

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE EDUCACION



Importancia del juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor.

Gloria Cristina Mejía Bustos

Tumbes - Perú.

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA DE EDUCACION



Importancia del juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Tumbes - Perú.

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA DE EDUCACION



Importancia del juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años.

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

Gloria Cristina Mejía Bustos (Autor)

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios (Asesora)

Tumbes - Perú.

2022



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a los treinta y uno días del mes de julio del año dos mil veintidós, se reunieron sincrónicamente a través de Google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, y un representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, el Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Importancia del juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **MEJÍA BUSTOS GLORIA CRISTINA**

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 18

Por tanto, **MEJÍA BUSTOS GLORIA CRISTINA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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
DNI: 25772336

Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Secretario del Jurado
DNI: 00230120

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Vocal del Jurado
DNI: 43852105

Importancia del juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	ceciforets.wordpress.com Fuente de Internet	1%
2	terapiaocupacional.tripod.com.ar Fuente de Internet	1%
3	educalingo.com Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad de San Buenaventura Trabajo del estudiante	1%
5	wolfsohn.s5.com Fuente de Internet	1%
6	kontaktr.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	1%
8	belkyscasanova.blogspot.com Fuente de Internet	1%

Dr. Jessica Stern Valdiviazo Palacios Anasae
<http://orcid.org/0000-0001-5550-4370>
Asesora

9	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	1%
10	worldwidescience.org Fuente de Internet	1%
11	www.pinterest.com Fuente de Internet	1%
12	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	1%
13	infantesenaccion.wordpress.com Fuente de Internet	1%
14	www.kirolak.net Fuente de Internet	1%
15	motricidadfinaenlaeducacionpreescolar.blogspot.com Fuente de Internet	1%
16	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	1%
17	Submitted to Commack Middle School Trabajo del estudiante	< 1%
18	cliffordpoetild1998.blogspot.com Fuente de Internet	< 1%
19	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	< 1%

Dr. Jessien Sam Valdiviazo Palacios Ancoar

<http://orcid.org/0000-0001-5556-0370>

Acosora

20	health.marylandgeneral.org Fuente de Internet	< 1%
21	sindromededown.us Fuente de Internet	< 1%
22	www.cienciadigital.org Fuente de Internet	< 1%
23	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	< 1%
24	canalchupete.com Fuente de Internet	< 1%
25	psico-biologica.blogspot.com Fuente de Internet	< 1%
26	aldeadidactica.cl Fuente de Internet	< 1%
27	budobuta.wordpress.com Fuente de Internet	< 1%
28	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	< 1%
29	equilibrioenprimaria.blogspot.com Fuente de Internet	< 1%
30	noelaninadineblog.blogspot.com Fuente de Internet	< 1%
31	en.educaplay.com	



Dr. Jessica Saen Valdiviazo Palacios Asesor
<http://orcid.org/0000-0001-5556-4370>
 Areosa

	Fuente de Internet	<1%
32	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1%
33	www.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1%
34	Catalina Marisol Arroyo Barahona. "La relevancia del juego psicomotor y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años", Revista Científica Kosmos, 2024 Publicación	<1%
35	revistas.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
36	Submitted to Universidad Autónoma de Madrid Trabajo del estudiante	<1%
37	tanita-tania-serrano.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
38	www.fisioterapiayterapiaocupacional.com Fuente de Internet	<1%



Dr. Jessica Sarmiento Valdiviaza
<https://orcid.org/0000-0001-5550-4370>
 Asesora

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a la memoria inolvidable de mi hermana. A mi madre por siempre estar apoyándome y brindándome toda su colaboración, Gracias a todas las personas que de una u otra forma siempre estuvieron junto a mí y nunca me negaron su ayuda.

