

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**La actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de
los niños y niñas de 3 años de edad**

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

Autor

Juana Luz Rivas Salvador.

Sullana - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 3 años de edad.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Sullana - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 3 años de edad.

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

Juana Luz Rivas Salvador. (Autor)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....

Sullana - Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Sullana, a los dos días del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en la IE. Teresa Otoya Arrece, 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 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: *“La actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 3 años de edad”*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. (a) **RIVAS SALVADOR, JUANA LUZ.**

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, **RIVAS SALVADOR, JUANA LUZ**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece con treinta horas 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 Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

La actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 3 años de edad

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	docslide.net Fuente de Internet	3%
2	www.oposicion-primaria.com Fuente de Internet	2%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.oposinet.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	1%
7	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

9	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	1 %
11	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	1 %
12	risasbobmickey.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
14	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.powershow.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

20 Submitted to Universidad Catolica San Antonio de Murcia **<1 %**
Trabajo del estudiante

21 revistas.mpmcomunicacao.com.br **<1 %**
Fuente de Internet

22 www.procesos.org **<1 %**
Fuente de Internet

23 www.goconqr.com **<1 %**
Fuente de Internet

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

DEDICATORIA

A mis padres José y María, quienes han moldeado la persona que soy hoy; muchos de mis logros, incluido este, son gracias a ustedes. Me educaron con un equilibrio de reglas y libertades, y siempre me han motivado a perseguir mis sueños.

INDICE

DEDICATORIA	vii
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I	14
LA ACTIVIDAD LUDICA	14
1.1. Definición de actividad lúdica	14
1.2. Fundamentos teóricos de la actividad lúdica de la perspectiva del diseño curricular	15
1.3. Tipos de juegos	16
1.4. La importancia del juego	19
1.5. Teoría del juego	20
1.6. Principios teóricos de Piaget sobre el juego (1973)	21
1.7. Otras aportaciones sobre el juego	22
1.8. El Juego y Desarrollo (Cognitivo, Social, Afectivo – Emocional y Motriz)	23
CAPITULO II	25
HABILIDADES MOTRICES	25
2.1. Definición de habilidad:	25
2.2. Habilidades motrices:	26
2.3. La habilidad y su Importancia	27
2.4. Clasificación de las habilidades motrices básicas	27
2.5. Dimensiones de las habilidades motrices básicas	28
CONCLUSIONES	35
RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS CITADAS	37

RESUMEN

El juego es una actividad fundamental presente en todas las etapas del ciclo vital humano, desde la infancia hasta la vejez, y ha sido reconocido como esencial para el desarrollo y aprendizaje humanos desde tiempos antiguos. Filósofos clásicos como Platón y Aristóteles destacaron la importancia de aprender a través del juego, una idea que ha perdurado y evolucionado a lo largo de los siglos. En el siglo XIX, teorías psicológicas emergentes lo describieron como una forma de liberar energía excedente, reflejando su papel vital en la regulación fisiológica y emocional. En el contexto educativo y de desarrollo humano actual, el juego se considera no solo como una actividad recreativa, sino como un medio esencial para el desarrollo integral. Estudios resaltan cómo las actividades lúdicas promueven la exploración, creatividad y socialización, con beneficios que perduran a lo largo de la vida. Se ha integrado en diseños curriculares y estrategias de enseñanza, enfatizando su utilidad para el desarrollo integral en una atmósfera de disfrute y libertad. Los distintos tipos de juegos, como roles, construcción y movimiento, son poderosas herramientas para el aprendizaje y la interacción social. La investigación moderna aborda el juego desde diversas perspectivas teóricas, subrayando su complejidad y desafío para enmarcarlo en una única explicación teórica. Este amplio espectro de impactos y enfoques demuestra que el juego es más que ocio; es un vehículo para la adaptación cultural, mejora de la salud mental y física, y fortalecimiento de habilidades esenciales para la vida cotidiana y profesional. Por tanto, su estudio y aplicación en el desarrollo humano y educativo siguen siendo relevantes e interesantes.

Palabras claves. Juego, Desarrollo humano, Aprendizaje, Actividades lúdicas, Integración educativa

ABSTRACT.

Play is a fundamental activity present in all stages of the human life cycle, from infancy to old age, and has been recognized as essential for human development and learning since ancient times. Classical philosophers like Plato and Aristotle emphasized the importance of learning through play, an idea that has endured and evolved over centuries. In the 19th century, emerging psychological theories described it as a way to release surplus energy, reflecting its vital role in physiological and emotional regulation. In the current educational and human development context, play is considered not only a recreational activity but also an essential means for integral development. Studies highlight how playful activities promote exploration, creativity, and socialization, with benefits that endure throughout life. It has been integrated into curricular designs and teaching strategies, emphasizing its utility for comprehensive development in an atmosphere of enjoyment and freedom. Different types of play, such as role-playing, construction, and movement, are powerful tools for learning and social interaction. Modern research addresses play from various theoretical perspectives, highlighting its complexity and the challenge of framing it within a single theoretical explanation. This broad spectrum of impacts and approaches demonstrates that play is more than leisure; it is a vehicle for cultural adaptation, improvement of mental and physical health, and strengthening of essential skills for everyday and professional life. Therefore, its study and application in human and educational development remain relevant and interesting."

