

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LATERALIDAD Y EQUILIBRIO EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N°10948 DEL CASERÍO CHUMBE - AURA, DISTRITO DE INCAHUASI, PROVINCIA DE FERREÑAFE 2024.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en educación,
especialidad de Educación Física

Investigadores: Bachiller DIAZ BERNILLA MANUEL ALFONZO

Bachiller SANCHEZ LUCERO HIPOLITO

Asesor: Doctor Oyague Vargas, Manuel Encarnación

Fecha de sustentación:

13 de marzo de 2026

Juegos motores para desarrollar lateralidad y equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N°10948 del Caserío Chumbe - Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe 2024.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad de Educación Física.



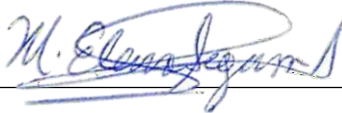
Bach. Diaz Bernilla, Manuel Alfonzo

Investigador



Bach. Sanchez Lucero, Hipolito

Investigador



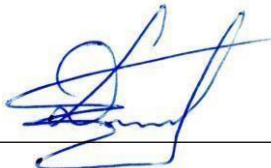
Dra. María Elena Segura Solano

Presidente



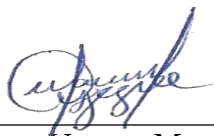
Dra. Mártha Ríos Rodríguez

Secretario



M.Sc. David Bustamante Cerna

Vocal



Doctor: Oyague Vargas, Manuel Encarnación
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 271-2026

Siendo las 9:00 horas, del día viernes 13 de marzo 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/wsz-fhzj-pba> por mandato de la **Resolución N° 0891-2026-D-FACHSE** de fecha 11 de marzo de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 3139-2025-D-FACHSE** de fecha 27 de agosto de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Vocal	: M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA
Asesor(a) Metodológico	: Dr. MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(es) Tesis titulada(o): **JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LATERALIDAD Y EQUILIBRIO EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N°10948 DEL CASERÍO CHUMBE - AURA, DISTRITO DE INCAHUASI, PROVINCIA DE FERREÑAFE 2024.** Presentada por **DIAZ BERNILLA, MANUEL ALFONZO Y SANCHEZ LUCERO, HIPOLITO** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Física.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**.

Siendo las 10:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)

Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
SECRETARIO(A)

M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

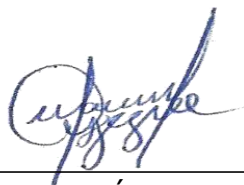
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Manuel Encarnación Oyague Vargas; usuario revisor de: Tesis titulado, Juegos motores para desarrollar lateralidad y equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N° 10948 del caserío chumbe - aura, distrito de incahuasi, provincia de ferreñafe 2024. cuyos autores son, **Bach. Diaz Bernilla, Manuel Alfonzo, DNI N.º 44927751, Bach. Sanchez Lucero, Hipolito DNI N.º 46999644**, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 19%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El(La/Los/Las) suscrito(a/s/as) analizó y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 12 de febrero del 2026



MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
DNI: 20009053
ASESOR

Defina la modalidad con (x)

Adjuntar

- Reporte Automatizado de similitudes
- Recibo digital

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

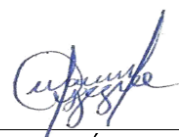
Juegos motores para desarrollar lateralidad y equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N°10948 del Caserío Chumbe - Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe 2024.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19 %	15 %	1 %	9 %
INDICE DE SIMILITUD FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE	

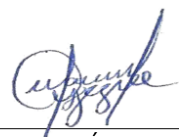
FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unheval.edu.pe	3 %
Fuente de Internet		
2	concepto.de	2 %
Fuente de Internet		
3	hdl.handle.net	2 %
Fuente de Internet		
4	repositorio.uta.edu.ec	1 %
Fuente de Internet		
5	repositorio.unprg.edu.pe	1 %
Fuente de Internet		
6	1library.co	1 %
Fuente de Internet		



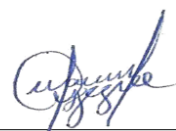
MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
DNI: 20009053
ASESOR

7	repositorio.uncp.edu.pe	1 %
8	saposyprincesas.elmundo.es	1 %
9	repositorio.unprg.edu.pe:8080	1 %



MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
DNI: 20009053
ASESOR

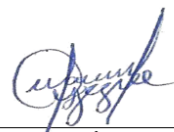
10	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
12	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
15	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	ddd.uab.cat Fuente de Internet	<1 %
18	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
DNI: 20009053
ASESOR

21	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	<1 %
	Trabajo del estudiante	
22	Submitted to Universidad de León	<1 %
	Trabajo del estudiante	
23	catalogo.uasd.edu.do	<1 %
	Fuente de Internet	
24	repositorio.unasam.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
25	repositorio.uns.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
26	Submitted to Universidad Americana	<1 %
	Trabajo del estudiante	
27	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja	<1 %
	Trabajo del estudiante	
28	Submitted to Universidad Nacional de Loja	<1 %
	Trabajo del estudiante	
29	dialnet.unirioja.es	<1 %
	Fuente de Internet	
30	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Cesar Abraham Vallejo Mendoza	<1 %
	Trabajo del estudiante	

Submitted to Uniminuto Virtual



MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
DNI: 20009053
ASESOR

Excluir citas

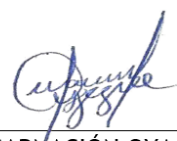
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS

DNI: 20009053

ASESOR

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Diaz Bernilla Manuel Alfonso Sanchez Lucero Hipolito
Título del ejercicio: Proyecto de Tesis 1
Título de la entrega: Informe de Tesis Juegos motores para desarrollar lateralidad y...
Nombre del archivo: Informe_de_Tesis_Juegos_motores_para_desarrollar_lateralida...
Tamaño del archivo: 720.04K
Total páginas: 78
Total de palabras: 14,752
Total de caracteres: 86,680
Fecha de entrega: 10-ene-2026 11:21 a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2845932282




MANUEL ENCARNACIÓN OYAGUE VARGAS
DNI: 20009053
ASESOR

DEDICATORIA

A nuestros padres, por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificios que han hecho posible que hoy alcancemos este logro académico. Su ejemplo de perseverancia y dedicación nos inspira cada día.

A nuestros profesores y mentores de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, especialmente a aquellos de la especialidad de Educación Física, quienes con paciencia y sabiduría guiaron nuestro camino formativo, compartiendo conocimientos y valores que trascienden el ámbito profesional.

A nuestros compañeros de estudios, con quienes compartimos momentos de esfuerzo, aprendizaje y camaradería, forjando lazos que perdurarán más allá de las aulas.

A la ciudad de Lambayeque, tierra que nos acogió y vio crecer como profesionales comprometidos con el deporte y la educación.

Finalmente, dedicamos este logro a todos los futuros educadores físicos, con la esperanza de que nuestro trabajo contribuya, aunque sea modestamente, al desarrollo de una sociedad más activa, saludable e inclusiva.

Manuel Alfonzo Diaz Bernilla

Hipolito Sanchez Lucero.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, expresamos nuestra más sincera gratitud a Dios, por darnos la fortaleza, sabiduría y salud para culminar esta etapa importante de nuestras vidas.

A nuestros queridos padres y familiares, quienes, con su amor incondicional, apoyo económico y emocional, nos impulsaron a seguir adelante incluso en los momentos más desafiantes. Sus enseñanzas y valores son el cimiento de todo lo que hemos logrado.

A nuestro asesor de tesis, por su paciencia, dedicación y valiosas aportaciones académicas que enriquecieron nuestra investigación. Su guía fue fundamental para alcanzar este objetivo.

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación Física de la UNPRG, cuyo conocimiento, experiencia y compromiso moldearon nuestra formación profesional. Cada clase, consejo y crítica constructiva contribuyó a nuestro crecimiento.

A las instituciones y participantes que formaron parte de nuestro estudio, por brindarnos las facilidades y datos necesarios para el desarrollo de nuestra investigación.

Finalmente, a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, por abrirnos sus puertas y ofrecernos una educación de calidad, formándonos como profesionales comprometidos con la Educación Física y el desarrollo social.

Manuel Alfonzo Díaz Bernilla

Hipólito Sánchez Lucero.

