas vitales y reflejan simultáneamente su vida real y externa” (p. 34). . Este juego desarrolla el alma interior de su hijo. Esto significa

que su hijo estará feliz y satisfecho con sus acciones al manipular el juguete. Los juegos son principalmente juegos físicos que ejercitan la fuerza y flexibilidad del cuerpo o expresan los valores esenciales de la vida, la alegría de vivir, materiales y objetos que ejercitan el oído o la vista. Pertenece al juego. Deben estar orientados de forma que respondan al propio juego y a las necesidades del niño. Rondón (2021) afirma: “El juego físico contribuye al cuidado y preservación de la salud y promueve la tolerancia y el respeto a los derechos humanos porque se respetan las reglas del juego”. Este juego siempre impresiona a todos los niños y fortalece algunas de sus habilidades.

Por este motivo, el juego es una actividad innata de los niños, que mejora a medida que el alumno crece, y durante el juego se observa la capacidad de imaginar. Todo niño realiza actividades imaginativas, por ejemplo, algo que sucede todos los días durante el juego. Su teoría sugiere que los estilos de vida modernos apuntan a la realización del yo, su forma de vida y su voluntad aún no reconocida. Este enfoque sugiere que el juego puede influir gradualmente en el desarrollo mental de los niños. Luego sigue una serie de juegos que fortalecen la mente del niño, creando números o secuencias de números o colores, creando juegos mentales en los que los movimientos y materiales de aprendizaje contribuyen al desarrollo progresivo del niño.

Pero como la comparación de una cosa con otro objeto similar nunca puede ayudarnos a conocerla o a entrar en ella, se sigue que la vida interior de un individuo se traduce por las expresiones exteriores de su propia vida, incluida su existencia humana. La mente y las emociones no pueden llegar a conocer sus principios, acciones y significado en comparación consigo mismos. Es útil comparar algo sorprendente. Esto significa que todo el mundo sabe que las comparaciones realizadas a cierta distancia son mucho más cercanas a la realidad que las comparaciones con objetos más cercanos. "La observancia de esta ley, que se aplica a la vida tomada por un joven, permite al joven percibir las expresiones de la vida activa como a través de un espejo,

y recibir la impresión de una vida separada de la suya, totalmente desconocida para él. él. Su. Vida." (Sito, 2000p. 23).

1.2. La teoría superflua o la energía supérflua.

Heriberto Spender dice en su teoría: Según él, el juego es una liberación alegre y sin propósito del exceso de energía, pero las observaciones muestran que esto no impide que el niño siga jugando incluso después de que se haya liberado la energía. De hecho, hay ocasiones en las que te cansas jugando.

Por otro lado, es posible que te sientas cansado mientras juegas. Por otro lado, en ocasiones puede ayudarte a recuperarte del cansancio y darte energía. Esta posición de la energía es psicológica más que específica debido al interés del niño por el juego. Sobre este aspecto Calero (2000) afirma: "Pero cuantitativamente la fatiga no desaparece. En este caso, el niño actúa como agente equilibrador, ofreciendo intervención a las partes latentes del ser."

Esta teoría se basa estrictamente en la liberación de energía que el niño ha acumulado, por lo que el juego es el medio principal por el cual el niño libera las grandes cantidades de energía que aporta y necesita.

CAPÍTULO II

EL JUEGO

2.1. El juego

Los juegos son un medio para socializar. Porque a través del juego los niños conocen a otros niños y se hacen amigos, reconocen sus fortalezas, cooperan y se sacrifican por el grupo y respetan los derechos de los demás. Desde esta perspectiva, profesores y padres deberían fomentar el juego de la misma manera. Si puedes, deberías unirte al juego. A través de sus interacciones, el niño puede ganar confianza. En el caso anterior, muchas definiciones fueron las más comunes. Huizaga 2000 es el siguiente:

"Este juego es un comportamiento libre o un trabajo que tiene lugar en un límite temporal y espacial que acepta libremente la regla obligatoria que se acepta libremente. sesenta y cinco). -

Como el juego es una perspectiva de que el juego es la ocupación máxima de los niños del primer año, se dirá que los niños que no juegan están enfermos. Debido a que el niño está lleno de energía, es necesario saltar, correr, cansarse y desarrollarse. Tu cuerpo.

Bulher (2008) presenta un juego a este respecto. "Es una actividad con intenso placer". (P 45). En este sentido, perseguimos una conceptualización concéntrica. En otras palabras, el objetivo es pensar en el juego como una actividad que el niño pueda disfrutar porque es la actividad principal de su día a día.

Desde esta perspectiva, si bien el juego es una actividad innata del niño, no hay que olvidar que el niño que juega es esencialmente un ser activo, y su actividad debe desarrollarse de acuerdo con su nivel de desarrollo psíquico. Por tanto, el juego es una

fuente de actividad y alegría. Porque en el juego descubren las satisfacciones más complejas, las exigencias de la naturaleza, las necesidades más profundas del espíritu. Por tanto, los juegos son una esencia innata en la vida de los niños.