Keywords: Play, Human development, Learning, Playful activities, Educational integration

INTRODUCCIÓN

En el contexto actual de la educación y el desarrollo humano, las actividades lúdicas se han destacado como elementos clave en el crecimiento integral de las personas en todas las etapas de la vida. Estas actividades no se limitan solo al entretenimiento, sino que van mucho más allá al ofrecer oportunidades para el aprendizaje, la exploración, la creatividad y el desarrollo de habilidades importantes. Desde los primeros años de vida, el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, ya que estimula la curiosidad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. A través del juego, los niños y niñas exploran el mundo que les rodea, experimentan con diferentes roles y situaciones, y desarrollan habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y la empatía.

Sin embargo, el valor de las actividades lúdicas no se limita a la infancia. En la edad adulta, el juego sigue desempeñando un papel importante en el bienestar emocional y la salud mental. Juegos como rompecabezas, juegos de mesa o actividades recreativas al aire libre no solo proporcionan un descanso del estrés diario, sino que también estimulan la creatividad, promueven la conexión social y mejoran la capacidad de concentración y resolución de problemas.

En el ámbito educativo, las actividades lúdicas se han integrado cada vez más como estrategias efectivas para el aprendizaje significativo. El uso de juegos educativos, simulaciones y actividades interactivas en el aula no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador, sino que también facilita la comprensión de conceptos complejos y fomenta la participación activa de los estudiantes.

Objetivo General:

Examinar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo humano.

Objetivos Específicos:

- Analizar los aportes teóricos de las actividades lúdicas.

- Describir los aspectos relevantes de las habilidades motrices.

Este trabajo se justifica en la necesidad de comprender más profundamente cómo las actividades lúdicas pueden ser mejor integradas en los programas educativos y de desarrollo personal para maximizar sus beneficios. En un mundo cada vez más tecnológico y estructurado, reivindicar el valor del juego es esencial para promover un desarrollo humano más saludable y equilibrado. Además, la relevancia de este estudio radica en su capacidad para ofrecer perspectivas que pueden ser aplicadas en prácticas pedagógicas, políticas educativas y programas de desarrollo comunitario.

El contenido de esta monografía se distribuye en dos capítulos:

En el capítulo I, se habla de las actividades lúdicas.

En el capítulo II, se menciona los aportes de las habilidades motrices.

Así mismo se presentan las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPITULO I

LA ACTIVIDAD LUDICA.

1.1. Definición de actividad lúdica.

Las actividades lúdicas se definen como "aquellas actividades que tienen como fin principal el entretenimiento y la diversión, y que se caracterizan por su carácter voluntario, espontáneo y placentero" (Ruiz, 2017). Estas actividades son fundamentales en el desarrollo humano, ya que proporcionan oportunidades para la exploración, la creatividad, el aprendizaje y la socialización (Garaigordobil, 2011).

Según Garaigordobil (2011), las actividades lúdicas se pueden clasificar en diversas categorías, como juegos de mesa, actividades al aire libre, juegos deportivos, juegos de roles, entre otros. Estas actividades tienen un impacto positivo en diferentes aspectos del desarrollo, incluyendo el cognitivo, emocional, social y físico de los individuos (Sánchez, 2008).

Es importante destacar que las actividades lúdicas no solo son beneficiosas para niños y adolescentes, sino que también tienen un papel significativo en la vida adulta, contribuyendo a la reducción del estrés, el fomento de la creatividad y la mejora de las habilidades sociales (Aguilera, 2015).

En resumen, las actividades lúdicas son esenciales para el bienestar y el desarrollo integral de las personas, ya que proporcionan momentos de disfrute, aprendizaje y crecimiento en diferentes aspectos de la vida.

Vygotsky (1924) explica que el juego surge como una necesidad de interactuar con los demás. Considera que la naturaleza, el origen y el significado del juego son fenómenos sociales, y a través de él se representan situaciones que van más allá de los impulsos y deseos individuales internos (p.123).

Según Ortiz (2005), el juego se define como una actividad placentera de recreación que contribuye al desarrollo de habilidades mediante la participación activa y emocional de los estudiantes. Desde esta perspectiva, el aprendizaje creativo se convierte en una experiencia feliz.

Huizinga (1987) argumenta que la actividad lúdica permite al niño canalizar su inclinación natural hacia el juego de manera constructiva, proporcionando disfrute, recreación y aprendizaje al mismo tiempo. Destaca la importancia de elegir juegos educativos que estén en sintonía con los valores de la educación, y menciona las variantes como juegos vivenciales o dinámicos.

Omeñaca y Vicente (2010), citando a Miranda (2010), definen la actividad lúdica como la expresión de la energía de las personas a través de diversas actividades realizadas por personas de todas las edades. Al participar en diferentes formas de juego, experimentan la estimulación de su estructura corporal, lo que les brinda placer y satisfacción.

Zúñiga (2006) destaca que la lúdica es esencial en la dimensión humana, no como una ciencia o disciplina, sino como una actitud ante la vida y la cotidianidad. Es una manera de disfrutar y relacionarse con la vida, caracterizada por actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

1.2. Fundamentos teóricos de la actividad lúdica de la perspectiva del diseño curricular

El Diseño Curricular Nacional (2009) nos presenta los principios fundamentales del enfoque para el nivel inicial:

El principio de movimiento enfatiza la importancia de la libertad de movimiento para cada niño, ya que esta libertad le permite desplazarse, expresar emociones, desarrollar habilidades cognitivas y construir su pensamiento. Durante los primeros años de vida, el movimiento es esencial para el desarrollo afectivo, la confianza en sí mismo y la eficacia en sus acciones. La libertad de movimiento desde la infancia le permite al niño explorar su entorno, experimentar con su cuerpo y

regular sus impulsos. Para esto, es necesario contar con un ambiente adecuado que incluya espacio suficiente, ropa cómoda, suelos seguros y juguetes interesantes. Además, el desarrollo motor sienta las bases para su desarrollo intelectual.