ÍNDICE

Contenido

ACTA DE SUSTENTACIÓN	vi
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	xiii
AGRADECIMIENTOS	xv
ÍNDICE.....	xvi
INFORMACIÓN	xix
RESUMEN	xx
ABSTRACT.....	xxi
INTRODUCCIÓN	22
CAPITULO I:	26
1.0 DISEÑO TEÓRICO	26
1.1. Antecedentes	26
1.2 BASES TEÓRICAS	28
1.2.1 Teoría de la psicomotricidad	28
1.2.2 Dimensiones de la psicomotricidad	30
1.3 Lateralidad.....	32
1.3.2 Equilibrio.....	34
1.4 Metodología del juego	36
1.4.1 Juegos motores.....	40
1.4.1.1 Juego y deporte Juego	40
1.4.1.2 Dimensión estructural de los juegos motores reglados	41
1.5 Definición y operacionalización de variable	42
CAPÍTULO II.....	44
2.0 MARCO METODOLÓGICO	44
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	44
2.2 Población	45
2.2.1 Muestra.....	45
2.3 Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	45
Capítulo III.....	52
3.0 Resultados.....	52
3.1. Resultados de la lateralidad funcional y el equilibrio postural.....	52
3.1.1. Lateralidad funcional global	52
3.1.2. Lateralidad manual	53

3.1.3.	Lateralidad podal	54
3.1.4.	Lateralidad ocular	56
3.1.5.	Coordinación bilateral.....	57
3.1.6.	Equilibrio estático	58
3.1.7.	Equilibrio dinámico	59
3.1.8.	Robustez sensorial	61
3.2.	1Prueba de hipótesis sobre la lateralidad funcional global	62
3.3.	Propuesta	63
PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES ESTRUCTURADOS.....		63
1.	Datos generales	63
2.	Objetivos del programa	63
	Objetivo general	64
	Objetivos específicos.....	64
3.	Indicadores, instrumentos y técnicas de evaluación.....	64
	Indicadores (ejemplos)	64
	Instrumentos	65
	Técnicas	65
4.	Estructura general de cada sesión	65
5.	Resumen del programa por sesiones	66
6.	Desarrollo de las sesiones del programa	67
	Sesión 1. “Conozco mi cuerpo y me activo”	67
	Sesión 2. “Lanzo con mi mano preferida”	68
	Sesión 3. “Pateo fuerte y preciso”	69
	Sesión 4. “Miro, apunto y lanzo”.....	70
	Sesión 5. “Cruzo la línea media”	71
	Sesión 6. “Estatuas fuertes”	72
	Sesión 7. “Equilibrio en movimiento”	73
	Sesión 8. “Equilibrio con sentidos retados”	74
CAPITULO IV: CONCLUSIONES		76
CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES		77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		78
Anexos		80
Tabla 1. Frecuencia de la lateralidad funcional global (evaluación de entrada y salida)		52
Tabla 2. Frecuencia de la lateralidad manual (evaluación de entrada y salida).....		53

Tabla 3. Frecuencia de la lateralidad podal (evaluación de entrada y salida).....	55
Tabla 4. Frecuencia de la lateralidad ocular (evaluación de entrada y salida).....	56
Tabla 5. Frecuencia de la coordinación bilateral (evaluación de entrada y salida).....	57
Tabla 6. Frecuencia del equilibrio estático (evaluación de entrada y salida).....	58
Tabla 7. Frecuencia del equilibrio dinámico (evaluación de entrada y salida).....	60
Tabla 8. Frecuencia de la robustez sensorial (evaluación de entrada y salida)	61
Tabla 9. Frecuencias observadas y esperadas de la lateralidad funcional global.....	62

INFORMACIÓN

Título:

Juegos motores para desarrollar lateralidad y equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N°10948 del Caserío Chumbe - Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe 2024.

Autores:

Bachiller Diaz Bernilla, Manuel Alfonzo

Bachiller Sanchez Lucero, Hipolito

Asesor:

Dr. Oyague Vargas, Manuel Encarnación

Línea de Investigación:

Didáctica

Lugar:

Caserío Chumbe - Aura, Distrito de Incahuasi provincia de Ferreñafe

RESUMEN

El presente estudio se centra en analizar la influencia de los **juegos** motores en el desarrollo de la lateralidad y el equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de educación nivel primario de la Institución Educativa N.º 10948 del Caserío Chumbe – Aura, perteneciente al distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe.

Desde el enfoque metodológico, se empleó un diseño preexperimental, el cual permitió observar los cambios producidos en las variables dependientes antes y después de la aplicación de un programa de juegos motores. Para su ejecución, se planificó un conjunto de actividades lúdicas fundamentadas en los principios psicomotrices de la lateralidad, orientadas al fortalecimiento del dominio corporal y la coordinación bilateral. Los participantes de la investigación fueron veinte escolares del nivel de cuarto grado de educación primaria, seleccionados mediante un criterio de muestreo intencional no probabilístico. La obtención de la información se realizó a través de dos vías principales: observaciones directas pautadas y la ejecución de pruebas estandarizadas para la evaluación de competencias motrices.

Los resultados alcanzados determinaron que la implementación sistemática de juegos motores, junto con el uso adecuado de recursos, materiales y medios auxiliares, actúa como un facilitador del proceso de dominio corporal, favoreciendo el desarrollo equilibrado de la lateralidad y la estabilidad postural. El análisis estadístico demostró una relación positiva y significativa entre la práctica de los juegos motores y el incremento en los niveles de desempeño motriz de los estudiantes. Estos hallazgos confirman la relevancia de integrar estrategias lúdicas y recursos didácticos en el entorno educativo, ya que contribuyen al desarrollo integral, la autonomía motriz y el aprendizaje significativo de la lateralidad y el equilibrio.

Palabras claves: Juegos motores, lateralidad, equilibrio, desarrollo psicomotor

ABSTRACT

The present research focuses on analyzing the **influence of motor games** on the development of laterality and balance among fourth-grade students of Educational Institution No. 10948, located in the Chumbe – Aura Hamlet, District of Incahuasi, Province of Ferreñafe.

From a methodological perspective, a pre-experimental design was employed, allowing the observation of changes in the dependent variables before and after the implementation of a motor games program. For its execution, a set of play-based activities was designed, grounded in the psychomotor principles of laterality, and aimed at strengthening body control and bilateral coordination. The sample, selected through non-probabilistic intentional sampling, consisted of 20 fourth-grade primary students, to whom validated observation instruments and motor performance tests were applied for data collection.

The results revealed that the systematic implementation of motor games, together with the appropriate use of resources, materials, and auxiliary tools, serves as a facilitator of body control processes, promoting the balanced development of laterality and postural stability. Statistical analyses demonstrated a positive and significant relationship between the practice of motor games and the improvement in students' motor performance levels. These findings highlight the importance of integrating playful strategies and didactic resources into the educational environment, as they contribute to the integral development, motor autonomy, and meaningful learning of laterality and balance.

Keywords: Motor games, laterality, balance, psychomotor development

INTRODUCCIÓN

En nuestros tiempos actuales, el universo está bombardeado de muchos descubrimientos cibernéticos y digitales que hacen que la vida del hombre sea más fácil y más solitaria. Pero esos avances no aportan de manera significativa en el desarrollo del movimiento corporal ni en lateralidad, equilibrio, ni en relaciones interpersonales ni habilidades blandas, ya que tan solo hace que el facilismo se ahonde más en el ser humano desde temprana edad como también a veces la ausencia de la práctica e interés tanto de la plana docente y padres de familia para que nuestros niños y niñas perfeccionen su lateralidad y equilibrio, hecho que muchos infantes y sobre todo de las zonas altoandinas se consideré algunos problemas en sus manifestaciones motrices y habilidades de educación física ya en otros contextos o etapas de formación secundaria e inclusive superior. Es por ello que presenta el nivel de importancia de la propuesta para que de alguna u otra manera se mejore esta situación en la formación integral de los educandos desde una educación física de calidad.

Resulta fundamental que los profesionales de la educación, en los niveles de primaria y secundaria, conozcan y dominen un repertorio de estrategias, juegos y actividades pedagógicas específicas. Este conocimiento es la base para optimizar la práctica docente y permite una intervención eficaz y oportuna ante las necesidades detectadas en el alumnado. En el contexto particular de esta investigación, dicho repertorio se enfoca como un instrumento para mejorar la lateralidad y el equilibrio en niños y niñas, componentes axiales de su desarrollo motriz.

Cabe señalar que, si bien la motricidad engloba otras dimensiones de igual relevancia, el estudio se circunscribe al análisis de estas dos capacidades. Esta delimitación se justifica por la necesidad imperiosa observada en la población infantil de fortalecer dichas áreas, dada la frecuente manifestación de limitaciones en su dominio y orientación. La adquisición sólida

de la lateralidad y el equilibrio constituye un prerrequisito fundamental. Facilita que los niños se incorporen con éxito a otras actividades, tanto escolares como domésticas, previniendo complicaciones relacionadas con la orientación espacial, el control postural o la plena e integrada participación en la educación física.

En el ámbito del caserío de Chumbe Aura, perteneciente a la provincia de Ferreñafe, se ha identificado un nivel de compromiso limitado por parte de la comunidad educativa respecto a la implementación de actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo de la lateralidad. Esta deficiencia ha generado una consecuente disminución del interés intrínseco en los estudiantes hacia estas prácticas. Dicha situación evidencia una preocupación insuficiente por la optimización de la calidad educativa y el fortalecimiento del desarrollo psicomotor infantil.