INDICE

DEDICATORIA.....	vii
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCION.....	12
CAPITULO I.....	14
1. MARCO CONCEPTUAL	14
1.1 Juego	15
1.2 Estimulación	15
1.3 Motricidad Gruesa	17
1.4 Equilibrio	17
1.5 Coordinación	18
CAPITULO II: MARCO TEORICO	20
2.1. El Juego y la escuela	20
2.2. El juego en el desarrollo infantil	21
2.3. Funciones del Juego	22
2.4. Motricidad para el crecimiento del niño	24
2.5 Motricidad humana	25
2.6 Motricidad gruesa	25
2.7 Motricidad gruesa o global	26
2.8 Desarrollo motor grueso en los niños de 4 a 5 años de edad	27
2.9 Generalidades sobre coordinación y equilibrio	28
2.10. Coordinación: concepto y actividades para su desarrollo	29

2.11. Coordinación en el desarrollo motriz	29
2.12. Tipos de coordinación. Clasificación	30
2.12.1. En función de si interviene el cuerpo en su totalidad, en la acción	30
motriz o una parte determinada, podemos observar dos grandes tendencias	
2.12.2. En función de la relación muscular, bien sea interna o externa.....	30
2.13. Factores que intervienen en la coordinación	31
2.14. Proceso evolutivo de la coordinación	32
2.15. Equilibrio: concepto y actividades para su desarrollo	32
2.16. Equilibrio en el desarrollo humano	33
2.17. Tipos de equilibrio. Clasificación	33
2.18. Factores que intervienen en el equilibrio	33
2.19. Proceso evolutivo del equilibrio	34
CONCLUSIONES	36
RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS CITADAS	38

RESUMEN

El presente trabajo monográfico aborda la importancia del juego como una herramienta esencial para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años, una etapa crucial en el desarrollo infantil. La motricidad gruesa comprende las habilidades relacionadas con el control y movimiento de los músculos grandes del cuerpo, fundamentales para la coordinación, el equilibrio y el desarrollo físico integral. El juego, en sus diversas formas, se presenta como una estrategia pedagógica natural y efectiva para fomentar estas habilidades, ya que involucra actividades lúdicas que favorecen la exploración, la interacción social y la creatividad. A través de un análisis teórico y práctico, se destacan los beneficios del juego al aire libre, los circuitos motores, las dinámicas grupales y las actividades rítmicas, que contribuyen al fortalecimiento muscular, el equilibrio y la coordinación de los niños. Asimismo, se subraya el papel del docente y de la familia en la promoción de un entorno lúdico adecuado que impulse el desarrollo motor y emocional de los infantes. En conclusión, el juego no solo estimula la motricidad gruesa, sino que también promueve el bienestar integral del niño, fortaleciendo sus capacidades físicas, cognitivas y sociales. Este trabajo enfatiza la necesidad de incluir el juego como eje central en las estrategias educativas destinadas a niños de 5 años.

Palabras claves: Motricidad gruesa, Exploración, interacción social y la creatividad.

ABSTRACT

This monographic work addresses the importance of play as an essential tool to stimulate gross motor skills in 5-year-old children, a crucial stage in child development. Gross motor skills include the skills related to the control and movement of the large muscles of the body, which are essential for coordination, balance, and comprehensive physical development. The game, in its various forms, is presented as a natural and effective pedagogical strategy to promote these skills, since it involves playful activities that promote exploration, social interaction and creativity. Through a theoretical and practical analysis, the benefits of outdoor play, motor circuits, group dynamics and rhythmic activities are highlighted, which contribute to muscle strengthening, balance and coordination of children. Likewise, the role of the teacher and the family in promoting an adequate recreational environment that promotes the motor and emotional development of infants is highlighted. In conclusion, the game not only stimulates gross motor skills, but also promotes the child's comprehensive well-being, strengthening their physical, cognitive and social abilities. This work emphasizes the need to include play as a central axis in educational strategies for 5-year-old children.

Keywords: Gross motor skills, Exploration, social interaction and creativity.