Etimológicamente, los investigadores informan que la palabra juego se deriva de dos palabras latinas, *locum* y *lodos* (*ludere*), que significan humor, diversión, humor, y comúnmente se usa como sinónimo para referirse a actos humorísticos. Esta revisión cumple su propósito al centrarse en los orígenes del término.

Una mirada al Diccionario de la Royal Academy muestra que un juego es una actividad recreativa en la que se gana o se pierde. Sin embargo, los juegos, como cualquier otra realidad social y cultural, son imposibles, lo que hace que sea muy difícil dar una definición absoluta. Entonces la definición describe algunas características. Desde una perspectiva más educativa, González (2008) afirma: "El juego es una actividad cuyo aspecto más importante es la creatividad. Porque los niños están separados del mundo, de su entorno natural. Porque el niño se siente importante en el mundo."

Por ello, los juegos se consideran una actividad clave en el desarrollo infantil. Por tanto, los juegos son la actividad más importante que requiere mayor atención, concentración y esfuerzo. Por tanto, el juego es una actividad natural para los niños y una forma especial de expresión creativa.

Desde esta perspectiva, "el juego es tan importante para los niños como el trabajo para los adultos". Esta es una afirmación que subraya la importancia crucial del juego. Afecta no sólo al desarrollo fisiológico del niño, sino también al desarrollo y aprendizaje socioemocional del niño. Por tanto, los juegos son una actividad humana innata. Lo más importante es que el juego en los primeros años de vida es una función fundamental del desarrollo psicomotor, mental y especialmente emocional del niño.

En este sentido, Calero (2000) afirma: “El juego es una de las herramientas que utilizamos para aprender y para demostrar que estamos aprendiendo” (p. 3. 4). Esta es probablemente la forma más creativa de enseñarle a su hijo. Este comentario proporciona orientación adicional sobre la evaluación del juego infantil. El juego puede ser un medio valioso para adaptarse a los entornos familiares y sociales. Por lo tanto, no está bien a ninguna edad impedir que un niño haga lo que quiere advirtiéndole: "No hagas eso", "Te lastimarás" o "No hagas eso". No juegues así, etc. Cuando estas declaraciones limitan al niño, le crean miedo o duda y generan incertidumbre. Huizaga (2000) afirma que “un juego es una actividad libre o una actividad realizada dentro de ciertos límites temporales y especiales, según reglas absolutamente vinculantes”. Reglas que enseñan a los niños a seguir instrucciones dadas.

Por tanto, el juego sigue siendo la actividad más importante de la infancia. La naturaleza inculca en todo niño normal una fuerte tendencia a jugar o una inclinación a satisfacer ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura controla, limita y redirige estos impulsos lúdicos. En pocas palabras, el juego es una actividad libre, una actividad voluntaria, nadie está obligado a jugar, pero es una actividad necesaria. Se realiza de forma voluntaria, dependiendo de la disponibilidad del lugar y de los materiales. Es desconocido, creativo e imaginativo. El resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que fomenta una agradable presencia de incertidumbre que nos motiva a seguir jugando.

2.2. Bases biológicas del juego

Entre las bases biológicas del juego existen muchas afirmaciones, de los cuales priorizamos el siguiente:

A. El Crecimiento

Piense en el juego como una consecuencia normal del crecimiento. Es decir, la presencia o ausencia de fuerzas virtuales que perturban el funcionamiento interno de las estructuras orgánicas. Finalmente, muestra que debido a que las personas tienen

una estructura compleja, juegan más y se sienten satisfechas consigo mismas. Además, las diferencias constitucionales que distinguen a un sexo del otro pueden contribuir a diferencias en el juego de niñas y niños.

2.3. Bases fisiológicas del juego

Desde esta perspectiva podemos observar los siguientes puntos:

Energía Innecesaria

Dado que el juego es una actividad continua, debe ser estimulado por otras actividades y, en el presente caso, consumir un exceso de energía fisiológica. Esta energía no se distribuye a ciegas, sino que sigue los patrones imitativos de los adultos, por lo que su liberación está dirigida al propósito de la imitación, y los niños suelen jugar imitando a otros.

Vacaciones

Según (Cheateau, 2000): "...un cambio de actividad u ocupación hace que partes cansadas del sistema nervioso se reorganicen y activen otras partes. "La suspensión escolar se restableció basándose en estos criterios".

Los niños no juegan para relajarse, sino para cansarse. A nivel psicológico, aceptamos que los cambios en la actividad equilibrarán, hasta cierto punto, la energía gastada. Si el juego es de relajación, ¿el niño juega temprano en la mañana o es un momento para recuperar la energía perdida por la ajetreada vida del día anterior? Luego los niños juegan todo el día sin hacer nada que requiera descanso.