En respuesta a esta coyuntura, se ha determinado la pertinencia y relevancia de desarrollar el presente estudio de investigación, cuyo propósito es incidir directamente en el desarrollo de estas dimensiones de la psicomotricidad en la población infantil. Es imperativo señalar que, si bien la ejecución del estudio confrontó ciertas limitaciones inherentes al contexto, estas fueron superadas satisfactoriamente con el alumnado del caserío.

Por consiguiente, se origina esta investigación, titulada: Aplicación de juegos motores a través de sesiones de aprendizaje para mejorar la lateralidad y equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N°10948 del caserío Chumbe Aura, distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe, 2025.

El problema, se formuló a través de la pregunta, ¿Cómo se puede desarrollar la lateralidad y equilibrio en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 10948, del caserío de chumbe aura, distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe?

Como hipótesis, se plantea que, si se proponen talleres de juegos motores para los estudiantes del cuarto grado de educación primaria, entonces se desarrollará la lateralidad y equilibrio en la I.E. N°10948 del Caserío Chumbe - aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe.

Objetivo general es proponer talleres de juegos motores para desarrollar la lateralidad y equilibrio en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N.º 10948, del caserío de chumbe aura, distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe

Los objetivos específicos son:

- Diagnosticar la lateralidad y equilibrio de estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N.º 10948, del caserío de chumbe aura, distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe
- Aplicar juegos motores para desarrollar la lateralidad y equilibrio en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N.º 10948, del caserío de chumbe aura, distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe
- Evaluar la eficacia de los talleres de juegos motores, que influyan en el desarrollo de la lateralidad y equilibrio en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N.º 10948, del caserío de chumbe aura, distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe

Justificación y relevancia del estudio

El problema se fundamenta en la carencia de propuestas metodológicas que permitan mejorar la Lateralidad y equilibrio de los educandos del Nivel primario, pues se evidenció que el comportamiento motriz de los niños y niñas no corresponde al desarrollo de su edad, no reconocen sus lateralidades ni equilibrio; lo que ha genera la necesidad de buscar alternativas de trabajo que ayuden a desarrollar dicha área. La investigación se justifica por la trascendencia necesaria que involucra a la Institución Educativa N.º 10948, del Caserío

de Chumbe Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe, en la mejora y el desarrollo de la psicomotricidad infantil y más precisamente en el lateralidad y equilibrio, ya que en este contexto son de relevancia su desarrollo y manejo de los niños. La psicomotricidad infantil es considerada una disciplina y aspecto positivo en las niñas(os) y adolescente ya que su buena trascendencia y desarrollo afianza en el futuro que nuestros educandos no tengan dificultades ni limitaciones para desarrollar otras áreas específicas del movimiento y desarrollo motor.

En cuanto a la estructura de la tesis, el capítulo I aborda el diseño teórico, los antecedentes y la base teórica el diseño de la investigación, mientras que el capítulo II presenta el diseño metodológico utilizado en el desarrollo de las variables y sus dimensiones. El capítulo III, se presentan los resultados obtenidos mediante cuadros porcentuales, se describe y se inferencia los datos. En el capítulo IV, se presenta la discusión de resultados. Al término del estudio se presentan las conclusiones a las que arribamos y las recomendaciones para la mejora del trabajo.

Los autores

CAPITULO I:

1.0 DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Los antecedentes de la presente investigación, titulada “Juegos motores para desarrollar lateralidad y equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N°10948 del Caserío Chumbe - Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe 2024”, se estructuran para contextualizar el estudio, demostrar su relevancia y establecer el sustento empírico de la propuesta metodológica basada en el juego motor. Se han seleccionado contribuciones académicas recientes (máximo cinco años de antigüedad) en los ámbitos internacional, nacional y local, con el fin de garantizar la vigencia del marco teórico.

A nivel internacional, la efectividad del juego motor como herramienta pedagógica se ha consolidado en múltiples estudios. Una revisión bibliográfica reciente según Guamán-Pizarro et al., (2025) sobre los Efectos de los Juegos Predeportivos en el Desarrollo de Habilidades Motrices en Estudiantes de Primaria, concluyó que esta estrategia es eficaz para el fortalecimiento de capacidades clave como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad. Esta investigación subraya la necesidad de incorporar sistemáticamente el componente lúdico para el bienestar integral de los escolares, sentando una base sólida para el enfoque de la tesis.

Complementando esta perspectiva, Martínez, (2025) estudio sobre el Desarrollo de la coordinación motriz y dominio lateral en niños de 6 a 8 años, confirmó una relación significativa, indicando que, a mayor actividad física en la etapa infantil, mejor será su lateralidad. Específicamente, los resultados mostraron que las actividades motrices planificadas, como los juegos, conducen a una mejora considerable en el dominio lateral, lo

cual justifica la aplicación de juegos motores en el desarrollo específico de esta variable en estudiantes de cuarto grado.

Asimismo, la literatura internacional respalda el valor metodológico del juego de manera general, como lo evidenció, Mentor (2023), la investigación sobre el Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria, donde se determinó que la actividad lúdica es una herramienta efectiva para el desarrollo motor en general. Estos tres antecedentes internacionales establecen que la implementación de programas basados en el juego motor es una práctica pedagógica robusta y validada globalmente para el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales.

En el contexto nacional peruano, UNHEVAL, (2022), la pertinencia de la investigación es refrendada por estudios con resultados directos. Un informe sobre la aplicación de los juegos motores para desarrollar el equilibrio y lateralidad en estudiantes de tercer grado de educación primaria; donde demostró una influencia significativa de la propuesta de juegos en el desarrollo de ambas variables. Este hallazgo es crucial, dado que se realiza en un nivel educativo y variables idénticas a las del presente estudio, en un contexto socio geográfico similar del país.

Adicionalmente, otros trabajos nacionales han establecido correlaciones significativas en el ámbito psicomotor. Por un lado, Hidalgo (2024). la investigación que vinculó Juegos motores y motricidad gruesa en Lima encontró una correlación estadísticamente significativa con la dimensión de la lateralidad. Por otro lado, un estudio en Trujillo, Caballero (2022). Una investigación sobre Juegos Motores y Motricidad Gruesa reportó mejoras en el equilibrio gracias a la metodología lúdica. Aunque estos últimos se enfocaron en la educación inicial, sus conclusiones sustentan la relevancia de los juegos motores para el desarrollo de los componentes específicos (lateralidad y equilibrio) en etapas subsiguientes de la educación básica regular en Perú.

Finalmente, el anclaje local de la tesis se sustenta en estudios desarrollados en el norte del país, compartiendo características contextuales con Ferreñafe. Un trabajo cercano, realizado en Piura, centrado en Juegos motores para fortalecer la lateralidad en estudiantes de primaria. Hacedor (2024), concluyó que la estrategia del juego fortalece significativamente la lateralidad de los escolares. Este antecedente es el más próximo y directo, ya que valida la metodología en la variable lateralidad dentro de la realidad regional.

Además, una investigación regional que analizó las Actividades lúdicas en el desarrollo motriz de escolares Izquierdo-Ferreyra (2025), sugirió que los juegos con obstáculos son predominantes para la lateralidad, y el pararse sobre una pierna para el equilibrio, ofreciendo pautas concretas de intervención aplicables al contexto de la I.E. N°10948.

En síntesis, la revisión de estos antecedentes internacionales, nacionales y locales de los últimos cinco años converge en la premisa de que los juegos motores constituyen una estrategia pedagógica válida, eficaz y científicamente respaldada para el desarrollo de la lateralidad y el equilibrio en los estudiantes de educación primaria. Este cuerpo de evidencia empírica proporciona la justificación necesaria para la implementación y evaluación de la propuesta de la tesis en el Caserío Chumbe - Aura.

1.2 BASES TEÓRICAS

1.2.1 Teoría de la psicomotricidad

Según, Pierre Vayer (1977). Si se postula que la psicomotricidad constituye un conjunto de técnicas o una disciplina que incide sobre el acto intencional y significativo con el propósito de estimularlo o modularlo, empleando la actividad corporal y su expresión simbólica como mediadores, se deduce que su objetivo primordial es potenciar la capacidad de interacción del infante con su entorno.

La experiencia corporal, desde las primeras etapas evolutivas, se nutre de contenidos emocionales y afectivos, facilitando así la emergencia de diversas funciones cognitivas y motrices esenciales para el desarrollo de cada estadio Vayer, (1977). En este sentido, las interacciones que el niño establece con su cuerpo y el medio circundante permiten, según lo postulado por Piaget, la elaboración de esquemas. Estos esquemas, a su vez, posibilitan la diferenciación y la continuidad de sus experiencias hasta culminar en la configuración definitiva del yo corporal Vayer, (1977).