INTRODUCCION

El presente trabajo tiene como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño en educación inicial , de hecho se entregan herramientas a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las docentes de este nivel realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

Este trabajo se centra en desarrollar una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudarán a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida.

Objetivo General

Analizar la importancia del juego como estrategia para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años, resaltando su impacto en el desarrollo físico, emocional y social.

Objetivos Específicos

Identificar las principales actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Describir los beneficios del juego en el fortalecimiento de habilidades como el equilibrio, la coordinación y la fuerza muscular.

Examinar el rol del docente y la familia en la implementación de estrategias lúdicas para estimular la motricidad gruesa en los niños.

Desde el punto de vista teórico, se desarrollaron unas temáticas centradas en la motricidad, sus dimensiones, la lúdica como disciplina central del juego, los teóricos que plantean diversos postulados frente a la importancia del juego y su incidencia en el nivel inicial.

CAPITULO I

MARCO CONCEPTUAL

En este trabajo se destacan algunos términos que consideramos claves para la ejecución y comprensión del mismo.

1.1. Juego

Un juego se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos éstos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc., incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

1.2. Estimulación

Según la enciclopedia Escuela para maestros pagina 1015, la estimulación es dar información que puede ser recibida por los sentidos. La riqueza de estímulos, intensidad, frecuencia y duración adecuada, produce un buen desarrollo al cerebro.

Según la página de Internet www.seg.guanajuato.gob., es el conjunto equilibrado y metódico de estímulos de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual que permiten al menor lactante o preescolar, desarrollar sus potencialidades en forma armónica y prepararlo también, para el aprendizaje escolar.

La doctora Karina Paiva en el libro estimulación temprana pagina 366, la define como un conjunto de técnicas y herramientas que tienen por finalidad, la potencialización de aquellas capacidades que poseen algún tipo de déficit, así como también sirven para desarrollar correctamente la capacidades individuales.

Según la Enciclopedia Manual para el Educador, la definen como el conjunto sistemática de acciones que incluyen la detección, despistaje o exploración diagnóstica junto a los procedimientos de estrategias de intervención dirigida a cualquier tipo de niños desde su nacimiento a objetos de impulsar al máximo su potencial.

Las docentes del nivel inicial consideran que son acciones dirigidas a los preescolares, con el propósito de incitar y avivar su proceso de formación integral en especial en el desarrollo psicomotor y a su vez promover el potencial de sus habilidades cognoscitivas.

1.3. Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa según. Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos

receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Garza Fernández, Franco. 1978 define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

A modo personal, Motricidad Gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

1.4. Equilibrio

La definición de equilibrio nos dice: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”.

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor (supino, prono... de pie) proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la co-contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio.

Se encuentra integrado en un nivel cortical, en donde el más ligero estímulo sobre el pie, ocasionado por un cambio de posición, conduce a la ejecución de un paso correcto, o a la ejecución de un brinco.

La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes reequilibraciones y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.

Incluir en estos programas ejercicios vestibulares en la consecución de lo anterior, es tarea fundamental, ya que el equilibrio depende la buena organización suministrada por los propioceptores (sensibilidad profunda); de los órganos del equilibrio, en vestíbulos; de la visión, siendo estas acciones coordinadas por el cerebelo.

Estos ejercicios contribuyen a reforzar y/o estimular:

Equilibrio Estático; manteniendo una postura determinada, por segundos: apoyado sobre una pierna, estando la otra pierna flexionada a nivel de rodilla.

Equilibrio Dinámico; desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giros o saber detenerse al realizar una actividad dinámica: correr-detenerse.

Recordemos que los propioceptores, nos dan información básica sobre posturas, posiciones, actitudes.

Para Kephart, el equilibrio y mantenimiento de postura obedece a las relaciones del cuerpo con la fuerza de gravedad y en el niño este proceso aún no está bien establecido en el período infantil; lo que posibilita junto con la estructuración de su aprendizaje perceptivo motor, aprendizajes de tipo escolar.