2.4. Bases psicológicas del juego

En el ámbito psicológico existen varios aspectos.

El placer funcional

Esta teoría enfatiza la independencia de la mente de la realidad y la exteriorización o desempeño. También señala que, a diferencia de una sociedad del placer que satisface nuestras necesidades y deseos (donde el placer puede terminar una vez que se satisfacen las necesidades), "el placer es una actividad funcionalmente placentera" y un estado emocional. Al frente del juego, el niño siente que la imaginación es un estado de conciencia que trasciende y excede la realidad, un ámbito gobernado únicamente por la razón y la libertad, y un ámbito donde uno cumple su papel creativo.

2.5. Importancia del juego

El juego es una actividad humana. Todos hemos aprendido a interactuar con nuestro entorno familiar, material, social y cultural a través del juego. Este es un concepto muy amplio que incluye categorías complejas.

El juego adquiere ciertos matices en función de la edad del niño y del control del entorno. En este sentido, Uculmana (2000) afirma: "El juego de los niños entre 2 y 7 años es un claro ejemplo de la evolución de las características del egocentrismo temprano en esa edad.

Por ello, a través del juego, los niños realizan ejercicios mentales basados en la imaginación, la creatividad y, sobre todo, el desarrollo mental. Esto hace que el juego sea muy difícil de describir. Algunas características que consideramos importantes por su naturaleza son:

- El juego es una actividad gratuita. El trabajo en equipo no es un juego.

- El juego no es la vida ordinaria ni la vida misma, sino un escape a una esfera temporal de actividad que tiene sus propias tendencias.
- Tres. El juego es completamente independiente del mundo exterior y es muy subjetivo.
- Los juegos transforman la realidad externa para crear mundos de fantasía.
- Los juegos son prácticos porque no son aburridos, son acciones que suceden dentro de ti y la experiencia es satisfactoria.
- Juega dentro de los límites del tiempo y el espacio y tiene una especificidad limitada.
- El juego crea orden. La más mínima desviación de este orden destruye todo el esfuerzo, pierde su carácter y lo invalida.
- El juego es inspirador y liberador, adictivo y adictivo. El juego está lleno de las dos cualidades más preciadas que una persona puede encontrar en las cosas y expresarlas en ritmo y armonía.
- El juego tiende a tomar decisiones a medida que los niños practican sus habilidades.

Otra característica del juego es su ligereza rodeada de misterio. Para los niños, convertir el juego en un misterio aumenta su atractivo. No es para nadie más, es para nosotros. Estas y otras características del juego afectan el desarrollo del niño. Desde este punto de vista, los juegos son una actividad necesaria para las personas de gran importancia en el ámbito social, porque permiten la práctica de determinadas conductas sociales, siendo al mismo tiempo una herramienta útil para el aprendizaje y desarrollo de habilidades intelectuales, motrices y motrices. . habilidades emocionales. Desarrollo tecnológico. Esto se debe a que lo hice de forma voluntaria, sin ningún sentido de obligación, y como toda actividad, lleva tiempo y espacio realizarlo.

2.6. Funciones intelectuales que se ponen en actividad durante el juego

Entre otras funciones intelectuales que se ponen en actividad durante el juego en los niños son:

- a. **El juicio.** - Se trata de un proceso de imaginación a través de la acción, donde el niño emite juicios de valor sobre cada juego, y el juego en grupo se convierte en una acción lógica.
- b. **Vocabulario.** - Durante los juegos, los niños pueden ampliar su vocabulario individual o grupal imaginando o inventando formas de expresar sus pensamientos con nuevas palabras.
- c. **Investigación de astucias.** - El estilo de juego se refiere a la presencia de acciones imaginativas o creativas, llamadas trucos, para ganar la partida o simplemente para hacer la partida más interesante.
- d. **Imaginación.** - Imaginación. - El proceso de imaginación de un niño es innato. Al tratarse de una etapa de imaginación, los objetos se convierten en diferentes imágenes que el niño utiliza durante el juego.
- e. **Memoria.** - El proceso de despertar y recordar el juego es una actividad de memoria que mantiene una serie de conceptos mezclados en el niño durante el juego.
- f. **Atención.** - El proceso de aumento del interés por el juego. Esto significa que los participantes deben prestar la máxima atención al adictivo proceso del juego.
- g. **Rapidez Mental.** - Esto se refiere al proceso de reacción mental del niño durante el juego, que se refiere al proceso mental que le permite al niño demostrar la reacción durante el juego.