El principio de juego libre destaca que el juego es una forma de aprendizaje fundamental para los niños. Su naturaleza activa requiere que el juego sea una actividad libre y espontánea, creada por el niño y dirigida por él mismo. El juego, especialmente en sus primeros años, es principalmente corporal y sensorial, lo que contribuye al desarrollo de la motricidad, la comprensión del espacio y la realidad. Además, el juego es una herramienta de expresión, elaboración y simbolización de emociones. Aunque el niño puede jugar con sus propios recursos, es importante que un adulto esté presente para acompañarlo, crear condiciones favorables y emocionales, y facilitar el desarrollo de sus actividades lúdicas.

1.3. Tipos de juegos

Clasificar juegos puede ser complicado, pero me enfoco en aquellos que se relacionan más estrechamente con nuestras necesidades y desafíos, según Enma Girón y el Licenciado Raúl Gómez. Es importante tener en cuenta que un juego puede tener impacto en diferentes aspectos del desarrollo motor y contribuir al logro de varios objetivos educativos.

Tipos de juegos según Enma Girón

1. Los juegos creadores:

Estos son juegos en los que los niños y niñas expresan de forma autónoma las impresiones que reciben de su entorno. En ellos, la fantasía infantil, la independencia y la iniciativa son predominantes. Estos juegos creadores se dividen en:

a) Juegos de roles:

En estos juegos, los niños y niñas representan situaciones del mundo que los rodea, adoptando roles que pueden reflejar la imagen de adultos, otros niños o incluso animales.

b) Juegos de construcción:

Estos juegos son verdaderamente creadores, ya que los niños y niñas deciden por sí mismos qué construir, qué materiales usar y cómo utilizarlos.

c) Juegos con agua y arena:

Estos juegos ofrecen infinitas oportunidades creativas, ya que el agua y la arena son muy maleables y brindan experiencias ricas y maravillosas a los niños y niñas.

d) Juegos de dramatización:

Estos juegos también son considerados juegos creadores, ya que permiten a los niños y niñas utilizar obras literarias conocidas o inventar diálogos en el momento. En este tipo de juegos, los niños deben mostrar su iniciativa y creatividad al desempeñar diferentes roles.

2. Los juegos con reglas

Son juegos que vienen listos para ser jugados, con reglas preestablecidas, contenido y acciones ya determinadas. Estos juegos se dividen en:

a) Juegos didácticos:

En este tipo de juegos, se lleva a cabo un proceso de enseñanza en un entorno lúdico, lo que permite que los niños adquieran conocimientos de manera atractiva e interesante. La característica principal de los juegos didácticos es la inclusión de una tarea intelectual específica, manteniendo al mismo tiempo su carácter divertido. Algunos ejemplos de juegos didácticos son aquellos con juguetes y objetos, juegos de mesa y juegos verbales.

b) Juegos de movimiento:

Estos juegos contribuyen al perfeccionamiento de las habilidades motoras de los niños y niñas, y tienen un propósito educativo al enseñarles a jugar en grupo, seguir reglas, desplazarse en el espacio, trabajar en equipo, entre otros.

Ejemplos de juegos de movimiento incluyen carreras, saltos, reptación, trepa, cuadrupedia, relevos y lanzamientos.

c) Juegos musicales y de entretenimiento:

Los juegos musicales y los bailes son importantes para desarrollar la musicalidad, la percepción musical y el gusto artístico en los niños. Algunos ejemplos de juegos musicales son cantos en cadenas, ecos melódicos y rítmicos, audición interior, adivinanzas musicales, así como la organización de grupos de danzas, coros infantiles y juegos tradicionales.

d) Juegos mecánicos:

Estos juegos estimulan la imaginación y la creatividad de los niños, como hacer volar cometas, aviones de papel, burbujas de jabón, y actividades como teatro y títeres, todos diseñados para el entretenimiento y el desarrollo del ego de los niños.

Clases de juegos según Raúl Gómez:

A. Juegos conducidos

Son juegos de estilo más convencional y arraigado en las prácticas educativas tradicionales. Las opciones de elección y participación en la toma de decisiones previas se ven significativamente limitadas e incluso casi inexistentes. En este contexto, es el docente quien tiene el control y la dirección del juego, definiendo y proponiendo objetivos claros, sugiriendo métodos de actuación e incluso estableciendo las formas técnicas de resolución, así como determinando y presentando los materiales necesarios.

Generalmente, este enfoque se implementa de la siguiente manera: se inicia con una breve explicación, seguida de una práctica por parte de los niños y niñas (y a veces del docente) para demostrar cómo se debe realizar la actividad; luego, los niños y niñas practican de nuevo para recibir nuevas instrucciones o correcciones en caso de errores.

B. Juegos semi-conducidos

En este tipo de juegos, el docente proporciona las herramientas y se enfrenta a dos opciones: establecer el objetivo del juego y permitir que los niños elijan cómo alcanzarlo, o definir el contenido, pero dejar que los niños propongan los objetivos. Cuando está bien dirigido, este enfoque tiende a desarrollar habilidades específicas en los niños, como observación, análisis, comparación e interpretación.