1.5. Coordinación

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Castañer y Camerino (1991): coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Jiménez y Jiménez (2002): es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

A consideración del grupo de investigadoras, definen coordinación como el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

En los actuales momentos, es tarea de las Instituciones Educativas en la región y en el país, estructurar y fortalecer los programas académicos, a través de investigaciones que propendan por fortalecer los currículos del nivel de Inicial con el propósito de mejorar la formación y desarrollo en esta etapa de vida del niño, para brindarles la posibilidad de ser hombres y mujeres íntegros, capaces de interactuar en sociedad, para la búsqueda de comunidades más equitativas y justas, dispuestas para el concurso internacional, para ello la autora de este trabajo aborda los siguientes aspectos, necesarios para sustentar las discusiones que reafirman la importancia del juego en la estimulación de la motricidad gruesa en cualquier niño, en edades de educación inicial.

2.1. El Juego y la escuela

Etimológicamente, juego significa “ludus ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia.

Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". A partir de lo anterior, es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La

eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía". Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. y Nietzsche afirma en *Ecce Homo*: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". Sin embargo los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología.

El principal objetivo, es el de restituir el lugar que el juego tiene en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, este, en pieza fundamental como base teórica de este proyecto.

Por consiguiente el juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto.

2.2. El juego en el desarrollo infantil

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura

de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

2.3. Funciones del Juego

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales.

El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para

la identidad del ego. El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

HUIZINGA (1972), dice que la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra.

El juego es pues, esencial para el hombre y la sociedad en que vive. Igualmente caracterizo el juego como una energía vital que ultrapasa las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que están implicadas en la actividad lúdica, por ello el juego tiene, en la terapia psicomotora una gran importancia significativa, la cual de hecho fortalece la discusión sobre las afirmaciones de que un niño a quien se le permiten juegos dirigidos, necesariamente desarrollara su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones.

El juego, según Huizinga, es una manifestación nata de todo ser humano; pero, hay que estimularla, despertarla y es aquí donde este trabajo tiene su aplicación en la estimulación del equilibrio y la coordinación, porque en su esencia se pretende buscar mejor la motricidad gruesa en los estudiantes mediante la aplicación de juegos dirigidos, porque cuando el juego se deja sin directrices, entonces, se convierte en una mera diversión y su sentido pedagógico se pierde. Es vital, organizar el juego, hasta tal sentido que éste no debe terminar, sino que debe quedar siempre abierto para continuar, porque si termina se pierde el placer, lo lúdico.

El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación. Esto impele a decir que el juego debe ser dirigido y no debe dejarse al libre albedrío, o sea que en el juego es importante la acción del docente, quien llevará al individuo

hasta donde se ha planeado. Porque en el juego se deben respetar las reglas, debido a la seriedad del mismo.

El juego es un proceso natural del ser humano y de su entorno, ya que el modo de ser del mismo está muy cercano a la forma del movimiento de la naturaleza, es por ello que para edificar conceptos en los educandos a través del juego, hay que tener mucho cuidado para no deformar esa naturaleza que rodea al dicente.

Sin embargo sólo en esta época el juego (Lúdica), se ha puesto al servicio de la escuela en forma sistemática como parte de la educación física y social, y ayuda a la educación intelectual y a la instrucción propiamente dicha. Pero ya éste tipo de pedagogía alternativa, se está poniendo en práctica en la enseñanza de todas las áreas, más aun en la estimulación motora, que es la que ocupa a los investigadores en este trabajo.

2.4. Motricidad para el crecimiento del niño

El ejercicio de la motricidad junto con la multiplicidad de experiencias corporales son necesidades fundamentales del niño, cuya satisfacción es necesaria para la salud y para su crecimiento así como para la formación de su personalidad. Más aún que ejercitar sus músculos, el niño necesita probar su fuerza sus capacidades de comprensión y de ejecución, en resumen, su voluntad. Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a situaciones que despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego.