Por consiguiente, resulta imperativo en las fases evolutivas tempranas privilegiar la experiencia del uso integral del cuerpo en el juego simbólico. El comportamiento motor, la espontaneidad, el gesto y la postura se establecen como los medios expresivos básicos por excelencia, adquiriendo primacía sobre la expresión verbal (Vayer, 1977). En consecuencia, el yo corporal se conceptualiza como un conjunto de reacciones y acciones infantiles que buscan el ajuste y la adaptación al contexto exterior, facilitando la construcción de una imagen mental del propio cuerpo, es decir, el esquema corporal (Vayer, 1977).

1.2.1 Elementos Psicomotores Fundamentales:

Los elementos psicomotores básicos que se desarrollan comprenden las siguientes dimensiones:

- **Esquema corporal:** Representación mental del propio cuerpo.
- **Lateralidad:** Predominancia de un lado del cuerpo.
- **Estructuración espacial:** Capacidad de orientarse en el espacio.
- **Estructuración temporal:** Capacidad de ordenar eventos y movimientos en el tiempo.
- **Ritmo:** Capacidad de seguir o reproducir una cadencia.
- **Conductas motrices de base:** Respiración, relajación, equilibrio y coordinación.

- **Conductas perceptivas de base:** Ritmo, organización temporal y organización espacial.
- **Conductas neuromotrices:** Lateralidad y esquema corporal.

Estas dimensiones resultan indispensables para que los estudiantes alcancen un conocimiento y dominio corporal adecuados, lo cual facilita su desenvolvimiento natural en el entorno en el que se integran. Para el desarrollo óptimo de estas capacidades, se requiere la mediación y orientación activa tanto de los padres como de los educadores. La ausencia de este acompañamiento podría resultar en un desarrollo deficiente, lo que potencialmente generaría dificultades en el dominio y el conocimiento del propio cuerpo, así como en la adaptación efectiva al entorno.

La lateralidad (también denominada Hemidominancia corporal) según Pierre Vayer, (1977) se define, siguiendo la perspectiva como la "predominancia de uno u otro de dos miembros u órganos simétricos, tales como una mano, un ojo, lo cual determina la existencia de los diestros y los zurdos, tanto manuales como oculares" (p. 97).

1.2.2 Dimensiones de la psicomotricidad:

- **Desarrollo motor:** Se refiere al proceso de adquirir y mejorar las habilidades físicas, movimiento corporal del individuo a lo largo de la vida, que involucra la psicomotricidad gruesa se divide en dos ejes principales como el equilibrio y coordinación. la motricidad fina se refiere a la habilidad de manejar la mano, los dedos, la pinza y la sincronización óculo manual.
- **Desarrollo cognitivo:** Se refiere a las capacidades de concentración, memorización y habilidades creativas, que son adquiridas a lo largo de la vida. Se relaciona con el desarrollo del esquema corporal y el control de las relaciones espaciales y temporales.

- **Desarrollo socio - afectiva:** es el proceso de adquirir habilidades sociales que le Permite al niño relacionarse con los demás de manera asertiva y ayuda a superar miedos y dificultades.

La psicomotricidad desempeña una función fundamental en el desarrollo cognitivo y físico del niño, operando como un puente esencial entre la experiencia corporal concreta y la construcción de procesos mentales superiores. Su acción se articula en varios niveles interdependientes. En primer lugar, posibilita la transición desde la vivencia sensoriomotriz hacia la representación mental, la abstracción y la conceptualización, sentando así las bases del pensamiento simbólico. Este proceso se fundamenta en que el niño organiza y comprende progresivamente el mundo que lo rodea a partir del descubrimiento, el conocimiento y la toma de conciencia de su propio cuerpo como primer referente espacial y relacional. En consecuencia, fomenta una integración profunda entre las estructuras del pensamiento y las estructuras de la acción, evitando una disociación entre lo cognitivo y lo motor. Desde una perspectiva pedagógica, este enfoque sitúa al niño como agente activo y protagonista en la búsqueda y construcción de sus aprendizajes, promoviendo su autonomía y motivación intrínseca. Paralelamente, es el vehículo principal para un desarrollo físico y motor armonioso. De manera prospectiva, este sólido fundamento psicomotriz actúa como un factor preventivo clave, mitigando la aparición de diversos problemas de aprendizaje que pueden derivarse de un desarrollo sensoriomotor insuficiente o disarmónico.

El proceso de desarrollo analizado contribuye a la optimización de las capacidades del individuo en diversas esferas interconectadas:

- **Dimensión Corporal (Física y Motriz).** Esta dimensión favorece el desarrollo y la consolidación de las capacidades condicionales (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad), lo cual resulta fundamental para lograr un dominio kinestésico y control eficaz del movimiento corporal.

- **Dimensión Mental (Cognitiva).** A nivel cognitivo, se promueve la exploración activa del entorno, facilitando la construcción de experiencias concretas que cimientan la adquisición de conocimiento. Dicha exploración impacta positivamente en el fortalecimiento de procesos como la memoria, la atención, la concentración y la creatividad.
- **Dimensión Emocional (Afectiva y Social).** Esta esfera es crucial para la promoción de la autonomía y la regulación afectiva. Al fortalecer la autoeficacia y la estabilidad emocional, se facilita la adaptación e integración social efectiva del individuo.

1.2.3. Lateralidad

La lateralidad se define como la predisposición funcional y espontánea a utilizar de manera preferente y sistemática las estructuras situadas en uno de los hemisferios corporales, manifestándose en el uso asimétrico de órganos pares y simétricos, tales como los ojos, las manos, los pies y los oídos. Para garantizar un desarrollo psicomotriz óptimo, resulta crucial que tanto los progenitores como los agentes educativos realicen un seguimiento sistemático de la evolución de este proceso durante la primera infancia, con el objetivo de identificar e intervenir de manera precoz ante cualquier signo de trastorno o inmadurez en su establecimiento.

Carbonero (2020), sostiene que esta capacidad [la lateralidad] reside en la predominancia funcional de uno de los hemisferios cerebrales sobre el otro, siendo considerada una dimensión trascendental y estrechamente vinculada al esquema corporal. Su proceso evolutivo se segmenta en cuatro fases distintivas: localización (a los 3 años), fijación (entre los 4 y 5 años), desarrollo (entre los 6 y 8 años), y la etapa de maduración e incluso ambidextrismo (a partir de los 8 a 10 años).

En este contexto, la presente investigación implementó actividades basadas en juegos motores diseñadas específicamente para optimizar el desarrollo de esta capacidad motriz.

La intervención se justificó ante las limitaciones prácticas evidenciadas por los sujetos de la muestra, quienes manifestaban desconocimiento en aspectos fundamentales de ubicación espacial, dominio corporal y destreza motriz. Finalmente, la relevancia de su desarrollo fue crucial, ya que se observó una mejora que trascendió la capacidad inicial, impactando positivamente en la integración del esquema corporal y la coordinación dinámica general.

Adicionalmente, la literatura especializada establece que, entre los 2 y 3 años, el infante es capaz de reconocer y nombrar las distintas partes de su cuerpo, momento en el cual se define el predominio lateral y el uso constante de la extremidad más hábil (mano o pierna). A los 4 años, el niño distingue entre un lado y el otro de su cuerpo y de los objetos circundantes. Posteriormente, entre los 5 y 6 años, logra identificar su derecha e izquierda con seguridad en diversas posiciones y proyecta estas nociones espaciales hacia otras personas y objetos presentes en el entorno Carbonero, (2020).

1.2.3.1 Los tipos de lateralidad conocidos son:

- **La lateralidad homogénea diestra**, es cuando en una determinada persona, el ojo, la mano, el oído, el pie, etc. predominantes están en el lado derecho.
- **La lateralidad homogénea zurda**, es cuando el ojo, la mano, el oído, el pie, etc. predominante están en el lado izquierdo.
- **La lateralidad cruzada**, es cuando el predominio de una mano, del ojo, del oído, del pie, etc., no se ubican en el mismo lado del cuerpo. Un niño/a con lateralidad cruzada, cuando está leyendo, se suele saltar las líneas, lee sin entonación, necesita utilizar el apoyo del dedo para seguir el texto, etc. Algunos autores hablan de lateralidad ambidiestra cuando no hay predominancia de ninguno de los dos lados del cuerpo.
- **La Lateralidad neurológica** o dominancia hemisférica que es innata
- **Lateralidad sensorial** (oído, vista, tacto).

- Lateralidad somática o diferencias esqueléticas y musculares en cada lado del cuerpo.
- Lateralidad gestual espontanea (cruzas los brazos, las piernas, los dedos. Lateralidad de uso o realización. Se refiere a la dominancia de la mano o del pie.

La lateralidad se desarrolla tras un largo periodo de desarrollo que se dividen en las siguientes etapas:

Fase inferenciada (0-2 años): en esta etapa de desarrollo es importante trabajar la motricidad global, sin hacer distinciones de un lado y el otro lado del cuerpo.