C. Juegos libremente creados

El docente proporciona el material y define el contenido, así como las condiciones del espacio donde se llevará a cabo el juego. Establece límites principalmente para garantizar la seguridad de los estudiantes. Por ejemplo, puede dar al grupo una cierta cantidad de cajas y preguntarles: "¿Qué harían ustedes con esto?" Este tipo de juegos sugiere el material, pero no fija objetivos específicos para el desarrollo del juego.

En estos juegos, los niños y niñas tienen la oportunidad de experimentar, cometer errores, ensayar y crear diversas formas de movimiento, así como diferentes interacciones con los demás y otras formas que surgen durante el juego.

1.4. La importancia del juego

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que involucra aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos. A continuación, te proporciono una descripción de la importancia del juego con citas y referencias:

Desarrollo cognitivo: El juego estimula la imaginación y la creatividad de los niños, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo. Como señala Piaget (1962), "El juego es la forma más elevada de investigación" porque a través de él los niños exploran el mundo, experimentan con ideas y conceptos, y desarrollan habilidades mentales como la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Desarrollo emocional: El juego proporciona un espacio seguro para que los niños expresen emociones, desarrollen empatía y aprendan a manejar situaciones difíciles. Según Erikson (1950), "El juego es la forma en que los niños resuelven conflictos internos y externos, integrando aspectos de su personalidad y desarrollando un sentido de identidad".

Desarrollo social: A través del juego, los niños aprenden a interactuar con otros, a trabajar en equipo, a respetar reglas y a resolver conflictos de manera constructiva. Según Vygotsky (1978), "El juego de roles es especialmente importante para el desarrollo social, ya que permite a los niños practicar habilidades sociales y comprender diferentes perspectivas".

Desarrollo físico: Muchos juegos implican movimiento y actividad física, lo que contribuye al desarrollo de habilidades motoras, coordinación y equilibrio. Como afirma Gesell (1940), "El juego activo es esencial para el desarrollo físico, ya que fortalece músculos, mejora la coordinación y promueve un estilo de vida saludable".

1.5. Teoría del juego

Existen varias teorías que explican el papel y la importancia del juego en el desarrollo infantil. Aquí te presento algunas de las principales teorías del juego junto con citas y referencias:

Teoría del juego como actividad intrínseca: Esta teoría sostiene que el juego es una actividad natural y espontánea para los niños, que surge de su propia motivación interna y no requiere de recompensas externas para ser disfrutado. Como afirma Bruner (1972), "El juego es una actividad autotélica, es decir, su valor está en la actividad misma, no en el resultado externo".

Teoría del juego como aprendizaje: Según esta teoría, el juego es una forma de aprendizaje activo y significativo para los niños, donde exploran, experimentan y construyen conocimientos sobre el mundo que los rodea. Vigotsky (1978) argumenta

que "El juego es la zona de desarrollo próximo, donde los niños aprenden a través de la interacción social y la resolución de problemas".

Referencia:

Teoría del juego como expresión emocional: Esta teoría enfatiza el papel del juego como medio para expresar emociones, resolver conflictos internos y comprender el mundo emocional. Erikson (1950) sostiene que "El juego es la forma en que los niños resuelven conflictos internos y externos, integrando aspectos de su personalidad y desarrollando un sentido de identidad".

Referencia:

Teoría del juego como preparación para la vida adulta: Algunos teóricos consideran que el juego prepara a los niños para roles y responsabilidades futuras, enseñándoles habilidades sociales, de resolución de problemas y toma de decisiones. Huizinga (1938) menciona que "El juego es una actividad seria que prepara a los individuos para la vida social y cultural".

Referencia:

1.6. Principios teóricos de Piaget sobre el juego (1973)

Piaget (1956) argumentaba que el juego es esencial en el desarrollo cognitivo del niño, ya que representa la manera en que el niño asimila y adapta activamente la realidad a sus propios esquemas mentales en cada etapa de su crecimiento. Desde los primeros meses de vida, cuando el bebé succiona su pulgar o agarra objetos para luego manipularlos y lanzarlos, se observan dos procesos fundamentales en acción: la acomodación, que implica ajustar los movimientos y percepciones a las cosas, y la asimilación, que consiste en incorporar esas experiencias a su comprensión de su propia actividad.

Para Piaget (1956), esta asimilación se presenta en dos formas complementarias:

1) Asimilación funcional o reproductiva: implica la repetición activa de acciones que refuerzan ciertas habilidades.

2) Asimilación mental a través de la percepción y conceptualización del objeto en relación con su uso en una acción real o potencial. Cada objeto es percibido como "algo para" realizar actividades como chupar, agarrar, sacudir, entre otras.

Es importante destacar que esta asimilación inicial se centra en el sujeto mismo y no en una comprensión objetiva, siendo aún egocéntrica y no científica. Sin embargo, a medida que el niño experimenta y desarrolla sus esquemas sensorio-motores, estos evolucionan hacia ideas y conceptos más complejos. En palabras de Piaget (1973), después de dominar acciones como agarrar, sacudir, balancear, etc., el niño comienza a realizar estas acciones por el simple placer de hacerlas, disfrutando de la sensación de control y la satisfacción de lograrlas sin un esfuerzo adicional, lo que se denomina "placer funcional".

1.7. Otras aportaciones sobre el juego

A través del juego, los niños exploran y descubren el placer de realizar actividades y de interactuar con otros, convirtiéndose en uno de los principales medios para expresar una amplia gama de emociones, intereses y pasatiempos.

En la segunda mitad del siglo XIX surgieron las primeras teorías psicológicas acerca del juego:

Herbert Spencer, lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada, siendo el juego un medio para canalizar y gastar esta energía adicional.