Todo perfeccionamiento motor requiere un aprendizaje, es decir, una modificación adaptativa del comportamiento de situaciones repetitivas que pone en juego unos procesos cognoscitivos y motores cuyo objetivo es mejorar las habilidades. La habilidad es el nivel de competencia alcanzado en la realización de la tarea motriz incrementando la precisión, economía y eficacia. No se trata de una capacidad fija sino que se ajusta con flexibilidad a las variaciones del medio externo gracias a la coordinación, y a la destreza. Por lo tanto el cerebro actúa como un

ordenador complejo que controla la ejecución de los movimientos y los corrige a medida que transcurre la acción.

Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores Propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez Juan 1982.) El área motora en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo.

La motricidad abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: El control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, entre otros y la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer interiorización y la obstrucción de todo este proceso global.

La motricidad refleja todos los movimiento del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre. (Catalina González 1998).

2.5 Motricidad humana

La motricidad humana ocupa un lugar importante dentro de la atención temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores afectivos e intelectuales. La importancia de la motricidad reside en que la mayor necesidad de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y eficientemente en el mundo.

Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebro, los cuerpos extraídos y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El contexto motor, situado por delante de la circunvolución de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina.

2.6 Motricidad gruesa

Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies.

Se considera importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan; esta se va desarrollando en orden descendiendo desde la cabeza hacia los pies con un orden definido y posible.

La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor.

Varios psicólogos han observado, sistemáticamente, los cambios desarrollados en la destreza motora gruesa. A pesar de que la práctica puede incidir en este cambio, gran parte de este desarrollo es atribuido a los procesos de maduración.

2.7 Motricidad gruesa o global

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo entre otros).

El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebe el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico

madura y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Gurza Fernández Francisco. 1978.)

2.8. Desarrollo motor grueso en los niños de 4 a 5 años de edad

El origen del concepto motricidad gruesa comenzó a estudiarse por Preyer (1888) y Shin (1900), que realizaron descripciones del desarrollo motor pero es en el siglo XX , concretamente en 1907 , cuando Dupre formulara el concepto de “motricidad gruesa” como resultado de sus trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz .

El término “motricidad gruesa” podría entenderse de muy diversas formas: como una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica.

La motricidad gruesa en el preescolar tiene una vital importancia, que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un módulo más complejo de “educación integral”, que constituye en nuestros días con un área distinta en cuanto a fines, métodos y orientación, esta es la educación motriz.

La madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general. De esta forma se emplea el concepto explicatorio de diferentes actores:

Al respecto, Henry Wallon hace ver su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas”¹⁰ determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo.

Para él, la maduración del psiquismo se produce en una interacción del organismo con el medio que lo rodea, por lo que en estos estadios se producen alternativas e integraciones lógicas en cualquier esquema madurativo.

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel inicial son:

Estadio de impulsividad motriz.

Estadio emocional.

Estadio sensorio-motor.

Estadio de personalismo.

Todos estos estadios conceptualizan las dimensiones psicomotrices del niño, visualizando simultáneamente la capacidad pensadora y la capacidad motora Física que de cierto modo conforma su esquema corporal y fundamentan la realidad de su propio estilo de vida y su participación objetiva en la misma.

El niño aprende, activando sus ritmos y movimientos coordinantes en la capacidad motriz fina y gruesa, que le determinan sus sistemas corporales, es así, como la motricidad gruesa se puede establecer en un primer plano en el desarrollo del niño preescolar.

Vygotsky (1934-1984). El movimiento y la mente se relacionan entre sí. La expresión lógica que se fundamenta en la necesidad corporal del individuo, representado por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, relacionando los aspectos de acción a una determinada percepción.

El niño capta estímulos visuales y los perfecciona en su mente para luego representarlo en acciones gráficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensión analítica y creadora.