2.7. Los juegos en la escuela

Tradicionalmente, la educación siempre ha sido reconocida y considerada la tarea principal, donde la disciplina, el rigor y el orden se convierten en los compañeros de los llamados "hijos de la austeridad". Los juegos educativos son una señal de que se pueden

alcanzar determinados objetivos en términos de aprendizaje y motivación. La mente de los estudiantes es mucho más receptiva cuando hay interés más que obligación. El alumno no sólo siente que está cumpliendo con su deber, sino que lo disfruta tanto que contribuye a tener una mente sana y feliz. Es muy importante. Los juegos educativos proporcionan excelentes resultados y además requieren la participación de adultos. Hay todo tipo de juegos educativos para entretenerte mientras aprendes y animarte a aprender más. Hay muchos juegos educativos a los que puedes jugar y todos tienen jugadores leales. Además de aprender nuevas habilidades de juego, muchos de ellos también organizaron concursos para compartir sus experiencias con los juegos educativos.

Siempre dice que la principal actividad de un niño es el juego. El juego siempre ha sido una actividad importante en la infancia. Los niños normales tienden a pasar todo el tiempo jugando. Esta tendencia también debería utilizarse en las escuelas. Al respecto, Alexander y Mitscherlitz afirman: “El juego es una actividad innata del niño, a través de la cual niños y niñas descubren su imaginación, su creatividad y, sobre todo, su capacidad de aprender.

2.8. Características del juego

El juego adquiere ciertos matices en función de la edad del niño y del control del entorno. Charles Ukulmana dice al respecto: “El juego de los niños de entre 2 y 7 años es un claro ejemplo de la evolución del egocentrismo primario. Esto hace que el juego sea muy difícil de describir. Algunas características que consideramos importantes por su naturaleza son:

- El juego es una actividad gratuita. Jugar en equipo no se trata de jugar, sino de jugar como quieras.
- El juego no es la vida ordinaria ni la vida misma, sino un escape a una esfera temporal de actividad que tiene sus propias tendencias.

- Tres. El juego es completamente independiente del mundo exterior y es muy subjetivo.
- Los juegos transforman la realidad externa para crear mundos de fantasía.
- Los juegos son prácticos porque no son aburridos, son acciones que suceden dentro de ti y la experiencia es satisfactoria.
- Juega dentro de los límites del tiempo y el espacio y tiene una especificidad limitada.
- El juego crea orden, y la más mínima desviación destruye todo el esfuerzo, privándolo de su carácter e invalidándolo.
- El juego es inspirador y liberador, adictivo y adictivo. El juego está lleno de las dos cualidades más preciadas que una persona puede encontrar en las cosas y expresarlas en ritmo y armonía.
- Los juegos tienden a resolverse a medida que se activan las habilidades del niño.

Otra característica del juego es su ligereza rodeada de misterio. Para los niños, el juego será más atractivo si lo conviertes en un misterio. No es para nadie más, es para nosotros.

2.9. El maestro en el juego

Como es sabido, los profesores desempeñan un papel protagonista en la educación de los niños. El niño mira al maestro como modelo y modelo a seguir y, a menudo, reflexiona sobre la forma en que escribe, habla y se comunica. Por eso los maestros son tan importantes en el juego.

Por otro lado, durante las actividades recreativas o juegos, el docente juega un papel dominante. El valor educativo del juego depende en gran medida de ello. Esto significa que su verdadero papel metodológico es transformar los juegos en procesos educativos basados en la reproducción continua del conocimiento.

Dado que el juego es la forma más natural y auténtica de actividad infantil y su función es proporcionar todo tipo de estímulos para el desarrollo físico y emocional, intelectual y social del niño, conviene tener en cuenta los siguientes puntos:

- Dale a tu hijo la mayor libertad posible para elegir pareja en función de sus intereses y privacidad. Los profesores deben posicionarse de manera que todos los participantes puedan ver y oír.
- Al presentar el juego, el profesor explica sólo las cuestiones más básicas y deja una explicación detallada del proceso del juego. El juego debe mantener el interés general del niño o será sustituido por otro juego. Los niños con dificultades físicas deben integrarse según sus capacidades (gestión del juego, gestión de equipos, gestión organizativa, etc.). Cada juego debe propiciar la participación creativa de todo el grupo sin ignorar las características individuales. En este contexto, la labor de los docentes es importante por los siguientes motivos: Es importante permitir que los niños experimenten y conecten con el juego valores de cooperación, cooperación, respeto y, sobre todo, participación en el juego. juego. La competencia y sus resultados.

2.10. Educar jugando

Comenzamos con las siguientes consideraciones: La educación mediante el trabajo es mil veces más eficaz para los niños que la educación mediante la opresión, como el juego de los adultos. Estas ideas están profundamente arraigadas en las tesis constructivistas modernas. En este sentido, Oscar Huaranga Ross dice: "...la educación a través del juego es lo que necesitamos como padres y maestros para educar a nuestros hijos en el nuevo ambiente escolar, no es un adjetivo, es la esencia del mismo.