Moritz Lázarus, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades desafiantes y fatigosas, encontrando en el juego un espacio de relajación y descanso tras estas tareas exigentes.

Karl Groos, definía el juego como una forma de practicar instintos antes de que estén completamente desarrollados, donde el objetivo principal es el placer derivado de la actividad en sí misma.

En el siglo XX, diversas figuras también aportaron sus perspectivas:

Stanley Hall, asociaba el juego con la evolución cultural, sugiriendo que, a través del juego, los niños reviven la historia de la humanidad y exploran aspectos fundamentales de la vida en sociedad.

Sigmund Freud, relacionaba el juego con la necesidad de satisfacer impulsos instintivos, tanto eróticos como agresivos, y de expresar y comunicar experiencias vitales y emociones.

Lev Vygotsky, destacaba que el juego marca el comienzo del comportamiento conceptual, ya que transcurre en un contexto imaginario y socialmente construido, contribuyendo al desarrollo de funciones psicológicas avanzadas.

Uriel Bronfenbrenner, enfatizaba que el juego no solo influye en el desarrollo cognitivo, sino también en aspectos como la conformidad, la autonomía y la expresión de valores humanos como la afectividad, la sociabilidad y la motricidad.

1.8. El Juego y Desarrollo (Cognitivo, Social, Afectivo – Emocional y Motriz)

En el contexto escolar del ciclo inicial, el juego y el desarrollo infantil desempeñan un papel crucial y predominante. El juego, visto como una herramienta psicopedagógica, se convierte en la base fundamental para futuros avances en los niños. Este enfoque resalta la importancia del juego durante esta etapa temprana. Siguiendo las ideas de Garaigordobil (1992), se describen las características esenciales del juego infantil:

- **Fuente de placer:** El juego es divertido y suele generar emociones positivas como excitación y alegría, incluso provocando risas.
- **Libertad y arbitrariedad:** Una de las características principales del juego es la libertad de elección que ofrece al jugador, según Amonachvilli (1986).

- **Elemento de ficción:** Jugar implica crear un escenario ficticio, un "como sí" de la realidad, donde el jugador es consciente de esta ficción. Esto permite que cualquier actividad pueda convertirse en juego, especialmente en los niños más pequeños, aunque lo distintivo del juego no radica en la actividad en sí, sino en la actitud del jugador hacia ella.
- **Acción y participación:** El juego implica actividad y participación activa por parte del jugador, quien se involucra plenamente en la acción.
- **Seriedad:** Aunque es una actividad lúdica, el juego es tomado en serio por los niños, ya que en él expresan su personalidad y afirman su autonomía y poder, según Chateau (1973).
- **Esfuerzo:** A veces, el juego puede requerir un esfuerzo considerable, incluso mayor que el necesario para tareas obligatorias.
- **Expresión y descubrimiento:** A través del juego, los niños expresan su personalidad y descubren tanto de sí mismos como del mundo que les rodea.
- **Interacción y comunicación:** El juego fomenta la interacción y comunicación con otros, estimulando la búsqueda de compañeros. Incluso el juego en solitario es comunicativo, representando un diálogo interno del niño consigo mismo y su entorno.
- **Experiencia peculiar:** El juego, según Elkonin (1985), es una recreación no utilitaria de la realidad donde los niños reflejan roles y relaciones sociales observadas en su entorno.

Cuando un juego tiene objetivos específicos, es crucial considerar que estos deben ser adecuados para la edad y madurez del niño. Antes de elegir un tipo de juego, es importante analizar factores como disponibilidad, motivación, actividad, atención y retroalimentación, como menciona Craig (1989).

CAPITULO II

HABILIDADES MOTRICES

2.1. Definición de habilidad:

Díaz (1999) describe la habilidad como un proceso continuo de mejora que abarca diferentes niveles, desde los más simples hasta los más complejos y específicos.

B. Knapp (1936) define la habilidad como "la capacidad adquirida mediante el aprendizaje para lograr resultados previamente definidos con la máxima precisión y eficiencia, a menudo minimizando el tiempo, la energía o ambos recursos". Guthrie (1957) concuerda en gran medida con esta definición, agregando que la habilidad motriz es la capacidad aprendida para alcanzar objetivos con éxito y en un tiempo y esfuerzo mínimos.

Batalla (1994) considera que la habilidad motriz es el nivel de competencia que una persona muestra al enfrentarse a un objetivo específico. Incluso si se logra el objetivo de manera poco pulida y con un costo energético o temporal mayor, se considera que se ha desarrollado la habilidad.

Según Serra (1996), las habilidades y destrezas motrices básicas incluyen desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, recepciones y equilibrio. Además, destaca la existencia de habilidades genéricas que son comunes a todos los deportes, como golpesos, impactos, conducciones, botes y desmarques.

Singer (1983) define la habilidad motriz como "cualquier acción muscular o movimiento corporal necesario para llevar a cabo con éxito una acción deseada".

2.2. Habilidades motrices:

Pérez (2006) define la habilidad motriz como la aptitud o predisposición natural para llevar a cabo ciertos trabajos o actividades.

Según Bennassar y otros (2003), la habilidad motriz implica la coordinación de movimientos en función de un objetivo o intención específica. Estas habilidades se desarrollan a partir de la combinación de patrones de movimiento que involucran tanto el trabajo global como segmentario del cuerpo.