La participación del niño nunca debe ser apartada de su propio contexto, de esta forma se establece un diagnóstico directo y concreto de sus propias experiencias según el medio donde se desenvuelve, de esta manera el educador basa su pronóstico estableciendo estrategias y ayudas conceptualizadas en consecuencias de sus análisis.

2.9 Generalidades sobre coordinación y equilibrio

Siempre ha existido una cierta confusión a la hora de encuadrar y denominar la coordinación y el equilibrio, ya que muchos autores hablan de Destrezas, otros como Bouchard, hablaban de Cualidades Perceptivo-cinéticas y para otros, se decía que pertenecían al grupo de las Cualidades Motrices.

Las Cualidades Motrices son aquellos componentes responsables de los mecanismos de control del movimiento. Es un concepto íntimamente relacionado con el de habilidad motriz, definida como capacidad de movimiento adquirida con el aprendizaje. La habilidad motriz corresponde a modelos de movimiento que se producen sobre la base de todos los componentes cuantitativos y cualitativos. Es la habilidad motriz un instrumento de desarrollo de las cualidades motrices. Cuantas más habilidades aprendamos, mejor desarrollaremos dichas cualidades.

2.10. Coordinación: concepto y actividades para su desarrollo

La coordinación motriz es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que va a depender del grado de desarrollo del S.N.C., del potencial genético de los alumnos para controlar el movimiento y los estímulos, y como no, de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

2.11. Coordinación en el desarrollo motriz

La coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos. Entre diversos autores que han definido la coordinación, vamos a destacar a:

Castañer y Camerino (1991): un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Jiménez y Jiménez (2002): es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

2.12. Tipos de coordinación. Clasificación

Tras realizar un análisis de varias propuestas de autores como Le Boulch (1997), Gutiérrez (1991), Contreras (1998), Escobar (2004), se puede concretar una clasificación general sobre la Coordinación, en función de dos aspectos importantes:

2.12.1. En función de si interviene el cuerpo en su totalidad, en la acción motriz o una parte determinada, podemos observar dos grandes tendencias:

Coordinación Dinámica general: es el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.

Coordinación Óculo-Segmentaria: es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo. Puede ser óculo-manual y óculo-pédica.

2.12.2. En función de la relación muscular, bien sea interna o externa, la coordinación puede ser:

Coordinación Intermuscular (externa): referida a la participación adecuada de todos los músculos que se encuentran involucrados en el movimiento.

Coordinación Intramuscular (interna): es la capacidad del propio músculo para contraerse eficazmente.

2.13 Factores que intervienen en la coordinación

La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar. Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y que está determinada, sobre todo, por factores genéticos. A continuación, se señalan aquellos factores que determinan la coordinación:

La velocidad de ejecución.

Los cambios de dirección y sentido.

El grado de entrenamiento.

La altura del centro de gravedad.

La duración del ejercicio.

Las cualidades psíquicas del individuo.

Nivel de condición física.

La elasticidad de músculos, tendones y ligamentos.

Tamaño de los objetos (si son utilizados).

La herencia.

La edad.

El grado de fatiga.

La tensión nerviosa.

2.14. Proceso evolutivo de la coordinación

1ª Infancia (0-3 años): Se adquiere la suficiente madurez nerviosa y muscular como para asumir las tareas de manejo del propio cuerpo. La mayoría de las coordinaciones son globales, aunque ya comienzan las primeras coordinaciones óculo-manuales al coger objetos. Entre los 18-24 meses, se aprecia un mayor desarrollo pudiendo abrir y cerrar puertas, ponerse los zapatos, lavarse, etc. (Trigueros y Rivera, 1991).