Es una escuela nueva con libertad, respeto mutuo, confianza, reflexión, creatividad, cooperación, socialización, honestidad, independencia e integridad educativa. Volviendo a este estándar, padres y profesores pueden utilizar sus propios sentimientos, comportamientos, hábitos, habilidades, habilidades, aptitudes, valores, etc. Su hijo o estudiante Alcanzar una verdadera humanización. En cambio, cuando

jugamos o nuestros hijos juegan, somos personas deportistas y traviesas. No debemos tener miedo a la competencia. Sin nuestros propios miedos, inteligencia, conocimientos o talentos, podemos volvernos competentes con sólo un poco de esfuerzo. Vivimos en una época en la que la educación se basa en las condiciones históricas, sociales y culturales en las que vivimos. Hay más niños que van a la escuela. No deberían limitar sus conocimientos o actividades a los prescritos en los programas y planes de estudio tradicionales. Las escuelas, especialmente las de educación infantil, deben abolirse inmediatamente. Ser padre no siempre se trata de aprender cosas nuevas. Entre sus comportamientos y juegos se incluyen la procrastinación, la deshonestidad, la inhibición del esfuerzo, el individualismo, el egoísmo, los gestos y gestos inadecuados, la agresión, la falta de interés por los demás, etc. Debemos olvidar y aceptar las acciones, pensamientos, acciones, valores y actitudes de otros seres humanos respetables. Reciclar significa eficiencia, creatividad, relevancia, bondad, equidad y aprendizaje continuo. En los juegos y otras actividades, el conocimiento pertenece a quienes lo utilizan, no a quienes lo crean. No importa de dónde venga. Lo más importante es usarlo. Cuando a los niños se les brinde la confianza, el aliento y el ambiente para ser mejores que ayer, alcanzarán sus propios estándares. Para tener éxito, tenía que practicar regularmente cuando era una niña de 8 años que aún no podía jugar a la pelota ni jugar con sus amigos, pero practicaba todos los días y pronto comenzó a practicar. Pudimos producir mejores resultados que los niños que habíamos observado anteriormente. Yo lo imito. Igual y superior a mis ojos. A pesar de su edad, entendió que la calidad y la competencia no son utopías, sino experiencias satisfactorias. Creemos que los niños deben ser educados en esta dirección. A través del juego los niños se forman y se conectan con su desarrollo personal.

Citando a Calero (2000), dice: “Existe presión sobre la calidad de la educación. Los niños normales tienen que aprender todas las posibilidades jugando, pero los niños buenos quieren jugar. Lee tanto como puedas.” Puede que requiera más esfuerzo, pero debe hacerse para lograr mejores resultados” (p. 34). Por tanto, es necesario prestar especial atención al espacio creado por las actividades de desarrollo, aprendizaje y educación de los niños.

CAPÍTULO III

LA MOTRICIDAD Y LA ACTIVIDAD FÍSICA

3.1. Los juegos en la motricidad

Los juegos siempre se han conceptualizado desde diferentes perspectivas. Otros lo ven como un medio espontáneo de expresión y aprendizaje en el que interactúan todos los sentidos. Rondón (2021) también utiliza los hábitos intelectuales en este sentido. "Los niños utilizan el juego como una forma de expresar y desarrollar su personalidad, de conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, y de crear condiciones para la comunicación y el diálogo entre iguales" (p. 34).

Primero, lo que se llama movilidad pasiva: movimiento pasivo o exógeno que demuestra equilibrio y respuesta a la gravedad que mantiene el tono muscular. Estos movimientos están relacionados con su futura vida emocional y relacional. Cada vez más se deben estimular los movimientos activos o autónomos mediante todo tipo de juegos. comunicación con el entorno externo, como el movimiento y la comprensión de los movimientos del cuerpo y de los objetos; Debe fomentar el comportamiento gregario como lo indica el lenguaje corporal afectuoso.

Por otro lado, el juego de movimiento es un entorno que incluye todo tipo de situaciones de movimiento en forma de actividades lúdicas que implican conductas motoras muy importantes. Rodríguez (2019) lo muestra. "Así podremos lograr una variedad de objetivos, incluida la educación, la recreación, la cultura y la revitalización de los equipos deportivos". Es decir, es una actividad de ocio que se concreta en una situación de movilidad y se consigue a través del propósito de la movilidad. En conclusión, Guerrero (2020), refiriéndose a Piaget, afirma: "Los niños pueden aprender, pensar y resolver problemas a través de la actividad física, por lo que las

investigaciones actuales se centran en desarrollar habilidades de aprendizaje y evaluar la motricidad en las escuelas”. (pág. 34)

3.2. El movimiento en el desarrollo del niño.

El ejercicio físico afecta el desarrollo, la personalidad y el comportamiento del niño. Para los niños pequeños, es una de las herramientas de aprendizaje más importantes. El movimiento conecta la actividad física con la mente y estimula el desarrollo intelectual y la capacidad de resolución de problemas. Por ejemplo, cuando un bebé intenta alcanzar un objeto lejano, puede hacer un plan general para alcanzarlo, gatear y pensar en formas de superar los obstáculos que encuentre, o puede encontrarlo y mostrárselo a la madre. Puede conseguir cualquier juguete que quiera.