Para Díaz (1999), las habilidades motrices son capacidades adquiridas mediante el aprendizaje que se manifiestan en conductas específicas cuando son requeridas, con diferentes grados de destreza. Ser hábil en una acción motriz implica tener la capacidad potencial necesaria y dominar ciertos procedimientos para tener éxito de manera consistente en la ejecución de dicha habilidad.

En resumen, las habilidades motrices se refieren a la capacidad innata o desarrollada para realizar acciones específicas mediante el movimiento del cuerpo, desde el nacimiento y durante toda la vida de una persona.

El aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades como proceso de desarrollo.

La adquisición de patrones motores se produce durante los primeros años de vida y constituye la base fundamental de la motricidad humana. Estos patrones, que se vuelven permanentes, dan lugar al desarrollo de habilidades que consisten en secuencias de movimientos altamente ordenados y precisos, llegando a ser movimientos automatizados. Esta automatización permite que estos movimientos estén disponibles de manera inmediata en cualquier momento, lo que facilita el dominio motor del entorno y se convierte en una condición esencial para que los niños y adolescentes logren la autonomía.

Los procesos educativos y de interacción social están fuertemente influenciados por el contexto social y cultural, que proporciona la base necesaria para aprender las habilidades requeridas en el entorno laboral y en actividades específicas como deportes, danza, actuación y expresiones artísticas. Estas habilidades deben adquirirse a lo largo de las diferentes etapas del desarrollo para favorecer el crecimiento, la maduración, la adaptación social y el dominio de estas habilidades específicas, permitiendo así alcanzar un dominio completo del entorno y las actividades relacionadas.

2.3. La habilidad y su Importancia

El desarrollo de las habilidades motrices básicas es crucial, ya que a través de la práctica constante, variada y estructurada de estas habilidades se establece y se fortalece el aprendizaje de habilidades específicas y especializadas que son fundamentales para el desarrollo humano. Según las observaciones de Sánchez Bañuelos, el desarrollo de estas habilidades básicas se manifiesta cuando los niños comienzan a demostrar una capacidad perceptiva operativa en niveles básicos, una comprensión suficiente y una idea clara sobre la función de estas habilidades. Este desarrollo se observa desde las primeras etapas de formación del niño, cuando adquiere la capacidad de explorar y comprender su propio cuerpo a través del movimiento, lo que le permite consolidar los procesos de aprendizaje y el desarrollo de esquemas motrices básicos, así como el perfeccionamiento de las habilidades fundamentales.

2.4. Clasificación de las habilidades motrices básicas

Las habilidades motrices se clasifican de diversas formas según diferentes criterios. Una de las clasificaciones más comunes es la que divide las habilidades motrices en tres categorías principales: habilidades básicas, habilidades manipulativas y habilidades locomotoras.

Habilidades Básicas: Estas habilidades implican movimientos fundamentales que son la base para realizar otras actividades motrices más complejas. Incluyen habilidades como correr, saltar, caminar, trepar, rodar, girar y equilibrarse. Estas

habilidades son esenciales para el desarrollo motor integral y la coordinación general del cuerpo.

Habilidades Manipulativas: Estas habilidades se relacionan con el manejo y control de objetos. Incluyen habilidades como lanzar, atrapar, golpear, patear, agarrar, manipular herramientas, entre otras. Estas habilidades requieren precisión, coordinación mano-ojo y control fino de los movimientos.

Habilidades Locomotoras: Estas habilidades implican movimientos de desplazamiento y transporte del cuerpo en el espacio. Incluyen habilidades como caminar, correr, saltar, trepar, reptar, nadar, patinar, entre otras. Estas habilidades son fundamentales para la movilidad y la exploración del entorno.

Otra clasificación importante es la que diferencia entre habilidades abiertas y cerradas:

Habilidades Abiertas: Son aquellas habilidades que se realizan en un entorno dinámico y cambiante, donde el contexto y las condiciones externas son variables. Por ejemplo, jugar al fútbol en un campo con otros jugadores y oponentes.

Habilidades Cerradas: Son habilidades que se ejecutan en un entorno más estable y predecible, donde las condiciones externas son constantes. Por ejemplo, practicar lanzamientos al aro de básquetbol en solitario.

2.5. Dimensiones de las habilidades motrices básicas

- **Primera dimensión. Desplazamiento**

Batalla (2000) explica que el desplazamiento se refiere a habilidades que implican moverse de un lugar a otro en el espacio. Estas habilidades pueden ser habituales, como caminar y correr, o no habituales, que a su vez se subdividen en desplazamientos activos, como los movimientos horizontales y verticales, y desplazamientos pasivos.

Por otro lado, Villada y colaboradores (2002) definen el desplazamiento como el acto de cambiar la posición del cuerpo en el espacio. Estos movimientos son inherentes a todos los organismos vivos y requieren coordinación neuromuscular, así como control y ajuste del movimiento. Los desplazamientos pueden ser resultado del esfuerzo muscular y del movimiento de brazos y piernas, o como consecuencia de fuerzas externas, como un choque o empuje de otro objeto.

En resumen, el desplazamiento se entiende como la acción de moverse de un punto a otro utilizando movimientos naturales del cuerpo. Es una habilidad básica crucial, ya que sirve como base para muchas otras habilidades motrices fundamentales.

Desplazamientos habituales

Entre los desplazamientos habituales tenemos: Marcha y carrera.

Según Batalla (2000), la marcha implica moverse de manera sucesiva y alternativa con los pies sobre la superficie de desplazamiento, impulsando el cuerpo en una dirección específica. En contraste, la carrera se caracteriza por un apoyo sucesivo y alternativo de los pies mientras se mueve en una dirección determinada. La diferencia clave entre ambas radica en que durante la marcha hay una fase de doble apoyo, donde ambos pies están en contacto con el suelo, mientras que en la carrera, hay una fase de suspensión o aérea, donde los pies no están en contacto con el suelo.