Educación Inicial (3-6 años): El repertorio de posibilidades crece con los estímulos que le llegan al niño. Las acciones coordinadas dependerán de la adquisición de un perfecto esquema corporal y del conocimiento y control del propio cuerpo. La actitud lúdica propia de estas edades es protagonista por excelencia de la formación tanto motriz como cognitiva y hacen que las formas motoras se vayan enriqueciendo y complicando.

Educación Primaria (6-12 años): Se determina el desarrollo del sistema nervioso y, por tanto, los factores neuro-sensoriales de la coordinación, de ahí que sea la etapa ideal para la adquisición de experiencias motrices. La mala aptitud de retención motriz en el primer ciclo y parte del segundo exige en estas edades una profundización del aprendizaje a partir de la repetición de los ejercicios, contribuyendo de esta manera a la automatización del movimiento. Al final del segundo ciclo y todo el tercer ciclo, debido al desarrollo sensitivo y cognitivo, se refleja una buena capacidad perceptiva y de observación. Los ajustes motores son muy eficaces.

Educación Secundaria (12-17 años): Desde comienzos de la pubertad hasta finales de la adolescencia, tiene lugar la maduración sexual y un crecimiento general del cuerpo, esto conllevará un retroceso en la coordinación de los movimientos. Más tarde, la coordinación mejorará en función de la mejora de las cualidades físicas.

2.15. Equilibrio: concepto y actividades para su desarrollo

En todas las actividades físico-deportivas, el equilibrio desempeña un papel muy importante en el control corporal. Un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad autónoma de los miembros superiores e inferiores.

2.16. Equilibrio en el desarrollo humano

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

Diversos autores han definido el concepto de Equilibrio, entre ellos destacan:

Contreras (1998): mantenimiento de la postura mediante correcciones que anulen las variaciones de carácter exógeno o endógeno.

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

2.17. Tipos de equilibrio. Clasificación

García y Fernández (2002), Contreras (1998), Escobar (2004) y otros autores, afirman que existen dos tipos de equilibrio:

Equilibrio Estático: control de la postura sin desplazamiento.

Equilibrio Dinámico: reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad.

2.18. Factores que intervienen en el equilibrio

El equilibrio corporal se construye y desarrolla en base a las informaciones viso-espacial y vestibular. Un trastorno en el control del equilibrio, no sólo va a producir dificultades para la integración espacial, sino que va a condicionar en control postural. A continuación, se distinguen tres grupos de factores:

Factores Sensoriales: Órganos sensorio motores, sistema laberíntico, sistema plantar y sensaciones cenestésicas.

Factores Mecánicos: Fuerza de la gravedad, centro de gravedad, base de sustentación, peso corporal.

Otros Factores: Motivación, capacidad de concentración, inteligencia motriz, autoconfianza.

2.19. Proceso evolutivo del equilibrio

1ª Infancia (0-3 años): A los 12 meses el niño/a se da el equilibrio estático con los dos pies, y el equilibrio dinámico cuando comienza a andar.

Educación Inicial (3-6 años): Hay una buena mejora de esta capacidad, ya que el niño/a empieza a dominar determinadas habilidades básicas. Algunos autores afirman que esta es la etapa más óptima para su desarrollo. Sobre los 6 años, el equilibrio dinámico se da con elevación sobre el terreno.

Educación Primaria (6-12 años): Los juegos de los niños/as, generalmente motores, contribuyen al desarrollo del equilibrio tanto estático como dinámico. Las conductas de equilibrio se van perfeccionando y son capaces de ajustarse a modelos.

Educación Secundaria (12-17 años): Se adquiere mayor perfección y se complican los equilibrios estáticos y dinámicos. Muchos otros autores, señalan que esta etapa es idónea para la mejora del equilibrio dinámico. En edades más avanzadas, aparece cierta involución en dicha

capacidad, debido al deterioro del sistema nervioso y locomotor, acentuándose ésta con la inactividad.

CONCLUSIONES

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos.