Las habilidades motoras finas que aprende su hijo, como correr y saltar, le dan confianza y una sensación de seguridad mientras se enorgullece de sus logros y habilidades. Por este motivo, la psicomotricidad juega un papel importante y fundamental en la educación y formación integral de todo niño. Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan junto con las funciones emocionales e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), que son interdependientes e importantes para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas de la vida del niño. Por ejemplo, el equilibrio y la orientación espacial son elementos de las habilidades psicomotoras que los niños necesitan para aprender a sentarse, gatear y caminar. La coordinación visuomotora, la estructura corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, la percepción y la memoria son áreas necesarias para los procesos de lectura, escritura y aritmética y se consideran habilidades fundamentales de aprendizaje. Por lo tanto, nuestra ayuda ayuda a un niño o una niña a desarrollar tanto el nivel de movimiento bruto (caminar, correr, saltar, movimiento libre) como el nivel de coordinación manual (levantar objetos pequeños, golpear), dibujar, escribir). Es importante que estas actividades se realicen en un entorno emocional que ayude a los niños a sentirse seguros y a encontrar nuevas formas de aprender sobre el mundo.

3.3. La psicomotricidad y el desarrollo del niño

La psicoquinesis es parte del desarrollo de cada individuo y tiene dos aspectos relacionados: las funciones neuromotoras que controlan la actividad motora, la capacidad de moverse y realizar movimientos corporales como gatear, caminar, correr, saltar y apretar. Funciones mentales, incluidos los procesos de pensamiento, la atención selectiva, la memoria, el pensamiento, el lenguaje, la organización espacial y temporal, incluidos los objetos y la escritura. ¿Cómo se relacionan las dos características entre sí? El desarrollo humano se explica por la psicomotricidad. Porque desde el nacimiento los niños aprenden a explorar, conocer y descubrir su entorno, comunicándose con el mundo a través de su cuerpo, reconociendo y controlando los objetos y los movimientos que pueden realizar. A medida que las habilidades motoras mejoran gradualmente, también se desarrolla la visión.

Observa las personas y los objetos que le rodean, toma lo que quiere, descubre sus formas y funciones y puede moverse cada vez mejor, ayudándole a gatear, caminar, correr y saltar. Esto permite que los niños se vuelvan independientes y dominen su entorno, y esta experiencia se convierte en la base del desarrollo mental.

3.4. La psico motricidad.

El término psicomotricidad se deriva etimológicamente del prefijo "psycho", que significa mente, y el prefijo "motor skills", de la palabra que significa movimiento. Por tanto, se puede concluir que la psicomotricidad implica la existencia de un vínculo directo entre mente y movimiento. Según Berroiseau (1995), la psicomotricidad es una forma de influencia educativa o terapéutica que conduce al desarrollo de las capacidades motoras, expresivas y creativas del cuerpo, dirigiendo la actividad y la atención del cuerpo al movimiento y la actividad. De aquí se sigue. Ocurrió. De ellos: disfunción, patología, estimulación, aprendizaje, etc. Según Bolaños (2006), la psicoquinética es el estudio de los procesos mentales que generan o posibilitan el

movimiento y cómo el movimiento afecta a la mente. Las habilidades psicomotoras integran interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotoras en la capacidad de existir y expresarse en contextos psicosociales. Según Azuriaguerra (1974), la psicomotricidad se entiende como las acciones del niño en respuesta a sugerencias para controlar su cuerpo y la capacidad de internalizar y abstraer estos movimientos para estructurar el espacio en el que se realizan. Todo el proceso. Según Bucher (1976), la psicomotricidad es la integración gradual a nivel pragmático y esquemático a través de la organización de todo el cuerpo de diversos elementos que requieren datos perceptivo-motores en el dominio de la representación simbólica. Las coordenadas temporales y espaciales de la acción.

3.5. Psicomotricidad Gruesa

La psicomotricidad general se refiere a la coordinación y sincronización que se produce al realizar grandes movimientos, es decir, cuando se involucran grandes masas musculares. Esta armonía y armonía está siempre presente al correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc. (Ardañaz, 2009).

Según Armijos (2012), el rango motor grueso está relacionado con la capacidad de cambiar de postura y mantener el equilibrio. Esto se aplica a cualquier actividad que involucre grandes grupos de músculos y generalmente implica mover una gran parte del cuerpo del niño o todo el cuerpo. Por tanto, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Esto le permite levantar la cabeza, gatear, pararse, girar, caminar y mantener el equilibrio.