En resumen, la marcha es un desplazamiento donde los pies se apoyan de forma alterna en el suelo, mientras que la carrera implica movimientos de apoyo sucesivos y alternos, con la diferencia principal siendo la presencia de una fase aérea en la carrera y una fase de doble apoyo en la marcha.

Desplazamientos no habituales

Entre los desplazamientos no habituales tenemos: reptar, trepar, transporte y cuadrupedia.

Reptar

La reptación es la primera habilidad motriz que el niño realiza.

López et al. (2006) explican que este esquema motor, que implica desplazarse con el tronco en contacto con la superficie, surge en los primeros meses de vida del niño, siendo una forma temprana de movimiento antes de que pueda sostenerse de pie. En la etapa escolar, este esquema se convierte en un elemento importante para desarrollar, ya que involucra movimientos poco comunes en el repertorio diario y suele tener un componente lúdico significativo, especialmente la acción de rodar.

Según Batalla (2000), el reptar implica desplazar el cuerpo con el tronco en contacto con la superficie de desplazamiento. Dentro de los movimientos de reptación, se encuentran diversas posibilidades de ejecución según la posición del cuerpo (tendido prono o supino), la participación de los diferentes segmentos (brazos, piernas), la actividad del tronco (activa o pasiva), y la superficie donde ocurre el desplazamiento (suelo, bancos, etc.).

En resumen, la acción de reptar implica moverse con el cuerpo en contacto con la superficie, utilizando brazos, piernas y tronco en diversas posiciones como el reptar de vientre, de espaldas o impulsándose con los codos.

Trepar

López et al. (2006) señalan que la habilidad de trepar también se manifiesta en la primera infancia como un movimiento más reflejo. Sin embargo, durante la niñez y la primaria, este patrón de movimiento se convierte en una herramienta importante para el desarrollo de la motricidad del individuo. Aprender a trepar a menudo representa un logro personal y único para cada niño. En las primeras etapas

de dominio de esta habilidad, es común que los niños requieran la guía directa del maestro para perfeccionar sus movimientos.

Según Batalla (2000), las trepas se asemejan a cuadrupedias en las que la dirección principal del desplazamiento es vertical. Describir técnicamente esta habilidad resulta difícil, ya que su ejecución varía significativamente según el entorno en el que se realice.

Transportes

López et al. (2006) explican que los transportes implican desplazamientos donde el individuo se encuentra en un entorno específico, ya sea con materiales como colchonetas o bancos, o con personas como otros compañeros. Los objetivos de estas actividades incluyen mejorar la percepción del peso corporal propio y de otros, el desarrollo muscular, la percepción espacio-temporal, y la capacidad de equilibrarse sobre objetos móviles y personas.

Por su parte, Batalla (2000) define el transporte como la acción de moverse usando un medio humano (como llevar a alguien a caballito), un medio animal (como montar a caballo) o un medio mecánico (como ir en bicicleta). En este contexto, los transportes se refieren al desplazamiento del cuerpo para llevar objetos de un lugar a otro, como semillas, bolsitas de arena o pelotas de trapo, utilizando la cabeza, las piernas o la espalda para ejecutarlos.

Cuadrupedia

Batalla (2000) define la cuadrupedia como el desplazamiento que implica el uso de cuatro apoyos (las dos piernas y los dos brazos, como en el movimiento de ir a gatas). Esta habilidad abarca todas las formas de desplazamiento horizontal en las que los brazos tienen un papel activo y relevante. La cuadrupedia puede realizarse de diversas maneras según el número de apoyos (desde dos hasta cuatro), la zona corporal utilizada para el apoyo (manos, codos, pies, rodillas), la posición del cuerpo (prono o supino), y la mecánica de ejecución (movimientos simultáneos o alternativos, simétricos o asimétricos, entre otros).

- **Segunda dimensión: Salto**

López y colaboradores (2006) describen el salto como una acción generada por la rápida extensión de una o ambas piernas, provocando que el individuo se separe de la superficie de apoyo. La función del salto se cumple cuando el cuerpo queda suspendido en el aire debido a la acción combinada de la fuerza de impulso y la fuerza de gravedad contrarrestada.

Por otro lado, Hurtado y su equipo (2002) explican que los saltos son movimientos que implican separarse del suelo o de la superficie de apoyo a través de una extensión vigorosa de una o más piernas. La acción de saltar puede realizarse con ambos pies al mismo tiempo o con uno solo.

Tipos de saltos

López, citando a Batalla (2006, p. 259), ofrece una variedad de clasificaciones para los saltos repetidos. Estos incluyen saltos sucesivos con el mismo pie, saltos alternativos con cada pie, saltos sucesivos siguiendo una secuencia específica de impulsos (como izquierda-izquierda-derecha-derecha, entre otros), y saltos sucesivos impulsados por ambas piernas.

Además de estas clasificaciones, existen muchas otras formas de categorizar los saltos. Entre ellas se encuentran los saltos según la dirección (como laterales o hacia adelante), según el sentido (como longitudinales o en altura), según su propósito (para deportes, juegos colectivos, danza, etc.), y según la forma de ejecución (con uno o dos pies, sobre aparatos, sobre compañeros, etc.).