El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

El juego es la parte más importante para todo niño o niña. A través de él experimentan nuevas sensaciones, adquieren nuevos aprendizajes, conocen su entorno y además y la parte más importante, les produce una satisfacción y una felicidad muy grande. Lo que vengo a decir es, que a través del juego podemos introducir al pequeño, incluso a ayudarlo a trabajar algunos aspectos. El aspecto que más se trabaja es la motricidad, y es que cada vez que van al recreo, utilizan la motricidad gruesa, y cada vez que van al aula, la motricidad fina. Muchas veces, y gracias al juego los niños se olvidan de las dificultades que puedan tener, y gracias a él también mejorar cada día.

RECOMENDACIONES

Diseñar actividades lúdicas que incluyan movimientos amplios, como saltar, correr, trepar y balancearse, para desarrollar habilidades motoras gruesas. Estas actividades deben adaptarse a las necesidades y características de los niños, promoviendo la participación activa.

Utilizar patios, parques o áreas verdes para realizar actividades al aire libre que estimulen el equilibrio y la coordinación. Juegos como carreras de obstáculos, el uso de pelotas grandes o actividades con cuerdas son ideales para fomentar el desarrollo físico.

Recuperar juegos tradicionales como “la cuerda”, “las escondidas” o “el avión”, que no solo desarrollan la motricidad gruesa, sino también habilidades sociales como el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

Utilizar canciones y juegos rítmicos que incluyan movimientos corporales amplios, como bailar, marchar o imitar animales. Esto estimula tanto la coordinación motora como la creatividad.

REFERENCIAS CITADAS

BARROS, Marbel. La actividad Lúdica. Paidós. Buenos Aires 1988. p. 30

HUZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza. Madrid, 1987. pág. 47

HERÁCLITO. Fragmento 93, en Filósofos Presocráticos. Trad. Alberto Bernabé. Altaya. Barcelona, 1995.

BERGK, Ivonne. Vivir tu cuerpo para una pedagogía del movimiento. Madrid. Ediciones Madrid, 2005.

BERRUEZO, P. P. "La importancia de jugar a la pelota". Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. Nº 33: 85-92. Madrid: CITAP. 2004.

BRUNER, J. Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza. 2001

CRATTY, B. Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan. México: Pax. 2003

DECROLY, O.; MONCHAMP, E. El juego educativo. Madrid: Morata. 2ª ED. 2006

ELKONIN, D. B. Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río. 2000.

FURTCH, H.G.; WACHS, M.H. La Teoría de Piaget en la Práctica. 1ª ed. Argentina. Haperlusz, 1978. p. 235.

GARCÍA NÚÑEZ, J. A.; FERNÁNDEZ VIDAL, F. Juego y Psicomotricidad. Madrid: CEPE. 2001.

GARVEY, C. El juego infantil. Madrid: Morata. 4ª edición. 2000.

HARRIS, P. L. Los niños y las emociones. Madrid: Alianza. 2000.

KAMII, C.; DE VRIES, R. Juegos colectivos en la primera enseñanza. Madrid: Visor. 2001

LAGRANGE, Georges. Educación Psicomotriz. 3ª ed. Barcelona. Fontanella, 2003 p. 180.

LÁZARO LÁZARO, A. "El juego en el desarrollo del niño". Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. Nº 35: 83-92. Madrid: CITAP. 20033.

LEN, D. B. ¡Agáchate y vuélvete a agachar! Malabares para todos. Madrid: Frakson. 2007.

LINAZA, J.; MALDONADO, A. Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos. 2007.

LORA RIASCO, Josefa. Pedagogías Corporales. La educación corporal. Barcelona. Paidotribo, 2004.

MAUDIRE, P. Los exilios de la infancia. Barcelona: Paidotribo. 2001.

AYRES, A JEAN. Integración Sensorial y el niño, primera edición, México 1998.

ARIBAS, LLEIXA TERESA. Juegos sensoriales y de conocimiento corporal, Edición 4ta, Editorial paidotribo.