Fase alternante (2- 4 años): El niño comienza a descubrir que hay un lado del cuerpo que es distinto al otro y se deben realizar actividades que le permita ejercitar y experimentar ambos lados del cuerpo (un lado y el otro) sin imponer ninguno.

Fase definitiva o establecimiento de la dominancia (4-7 años): ahora el niño descubre que un lado del cuerpo es más eficiente que el otro, principalmente en relación a las actividades manuales. Los ejercicios deberán orientarse hacia la organización del movimiento en derecha e izquierda y a la elección definitiva de la lateralidad manual.

1.2.3.2 Equilibrio.

La Revista La Peonza (Revista de Educación Física para la Paz) cita a García (1997), quien dice: “No cabe duda que toda acción motriz tiene un lugar en el espacio y en el tiempo”. En educación infantil hay que diferenciar dos tipos de espacio: a) el espacio próximo, aquel que rodea al cuerpo; y b) el espacio escénico, general o distante, aquel que dispone para desplazarse y proyectar una coreografía.

La postura se define como una actividad neuromotora refleja que emerge de la interacción dinámica entre el organismo humano, la acción que ejecuta y el espacio físico en

el que se desenvuelve. Esta capacidad de ajuste tónico-postural guarda una estrecha correlación con mecanismos reflejos de orden superior, dotados de una marcada intencionalidad adaptativa. En consecuencia, el equilibrio puede conceptualizarse como el resultado de la integración compleja de múltiples fuerzas gravitatorias, factores motores, y el estado de desarrollo del sistema músculo-esquelético. El esquema corporal alcanza un nivel óptimo de equilibrio cuando el individuo adquiere la competencia para mantener y regular su alineación postural ante una variedad de demandas cinéticas y actitudes corporales. Desde una perspectiva neurofisiológica, la postura depende fundamentalmente del tono muscular, en contraste con el equilibrio, cuyo sustento primario reside en la convergencia de información propioceptiva, vestibular y visual, procesos que son coordinados de manera central por el cerebelo. Así, mientras la postura constituye una función predominantemente endocéntrica, centrada en la organización interna del cuerpo, el equilibrio representa una función exocéntrica, orientada a la estabilización del cuerpo dentro del espacio. Se denomina "equilibrio útil" a aquella condición postural estable que posibilita los procesos de aprendizaje inherentes a la especie, facilitando la adquisición de habilidades adaptativas esenciales para la supervivencia y la asimilación eficiente de estímulos ambientales. En síntesis, la postura y el equilibrio son competencias motrices fundamentales que, cuando se desarrollan de manera adecuada durante la infancia, constituyen la base para la consecución sistemática de habilidades superiores y la consolidación de un patrón motor eficiente y adaptativo.

Se puede decir que "el equilibrio constituye un paso esencial del desarrollo psiconeurológico del niño, luego un paso clave para todas las acciones coordinadas e intencionadas, que en el fondo son los apoyos de los procesos humanos del aprendizaje" Da Fonseca, (1998), (p. 154). Asimismo, "las actividades posturales y motoras preceden a las actividades mentales, después actúan conjuntamente, hasta que más tarde la actividad motora

se subordina a la actividad mental. De la motricidad a la psicomotricidad y finalmente de la psicomotricidad a la motricidad" Da Fonseca, (1998), (p. 173).

1.2.4 Metodología del juego

El método lúdico se conceptualiza como una estrategia pedagógica estructurada, compuesta por un conjunto de procedimientos didácticos diseñados para generar un entorno de aprendizaje armónico y motivador. En este marco, el juego se emplea como un medio fundamental para facilitar la adquisición de conocimientos, permitiendo la incorporación de contenidos, temas y objetivos específicos del currículo académico a través de actividades dinámicas y significativas.

Es preciso aclarar que este enfoque metodológico no se reduce a la mera recreación o al acto de jugar por jugar. Por el contrario, implica una selección rigurosa y una implementación consciente de juegos formativos, los cuales deben ser compatibles con los valores educativos y los fines pedagógicos perseguidos. Su propósito esencial es servir como un vehículo mediante el cual el niño interactúe con su entorno socio-cultural. A través de esta interacción lúdica, el educando forja progresivamente su identidad y personalidad, amplía su comprensión del mundo que lo rodea, desarrolla su pensamiento creativo e incrementa sus saberes de manera integral y vivencial.

A. Características del juego

- Los juegos en los primeros 3 a 6 años deben ser motrices y sensoriales.
- Los juegos entre los 7 y 12 años deben ser imaginativos e integradores.
- Los juegos en la adolescencia deben ser competitivos y científicos.

A través del juego se pretende promover el aprendizaje de los alumnos mediante la participación y la motivación. Las claves pasan por despertar la curiosidad, aumentar el interés y fomentar la creatividad de los estudiantes con prácticas divertidas y amenas a la

vez que instructivas. No debe confundirse, no obstante, con la Gamificación, donde es el pasatiempo el que se adapta a unos contenidos preestablecidos.

El método del juego, también denominado aprendizaje basado en juegos (game-based learning), constituye una modalidad de enseñanza que opera bajo una lógica inversa a la tradicional, adaptando los contenidos de una asignatura a un entorno más entretenido para facilitar la adquisición de conocimientos específicos. Al respecto, Mosquera (2020), profesora de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) especializada en didáctica, enseñanza en línea y aprendizaje activo, advierte sobre la necesidad de concebir el juego como un recurso pedagógico, nunca como un fin en sí mismo. La experta señala que los objetivos deben ser didácticos y que lo aprendido debe poder extrapolarse fuera del contexto lúdico. Además, explica que en este método existe competitividad, con ganadores y perdedores, y que las reglas no están orientadas únicamente al progreso dentro del juego, sino también al desarrollo de habilidades, al refuerzo o evitación de hábitos o a cualquier otro fin pedagógico Mosquera, (2020).

El término "juego" está ligado al adjetivo “lúdico” –cuya variante en desuso “lúdico” se considera históricamente más correcta–, el cual proviene de la voz latina ludus. Esta significaba, por un lado, “juego” y “diversión”, y por otro, “ejercicio preparatorio”. Los antiguos romanos denominaban ludi (“juegos”) tanto a sus grandes festivales públicos teatrales y circenses como a los ejercicios para aprender a tocar un instrumento o para el entrenamiento militar. De hecho, con este último sentido se llamó ludus a la escuela primaria y elemental fundada en el siglo III a. C., que brindaba a los niños una formación fuera del ámbito familiar (Real Academia Española [RAE], 2014).

En la actualidad, el adjetivo “lúdico” se emplea en diversos contextos para referirse a algo vinculado con el juego o el entretenimiento. Así, por ejemplo, se conoce como “ludopatía” a la adicción patológica al juego (especialmente el de azar), mientras que al

hablar del “uso lúdico” de una sustancia se alude a su consumo recreativo y eventual. Asimismo, “actividades lúdicas” es una forma técnica de decir “juegos” RAE, (2014).

Es importante, sin embargo, no confundir lo lúdico con lo referido al ludismo o los luditas, un movimiento social del siglo XIX caracterizado por su oposición a la tecnología y la industrialización, y cuyo nombre proviene del apellido de su supuesto fundador, el trabajador británico Ned Ludd (siglos XVIII o XIX) Hobsbawm, (1999).

B. Ejemplos de actividades lúdicas

Ejemplos de actividades recreativas, o lúdicas, provenientes de la vida diaria cotidiana, son:

- Jugar juegos de mesa grupales, como el monopolio, el ludo o las cartas.
- Jugar videojuegos en una consola, smartphone o computadora.
- Ir a ver una película, o ver una serie de televisión en casa.
- Repasar una novela o un libro de cuentos.
- Ir a ver escenas teatrales, ópera o funciones de música.
- Hacer, actividad deportiva con los amigos: jugar fútbol, básquetbol o voleibol.
- Dibujar en una hoja en blanco.
- Hacer castillos de arena en la playa.
- Bailar en una fiesta o en una discoteca.
- Hacer senderismo o montañismo.
- Jugar al póker o al blackjack.

C. Método del juego en el aprendizaje

En el contexto educativo, el enfoque lúdico se define como un compendio de estrategias pedagógicas cuyo eje central radica en la adquisición de conocimiento a través de experiencias atractivas, estimulantes y participativas, que propician la inmersión activa del discente de manera intrínseca. Este planteamiento no implica una

sustitución del proceso formativo por actividades de mero esparcimiento; por el contrario, busca el diseño de dinámicas lúdicas que sirvan como mecanismos de refuerzo y promoción del aprendizaje esperado. Dichas dinámicas deben ser rigurosamente adaptadas tanto a los objetivos curriculares y temáticas específicas como a las características evolutivas de los estudiantes y a las condiciones espaciales y materiales disponibles.