A su vez, la psicomotricidad general revela dos partes: el área dinámica del cuerpo, que incluye la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación visomotora, y el área estática del cuerpo (Comellas), que incluye el tono, autocontrol, respiración y relajación y Perpiñán), 1996). Se vuelve más fácil y ruidoso. (2009, p 23) "Las técnicas motoras gruesas están relacionadas con el desarrollo del niño,

especialmente en el crecimiento del cuerpo, especialmente en las manos, pies y tecnologías motoras.

En otras palabras, hay una parte del cuerpo que se cambia a todas las acciones relacionadas con todas las actividades asociadas con el control de nuestro cuerpo, como todo el cuerpo, correr, saltar, saltar, por ejemplo y mantener el equilibrio debido al ajuste.

Se dio el motivo masculino (1982) (1982). Consiste en varias tecnologías y habilidades. Francisco (1978) citado en Rosa (2017) incluye músculos y huesos y todas las partes del cuerpo que se mueven en armonía, hay equilibrio y coordinación, y cuando el sistema nervioso madura, los movimientos del infante se vuelven descontrolados e involuntarios. Y cada vez es más preciso.

El desarrollo del cuerpo humano determina las capacidades del cuerpo y ayuda a controlar el cuerpo a través de los movimientos que realiza. Según Armijos (2012) citado en (Rosada, 2017), el área motora gruesa se ocupa de los cambios en la posición corporal y la capacidad de mantener el equilibrio. La actividad involucra grandes grupos de músculos, lo que generalmente implica mover una gran parte del cuerpo. Las habilidades motoras gruesas del cuerpo de un niño o de todo el cuerpo incluyen movimientos musculares que pueden levantar las piernas, los brazos y la cabeza, gatear, pararse, girar, caminar y mantener el equilibrio.

3.6. Actividad física

Se entiende como un conjunto de actividades físicas, físicas y óseas que realiza una persona con el fin de generar gasto energético en su organismo y sentirse saludable. Por ello, la actividad física es muy importante durante el periodo de desarrollo escolar. Porque el niño tiene mucha energía y necesita utilizarla para renovarse constantemente. Los beneficios de la actividad física. Una guía de fitness y salud para papás y mamás, la actividad física en todas las etapas de la vida ayuda a mantener y mantener un cuerpo sano, previniendo así enfermedades. En este sentido,

el desarrollo de una actitud positiva hacia la actividad física ha sido durante mucho tiempo uno de los principales objetivos de los programas de educación física en las instituciones educativas, donde crean un espacio donde los niños pueden desarrollar todas sus habilidades físicas a través del deporte. También llamados actividades o juegos. Por este motivo, existe la creencia común de que los niños y niñas que tienen actitudes positivas hacia la actividad física tienen más entusiasmo por aprender y, por tanto, tienen más probabilidades de beneficiarse de la fuerza física, las habilidades cognitivas y sociales que son los principales objetivos de la educación física. Emocional. Beneficios fisiológicos.

Entre los múltiples beneficios que ofrece la actividad física, aporta muchos cambios y mejoras fisiológicas a los niños. La actividad física reduce el riesgo de enfermedades como las cardiovasculares y la hipertensión arterial. Ayuda a controlar el sobrepeso, la obesidad y el porcentaje de grasa corporal. Los beneficios fisiológicos del ejercicio deben ir acompañados de una nutrición adecuada para equilibrar y fortalecer cada órgano del cuerpo. Por lo tanto, siempre se debe considerar la dieta y la actividad física. Beneficios psicológicos.

Los beneficios son especialmente notables cuando el niño está constantemente activo físicamente, utiliza la energía almacenada, mejora el estado de ánimo y mejora sus habilidades. Por tanto, la actividad física mejora el estado de ánimo y reduce el riesgo de estrés, ansiedad y depresión. Esto aumenta la autoestima, proporciona bienestar psicológico y da a los niños más autonomía durante los juegos.

La actividad física y sus consecuencias no desarrollan actividad física.

Mientras tanto, la inactividad física o la baja actividad física es uno de los factores más decisivos en el deterioro de la salud, y es aún más peligroso para los niños y adolescentes, ya que es un indicador clave del deterioro. Un problema de salud tanto para niños como para niñas es el rápido aumento de la incidencia de la obesidad. El

consumo de alimentos no deseados y no deseados aumenta su riesgo para la salud de la salud de su hijo.

Descripción de la actividad física

Fuerza.

La fuerza, entendida como una capacidad física básica, se define como la capacidad de generar tensión dentro de un músculo independientemente de la resistencia, independientemente del movimiento. Por lo tanto, al usar la fuerza, los niños autogeneran más respuestas físicas para generar fuerza durante la actividad física. El entrenamiento de fuerza regular y rutinario permite una variedad de adaptaciones, como adaptaciones hipertróficas (crecimiento muscular), aumento del gasto de energía y regulación/reducción de la masa muscular y la grasa corporal, lo que contribuye al aumento del contenido mineral óseo y corporal. El fortalecimiento ayuda a aumentar la fuerza de estructuras duraderas y no contráctiles, como tendones y ligamentos, y previene malos hábitos posturales.