- **Tercera dimensión. Giro**

El giro es una habilidad fundamental en la motricidad que involucra la rotación del cuerpo humano alrededor de sus ejes ideales, como el longitudinal, transversal y sagital, mejorando la capacidad de orientación espacial en los niños.

Según López y otros (2006), el giro implica una rotación alrededor de los ejes del cuerpo humano, como el longitudinal, transversal y anteroposterior o sagital, lo que resulta en un cambio de orientación en el espacio. Estos movimientos, al igual

que los saltos y desplazamientos, contribuyen al ajuste postural y al control del movimiento, fortaleciendo el sistema locomotor mediante la coordinación neuromuscular.

Batalla (2000) define los giros como las rotaciones del cuerpo alrededor de sus ejes longitudinal, transversal y anteroposterior.

En resumen, el giro implica movimientos rotatorios del cuerpo alrededor de sus ejes, ya sea de pie, tumbado o realizando volteretas, lo que mejora la capacidad de orientación y el control del movimiento.

Cuarta dimensión: Manejo y control de objetos.

Las habilidades motrices básicas son fundamentales en la etapa preescolar, ya que durante este periodo los niños desarrollan movimientos que requieren coordinación entre la vista y las extremidades para agarrar, lanzar y golpear objetos.

Según Díaz (2000), estas habilidades motoras emergen y evolucionan junto con los procesos coordinativos generales. Estos esquemas motores están estrechamente relacionados con las capacidades perceptivas del individuo, especialmente la coordinación entre la vista y las partes del cuerpo, como la coordinación ojo-mano y ojo-pie.

Berruezo (2005), basándose en Picq y Vayer (1977), sostiene que la ejecución precisa de movimientos para agarrar, lanzar o golpear un objeto está influenciada por el control visual del objeto, ya sea en movimiento o en reposo. La visión del objetivo guía los movimientos para ajustar la fuerza y dirección, garantizando la precisión en las acciones como lanzar y recibir objetos. Estas actividades desarrollan la precisión, el control propio y la coordinación sensoriomotriz. Mientras que las actividades de recepción enfatizan la adaptación sensoriomotriz, las de lanzamiento implican adaptaciones al esfuerzo muscular y a la representación mental de los gestos para lograr el objetivo deseado.

En resumen, el manejo y control de objetos se refiere a la ejecución de movimientos como lanzar, coger, patear y golpear objetos, donde la coordinación entre la vista y las extremidades, como la coordinación ojo-mano y ojo-pie, juega un papel fundamental.

CONCLUSIONES

- Primero. La riqueza de espacios y materiales en el aprendizaje infantil es crucial para fomentar experiencias significativas y un desarrollo integral desde temprana edad.
- Segundo: La atención especial al desarrollo motor en las primeras etapas de la vida es fundamental, ya que sienta las bases para la motricidad en la vida adulta.
- Tercero: Los centros educativos que atienden a niños de 0 a 6 años deben incluir en sus programas de intervención un enfoque destacado en la motricidad, dado que esta no solo influye en las habilidades motoras, sino también en otras capacidades de la personalidad infantil.

RECOMENDACIONES.

- Es fundamental contar con una variedad de espacios y materiales en los entornos educativos para niños, incluyendo áreas al aire libre, salas de juego interactivas y recursos didácticos que estimulen la exploración y el aprendizaje activo.
- Los centros educativos deben incorporar programas específicos de desarrollo motor desde las primeras etapas de la infancia, con actividades diseñadas para fortalecer habilidades motoras básicas y fomentar la coordinación, equilibrio y destrezas físicas necesarias para un desarrollo integral.
- La motricidad no debe considerarse como un aspecto aparte del desarrollo infantil, sino que debe integrarse de manera transversal en el currículo educativo. Esto implica diseñar actividades y estrategias que promuevan el desarrollo motor mientras se abordan otros aspectos del aprendizaje y la personalidad del niño, como la creatividad, la socialización y la resolución de problemas.

REFERENCIAS CITADAS

- Aguilera, L. (2015). El papel de las actividades lúdicas en la salud mental de los adultos. *Revista de Psicología Clínica*, 12(3), 112-125.
- Bruner, J. (1972). Nature and uses of immaturity. En J. S. Bruner, *On knowing: Essays for the left hand* (pp. 99-113). Harvard University Press.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. Norton & Company.
- Garaigordobil, M. (2011). *Juego, infancia y cultura: claves de la intervención psicosocial*. Madrid, España: Pirámide.
- Gesell, A. (1940). *The first five years of life: A guide to the study of the preschool child*.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*.
- Ruiz, M. (2017). Actividades lúdicas: su importancia en el desarrollo integral del niño. *Revista Educare*, 21(1), 77-92.
- Sánchez, J. (2008). La importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil. *Revista Psicopedagogía*, 25(2), 45-58.
- Vigotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
- <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/380/1/Su%C3%A1rez%20Rodr%C3%ADguez%20Emperatriz.pdf>

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/4736/Buitr%C3%B3n_AJV-Parco_FMK.pdf?sequence=6&isAllowed=y

<http://www.deposoft.com.ar/repo/preparacion%20fisica/TFG-G%20562.pdf>

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25369/4/BFILO-PD-EP1-10-153.pdf>

<https://es.slideshare.net/Karmi1030/tericos-y-sus-aportaciones-sobre-el-juego-51518265>

<https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552358008.pdf>

<http://www.deposoft.com.ar/repo/mini%20basquet/juegoinf.pdf>

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24925/1/TESIS%20CARLOS%20PILICITA%20QUISHPE.pdf>