La implementación de estas metodologías ha demostrado una eficacia sustancial, especialmente en las fases iniciales del desarrollo escolar (etapa conocida como primera infancia, que se extiende hasta los ocho años). Dado que estas prácticas se distancian de los modelos pedagógicos tradicionales, su aplicación exitosa exige un cuerpo docente con cualificación especializada en aprendizaje basado en el juego y con el soporte logístico y estructural necesario para ejecutar estas actividades de forma segura y efectiva.

El aprendizaje mediante el juego, ha demostrado contar con las siguientes virtudes:

- Es atractivo e involucra enormemente al estudiante, ya que le plantea retos divertidos que enfrentar.
- Es socialmente interactivo, por lo que fomenta el diálogo entre pares y socializa a los estudiantes.
- Propicia la participación activa, lo cual rompe con el rol pasivo asignado al estudiante en la educación tradicional.
- Es variado y muy adaptable, puesto que se pueden proponer juegos de toda índole, adaptados a las necesidades del curso y a los espacios y recursos disponibles en la escuela

1.2.4.1 Juegos motores

El vocablo "motor" tiene su origen en la voz latina motor, motoris, cuyo significado denota aquello que impulsa o genera movimiento (que mueve, que produce un movimiento). Esta forma lingüística se constituye a partir del sufijo de agente -tor unido al supino motum del verbo movēre. Dicho verbo primario posee una polisemia que abarca la acción de desplazar (mover), impulsar (promover) y, en sentido figurado, influir emocionalmente (conmover o impresionar). De esta raíz etimológica emana una amplia familia léxica en castellano que incluye términos como mover, movimiento, motriz, conmover, promover, motivo, mueble y momento.

Vicente (2002), define el concepto de "El Afán de Jugar" como "una estructura que abarca una amplia variedad de situaciones de movimiento bajo la forma de actividades recreativas" (p. 142). Estas actividades involucran comportamientos motores significativos y pueden servir a diversos propósitos pedagógicos, recreativos, culturales y deportivos. Esto nos permite definir el juego motor como una actividad lúdica que se desarrolla en un contexto de movimiento, guiada por un objetivo motor específico.

1.2.4.1.1 Juego y deporte

El juego proviene, de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" Ambos se refieren a bromas, diversión, burlas y a menudo se usan indistintamente con el término "actividad divertida".

Según Huizinga (2012), "El juego es una actividad voluntaria que se lleva a cabo dentro de ciertos límites temporales y espaciales establecidos, siguiendo reglas libremente aceptadas pero ineludibles. Tiene un propósito en sí mismo y genera una sensación de emoción y alegría, junto con la conciencia de actuar de manera diferente a la vida cotidiana" (p. 4). El juego se considera el punto de partida de la cultura.

El Deporte, por su parte, se define por la práctica de actividad física, la competencia contra uno mismo o contra otros, la necesidad de seguir reglas específicas, y su naturaleza lúdica.

Corrales (2009) sostiene que, durante la etapa de formación, el deporte "se convierte en un valioso medio educativo, ya que fomenta el desarrollo de habilidades físicas, promueve la interacción social y la adhesión a reglas, y al mismo tiempo, motiva la superación personal" (p. 27).

1.2.4.1.2 Dimensión estructural de los juegos motores reglados

Mencionan, García y Rodríguez (2007), (págs. 86-89) "Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física". Una característica fundamental de estas actividades es la existencia de un marco estructural que sustenta y facilita su realización, permitiendo su reproducción y transmisión a lo largo del tiempo y entre diferentes lugares. Estas estructuras consisten en acuerdos y normativas que posibilitan que un conjunto de individuos pueda llevar a cabo sus acciones de acuerdo a un conjunto de intenciones definidas y compartidas.

A). Juegos sensoriales. Galera (2020), menciona que son aquellos cuya motivación se basa en una lectura particular de la entrada sensorial. Podemos categorizar los juegos sensoriales en dos tipos, distinguidos por la función de la vista en cada uno; Juegos de mirar (adivinar, pistas y recordar) como juegos de no mirar (oír, tocar y andar a ciegas).

B) Juegos no tácticos. Galera (2020), describe a aquellos en los que el jugador no tiene oposición directa y, por lo tanto, no está obligado a reaccionar de inmediato a las acciones de los posibles adversarios; en cambio, la principal preocupación del jugador es llevar a cabo sus propias acciones de la manera más eficiente posible. Hay dos tipos de juegos que entran en esta categoría:

Juegos cooperativos (corro, construcciones, desplazamiento, manejo de objetos y de guiar y conducir) y juegos de tarea (desplazamiento, manejo de objetos, buscar, y de atención).

C). Juegos tácticos. Galera (2020), aclara agrupar a aquellos en los que existen relaciones motivacionales directamente opuestas. En estos casos, las acciones de un jugador provocarán una respuesta inmediata y correspondiente de su oponente, lo que requiere el desarrollo de lo que Parlebas (1985), denomina conductas de "comunicación contra motivacional " en un esfuerzo por frustrar los planes de su oponente. Hay dos grupos que se pueden distinguir dependiendo de la presencia o no de otros jugadores: Juegos de oposición (persecución y enfrentamiento) y juegos de cooperación y oposición (cooperación en equipo, cooperación en grupo, oposición por medio de tareas, oposición por persecución, oposición por enfrentamiento).

1.3 Bases conceptuales

1.3.1. Definición y operacionalización de variable

Variable	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Técnica
Juegos motores estructurados (<i>Variable independiente</i>)	Dosificación y planificación	Número de sesiones semanales, tiempo por sesión, tipo de juegos empleados	Registro de observación de sesiones	Observación directa y análisis documental
	Contenido motriz	Presencia de tareas con cruce de línea media, alternancia manual/podal, tareas de equilibrio	Lista de cotejo docente	Observación participante
	Progresión y seguridad	Variación de dificultad (base de apoyo, visión, superficie), cumplimiento de reglas y seguridad	Rúbrica de progresión de tareas	Observación sistemática

Variable	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Técnica
	Participación y motivación	Asistencia, disposición y disfrute durante las sesiones	Escala de participación lúdica	Encuesta y observación directa
Lateralidad funcional (<i>Variable dependiente 1</i>)	Lateralidad manual	Mano predominante, precisión y tiempo en ejecución con mano dominante y no dominante	Prueba de preferencia manual (lanzamiento, manipulación)	Ejecución práctica observada
	Lateralidad podal	Pie preferente y eficacia (pateo, impulso, equilibrio unipodal)	Prueba de preferencia podal	Observación estructurada
	Lateralidad ocular	Ojo director identificado mediante alineación de mira	Test de dominancia ocular	Ejercicio controlado en aula
	Coordinación bilateral y cruce de línea media	Ejecución correcta de tareas que implican cruce de línea media	Lista de cotejo de coordinación bilateral	Observación motriz guiada
Equilibrio postural (<i>Variable dependiente 2</i>)	Equilibrio estático	Tiempo de permanencia en apoyo unipodal (ojos abiertos/cerrados), número de toques o pérdidas de estabilidad	Cronómetro y planilla de registro	Prueba motriz y observación directa
	Equilibrio dinámico	Marcha en línea recta, desplazamiento con cambios de dirección, control corporal en movimiento	Circuito de equilibrio (conos, cuerdas, colchonetas)	Prueba práctica controlada
	Robustez sensorial	Diferencias de desempeño con restricción visual o superficie inestable	Registro de desempeño sensorial	Experimentación guiada (observación directa)

CAPÍTULO II:

2.0 MARCO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis.

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo de corte inferencial, utilizando un diseño de tipo preexperimental al de grupo único con mediciones antes (pretest) y después (posttest) de la intervención, en este caso un programa de juegos motores estructurados. Este tipo de diseño, denominado “one-group pretest–posttest”, se emplea cuando no es factible contar con un grupo control ni asignación aleatoria, circunstancia común en entornos escolares reales Capili, (2024).

Aunque este diseño posibilita observar cambios atribuibles a la intervención —por ejemplo, mejoras en lateralidad y equilibrio— conviene reconocer sus limitaciones en términos de validez interna (amenazas como maduración, historia, regresión a la media) Bierer & al., (2025).

En el presente estudio se plantea la siguiente secuencia: medición inicial (O_1) de las variables dependientes, aplicación del tratamiento (X) de juegos motores, y medición final (O_2). Con ello se pretende contrastar la hipótesis de que la implementación de los juegos motores producirá un efecto positivo sobre la lateralidad y el equilibrio en los estudiantes del cuarto grado.

Esta investigación obedece al siguiente diseño:

Grupo	Pretest	Tratamiento	Posttest
G	O_1	X	O_2

Donde:

G = grupo experimental (cuarto grado)

O_1 = observación inicial o medición del pretest (evaluación de lateralidad y equilibrio)

X = aplicación del programa de juegos motores

O_2 = observación final o medición del Postest

Este diseño es adecuado para contextos escolares donde no es posible aplicar un grupo control, pero sí evaluar diferencias significativas intergrupales, es decir, comparar el Población, muestra.