Velocidad

La velocidad es una de las habilidades físicas más importantes para la realización de actividades físicas. En las actividades deportivas la velocidad del movimiento es muy importante y depende en gran medida de la velocidad de ejecución, porque siempre se realizan movimientos rápidos. La capacidad física para realizar actividades de movimiento en un corto período de tiempo. En general, podemos decir que la velocidad aumenta en función de la fuerza. Los niños tienen oportunidades en esta capacidad. Como hemos visto, la velocidad se desarrolla a una edad muy temprana, pero hay que decir que la fuerza se deteriora más rápidamente después de la flexibilidad. Porque hay una pérdida paulatina a partir de los 25 años.

Resistencia.

Definimos la resistencia como la capacidad psicofísica de un individuo para resistir la fatiga. En otras palabras, la resistencia es la capacidad de sostener eficazmente el esfuerzo durante el mayor tiempo posible. Hay dos tipos de resistencia: resistencia aeróbica y resistencia anaeróbica. La resistencia aeróbica se refiere a la fuerza para soportar y soportar la demanda física de oxígeno, mientras que la resistencia anaeróbica se refiere a una condición en la que los músculos no tienen suficiente oxígeno. Esto último se da en deportes con una frecuencia de movimiento muy elevada o en deportes que requieren fuerza. Gran parte del esfuerzo involucrado implica una combinación de vías aeróbicas y no aeróbicas, cuyas proporciones variarán según el tipo, la duración y la intensidad de la carga de entrenamiento y el nivel del individuo. Independientemente de la actividad que elijas, el ejercicio aeróbico requiere que aumentes tus necesidades de oxígeno y mantengas esa intensidad durante un período de tiempo.

Flexibilidad

La flexibilidad se refiere a la capacidad de una articulación para realizar el mayor rango de movimiento. Es importante recordar que la flexibilidad no crea movimiento, sino que permite el movimiento.

La amplitud estructural puede verse alterada o limitada por muchos factores, incluidos factores internos como la elasticidad muscular, la estructura ósea, el tipo de articulación o masa muscular, y factores externos como el sexo, la edad, el sedentarismo o el estilo de vida. Hay dos componentes: flexibilidad estática y flexibilidad dinámica.

CONCLUSIONES

Primero. Existen teorías del juego entre ellos Federico Froebel y la teoría superflua del juego que coinciden en afirmar que el juego es la actividad principal del niño de la que se utiliza para poder descargar la gran cantidad de energía que tiene.

Segundo. Todos los juegos en especial que requieren de movimiento corporal llamada psicomotriz requiere de una serie de bases entre ellos las biológicas, psicológicas, fisiológicas que fundamentan el desarrollo del niño a través del juego o la participación activa.

Tercero. La motricidad está íntimamente ligada a la actividad física en donde se requiere la acción humana para poder desarrollar la actividad física en tres aspectos la velocidad, la resistencia y la fuerza que siempre intervienen en toda actividad. física.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda seguir realizando estudios sobre el juego como actividad psicomotora en los niños cualquiera fuese su edad.
- Se recomienda a los padres de familia de hijos pequeños deben de estimular la actividad física como un mecanismo de desarrollo fisiológico y psicológico en el niño.
- A los docentes se recomienda realizar actividades de movimiento corporal en los niños durante sus actividades académicas en especial en el área de educación física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bulher, C. (2008). *La educación psicomotriz*. Lima: Editorial Bruño.
- Calero, M. (2000). *Educar Jugando*. Lima: San Marcos.
- Cheateau, J. (2000). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Losada.
- González, W. (2008). *El niño y el juego*. Huánuco: Editorial Del Sur.
- Guerrero, J. (2020). Relación entre aptitudes para el aprendizaje y motricidad en niños. (CNEIP, Ed.) *Enseñanza e investigación*.
<https://www.revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/141>
- Huizaga, j. (2000). *Educar Jugando*. Lima: San Marcos.
- Núñez, A. (2000). *La teoría del juego*. Bogotá: W:N: Hailman.
- Rodríguez, J. (2019). *Juegos motores*. [Tesis de Bachillerato], Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/19180>
- Rondon, Y. (2021). *Juegos motrices y habilidades motrices básicas*. Cuba: Guantánamo.
file:///C:/Users/usuario/Downloads/La_teor%C3%ADa_de_juegos_Una_breve_introducci%C3%B3n.pdf
- Rosada, M. (2017). *La actividad física en los niños*. Lima: Santos.
- Uculmana, c. (2000). *Psicología del desarrollo escolar*. Lima : UNMSM.