2.2 Población

La población de estudio la conforman los 150 alumnos matriculados en los grados de primero a sexto de educación primaria de la Institución Educativa N.º 10948 del Caserío Chumbe–Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe, durante el año lectivo 2024. Esta población representa el universo del cual se selecciona la muestra para la intervención.

2.2.1 Muestra

Se selecciona como muestra los 20 alumnos que conforman la totalidad del cuarto grado, mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, dada la accesibilidad, la factibilidad operativa y la focalización de la intervención en ese grado. Esta selección se fundamenta en que el cuarto grado constituye una etapa evolutiva adecuada para la consolidación de la lateralidad y el equilibrio motriz, acorde con la literatura sobre desarrollo motor en educación primaria.

2.3 Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.

2.3.1. Técnicas

El presente estudio empleó un conjunto de técnicas e instrumentos orientados a obtener información válida y confiable sobre el desarrollo de la lateralidad y el equilibrio en los

estudiantes participantes. Estas herramientas se seleccionaron de acuerdo con los objetivos de investigación y las dimensiones definidas en la operacionalización de variables.

Técnicas	Instrumentos
Observación sistemática	Test “GRITI” – Ficha de registro
Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista breve para docentes

La observación permitió registrar de manera directa el desempeño motriz de los estudiantes durante la ejecución de las tareas propuestas en el programa de juegos motores, mientras que la entrevista brindó información complementaria sobre las percepciones docentes respecto al progreso observado en los niños.

2.4 Procedimiento para la recolección de datos

El proceso de recolección de datos se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando estrategias cuantitativas y cualitativas que posibilitaron una comprensión integral del fenómeno estudiado.

Desde el enfoque cuantitativo, se aplicaron pruebas estandarizadas para medir de forma objetiva la evolución de la lateralidad y el equilibrio antes y después de la intervención. De manera complementaria, la observación directa —de carácter cualitativo— permitió describir los comportamientos motrices y las respuestas adaptativas de los estudiantes en situaciones reales de juego.

Tal como señalan Hernández-Sampieri et al. (2023), la combinación de enfoques fortalece la validez del estudio al integrar la medición objetiva con la interpretación contextual de los datos. En este sentido, la observación sistemática fue una técnica fundamental para registrar los avances durante el proceso de aprestamiento motriz y dominio lateral.

2.5 Descripción del instrumento de recolección de datos

Para la evaluación del desarrollo psicomotor, se recurrió al Test GRITI, instrumento derivado y adaptado del TEPSI (Test de Desarrollo Psicomotor) elaborado por Mampasfer y Marchant (1995), y posteriormente validado en el área de Psicomotricidad versión GRITI, (2011). Este test ha demostrado confiabilidad en la medición de las dimensiones motrices vinculadas al dominio corporal, especialmente en la identificación de la lateralidad manual y podal Ramírez & Sernaque, (2024).

El Test GRITI evalúa los indicadores del dominio corporal dinámico a través de cuatro dimensiones:

1. Control de los segmentos superiores (brazo y mano).
2. Control de los segmentos inferiores (pierna y pie).
3. Coordinación intersegmentaria.
4. Observación general de la conducta motriz relacionada con la lateralidad y el equilibrio.

Características del instrumento:

- Tipo de administración: individual, con acompañamiento del evaluador.
- Edad de aplicación: originalmente diseñado para niños de 5 años; en este estudio se adaptó al grupo etario de 9–10 años (cuarto grado), manteniendo las exigencias motrices proporcionales.
- Número de ejercicios: dos principales, enfocados en extremidades superiores e inferiores.
- Tiempo estimado: entre 10 y 12 minutos por participante, según su familiaridad con las tareas.
- Criterios de evaluación: el test otorga puntajes que reflejan el nivel de dominio motriz alcanzado, conforme a la siguiente escala:

Puntaje	Nivel de desempeño
17 – 20	Excelente
13 – 16	Bueno
09 – 12	Regular
05 – 08	Bajo
≤ 4	Deficiente

2.6 Materiales requeridos:

Para la aplicación del Test GRITI se emplearon materiales didácticos simples y accesibles, tales como cajas pequeñas, conos, balones livianos, marcadores, silbato y un espacio adecuado libre de obstáculos.

Estos recursos fueron seleccionados por su pertinencia pedagógica y su contribución al desarrollo psicomotor infantil Da Fonseca, (2022); Morocho, (2022), asegurando condiciones seguras y motivadoras para la ejecución de las pruebas.

2.7 Tipo de análisis e interpretación de resultados

Los datos recolectados se procesaron mediante estadística descriptiva e inferencial. En la etapa descriptiva se calcularon medidas de tendencia central (media y mediana) y porcentajes de frecuencia para determinar los niveles de logro antes y después de la intervención. Posteriormente, en la fase inferencial, se aplicó la prueba Chi-cuadrado (χ^2) con un nivel de confianza del 95 %, a fin de verificar la existencia de diferencias significativas entre los resultados del pretest y del Postest, siguiendo los criterios recomendados por Field (2022) para estudios educativos con muestras pequeñas.

2.8 Selección y validación de los instrumentos

Considerando el diseño preexperimental y la operacionalización de variables, se elaboraron y adaptaron los instrumentos de pretest y Postest orientados a medir el desarrollo de la lateralidad y el equilibrio.

Estos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación.

El proceso de validación, evaluó los ítems según tres criterios:

1. Redacción: claridad y precisión del lenguaje.
2. Terminología: adecuación al nivel de comprensión de los estudiantes.
3. Intencionalidad: pertinencia del ítem respecto a la variable que se busca medir.

Experto	Redacción	Terminología	Intencionalidad	Promedio total
1	19	17	18	18.0
2	18	18	18	18.0
Promedio general	18.5	17.5	18.0	18.0

Con un promedio general de 18 puntos en la escala vigesimal, los instrumentos alcanzaron el nivel de aceptación correspondiente al tercio superior, por lo que fueron considerados válidos para su aplicación.

2.9 Nivel de confiabilidad

La confiabilidad de los instrumentos se determinó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, aplicado a las puntuaciones obtenidas en el pretest y Postest. El valor obtenido fue $\alpha = 0.970$, lo que, según los criterios de George y Mallery (2020), indica una consistencia interna excelente.

Estadísticos de fiabilidad	Valor
Alfa de Cronbach	0.970
N.º de elementos	28

Este resultado confirma que los instrumentos utilizados —principalmente las listas de cotejo y fichas de observación presentan una alta estabilidad y coherencia interna, garantizando la fiabilidad de los datos recogidos.

2.10 Instrumentos

Los instrumentos concretos serán:

- Lista de cotejo para verificar la implementación del programa de juegos motores: número de sesiones, duración, progresión, inclusión de actividades de cruce de línea media y tareas de equilibrio.
- Prueba de lateralidad funcional adaptada: preferencias manuales, podales y oculares; eficacia (tiempos/errores) en tareas específicas.
- Pruebas de equilibrio estático y dinámico: por ejemplo, apoyo unipodal, marcha en línea, circuito con cambios de dirección, versión adaptada a las condiciones escolares.
- Rúbrica de desempeño motriz con categorizaciones (inicio - proceso - esperado - logro).
- Cuestionario de escala Likert (1-5) para evaluación de motivación, disfrute y participación en el programa.

2.11 Equipos y materiales

Los equipos a utilizar incluyen:

- Cronómetro digital para medición de tiempos en pruebas motrices y pruebas de equilibrio.
- Cinta métrica para delimitar distancias y circuitos en el espacio escolar.
- Conos, aros, colchonetas, bancos de equilibrio, superficies adaptadas (por ejemplo, espuma o colchoneta) para tareas de equilibrio dinámico y estático.
- Silbato y parlante portátil como elementos de coordinación de sesiones.
- Cámara fotográfica o teléfono móvil para documentación visual de las sesiones y registro de evidencias de intervención (previo consentimiento informado).

2.12 Materiales

Los materiales específicos son:

- Balones livianos, pelotas de esponja, cuerdas de colores, cintas adhesivas o tiza para marcar líneas en el patio escolar.
- Papelotes o cartillas con consignas de juegos, reglas, metas y progresiones establecidas para cada sesión.
- Formatos de registro (listas de asistencia, fichas de evaluación individual, planillas de tiempos y errores).
- Elementos didácticos para motivación y feedback: pegatinas, medallas simbólicas, gráfico de progreso para motivar a los estudiantes.

Capítulo III:

3.0 Resultados

En este capítulo se presentan los resultados del estudio preexperimental de grupo único con mediciones antes (evaluación de entrada) y después (evaluación de salida) de la aplicación del programa de juegos motores estructurados, dirigido a los 20 estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N.º 10948 del Caserío Chumbe – Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe. Los datos fueron obtenidos mediante la aplicación del Test GRITI y otros instrumentos validados, cuyos coeficientes de validez y confiabilidad (α de Cronbach = 0.970) se describen en el marco metodológico, lo cual otorga consistencia y autenticidad a los resultados que se muestran.

3.1. Resultados de la lateralidad funcional y el equilibrio postural

3.1.1. Lateralidad funcional global

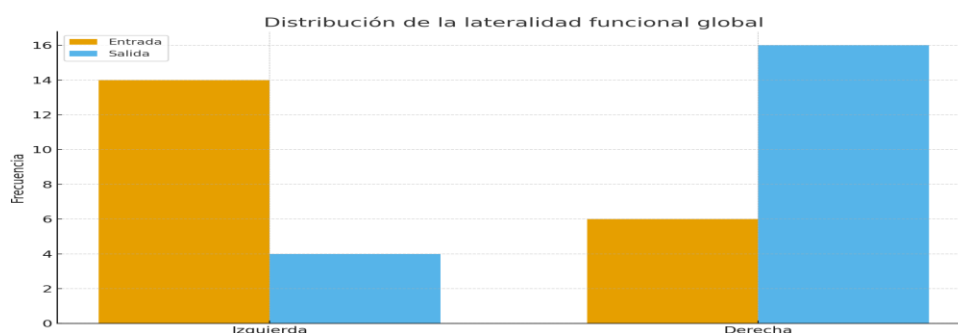
Frecuencia y porcentaje de la lateralidad funcional global en los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 1. Frecuencia de la lateralidad funcional global (evaluación de entrada y salida)

Criterios	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	f	%	f	%	
Izquierda	14	70.00	04	20.00	18
Derecha	06	30.00	16	80.00	22
Total	20	100.00	20	100.00	40

Nota. Frecuencias y porcentajes de la lateralidad funcional global en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Figura 1. Distribución de la lateralidad funcional global en la evaluación de entrada y salida



Nota. Frecuencias y porcentajes de la lateralidad funcional global en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Interpretación:

En la evaluación de entrada se observa que la mayoría de estudiantes respondía funcionalmente con el hemicuerpo izquierdo: 14 niños (70.00 %) fueron clasificados en la categoría «Izquierda», frente a 6 (30.00 %) que mostraban predominio derecho. Este perfil inicial sugiere una lateralidad poco consolidada y, en varios casos, cruzada, pues muchos alumnos alternaban la respuesta de un lado a otro según la consigna.

Después de la aplicación del programa de juegos motores, la situación se invierte: en la evaluación de salida 16 estudiantes (80.00 %) evidencian una lateralidad funcional derecha y solo 4 (20.00 %) mantienen predominio izquierdo. La mejora se relaciona con las tareas propuestas —lanzar y atrapar pelotas, golpear objetos en movimiento, circuitos con cambios de apoyo— que exigieron elegir de manera repetida el lado más eficiente del cuerpo. Esta práctica sistemática favoreció la organización hemisférica y redujo la confusión lateral, consolidando un perfil de lateralidad funcional más definido y estable en el grupo.

3.1.2. Lateralidad manual

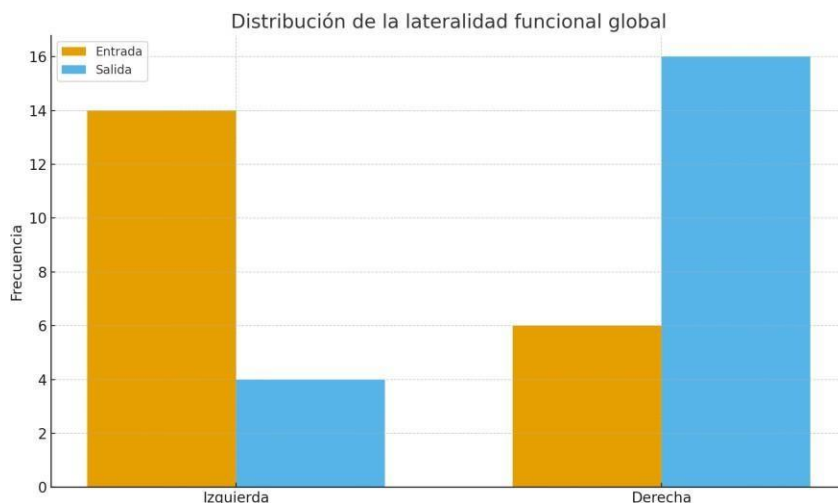
Frecuencia y porcentaje de la lateralidad manual en los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 2. Frecuencia de la lateralidad manual (evaluación de entrada y salida)

Criterios	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	f	%	f	%	
Izquierda	12	60.00	03	15.00	15
Derecha	08	40.00	17	85.00	25
Total	20	100.00	20	100.00	40

Nota. Frecuencias y porcentajes de la lateralidad manual en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Figura 2. Distribución de la lateralidad funcional global en la evaluación de entrada y salida



Nota. Frecuencias y porcentajes de la lateralidad manual en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Interpretación:

En la evaluación de entrada la lateralidad manual se inclinaba hacia la categoría «Izquierda», con 12 estudiantes (60.00 %), mientras que 8 (40.00 %) manifestaban predominio de la mano derecha. Este patrón mostraba que muchos niños aún estaban en proceso de definición manual e incluso cambiaban de mano según la actividad o el nivel de dificultad, lo cual es característico de una lateralidad manual en consolidación.

Tras la intervención, el panorama cambia de manera clara: en la evaluación de salida 17 estudiantes (85.00 %) presentan predominio manual derecho y solo 3 (15.00 %) mantienen predominio izquierdo. Este cambio no implica desvalorizar a los niños zurdos, sino evidenciar que varios alumnos que usaban la mano izquierda por imitación o inseguridad terminaron definiendo su mano más eficiente. Los juegos que demandaban lanzar, recibir, picar balones, manipular aros y coordinar ambas manos obligaron a elegir una mano de referencia y a repetirla en situaciones similares, lo que reforzó el dominio manual y la precisión motriz fina.

3.1.3. Lateralidad podal

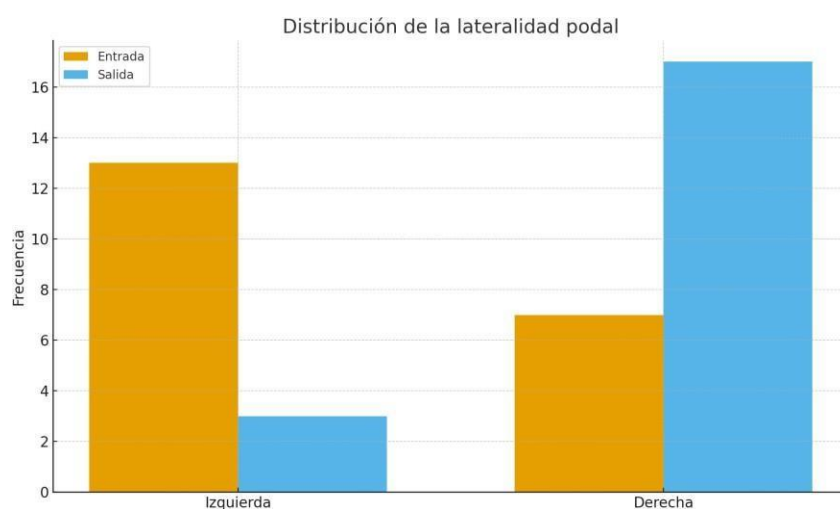
Frecuencia y porcentaje de la lateralidad podal en los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 3. Frecuencia de la lateralidad podal (evaluación de entrada y salida)

Criterios	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	f	%	f	%	
Izquierda	13	65.00	3	15.00	16
Derecha	7	35.00	17	85.00	24
Total	20	100.00	20	100.00	40

Nota. Frecuencias y porcentajes de la lateralidad podal en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Figura 3. Distribución de la lateralidad podal en la evaluación de entrada y salida.



Nota. Frecuencias y porcentajes de la lateralidad podal en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Interpretación:

En la lateralidad podal, la evaluación de entrada muestra un predominio inicial de la «Izquierda», con 13 estudiantes (65.00 %), frente a 7 (35.00 %) que preferían el pie derecho para patear, impulsar o mantener apoyos unipodales. Este resultado revela que muchos niños no tenían aún claro cuál era su pie más hábil y alternaban apoyos según la situación, generando un patrón de ejecución poco eficiente.

Luego del programa de juegos motores, los resultados del Postest evidencian una reorganización importante: 17 estudiantes (85.00 %) muestran preferencia podal derecha y únicamente 3 (15.00 %) conservan predominio izquierdo. Los juegos que incluyeron carreras con impulsos, saltos en un pie, pateo de balones hacia dianas y circuitos con cambios de apoyo

promovieron el uso repetido del pie dominante, mejorando la fuerza, la precisión y la seguridad al ejecutar acciones motrices con miembros inferiores.

3.1.4. Lateralidad ocular

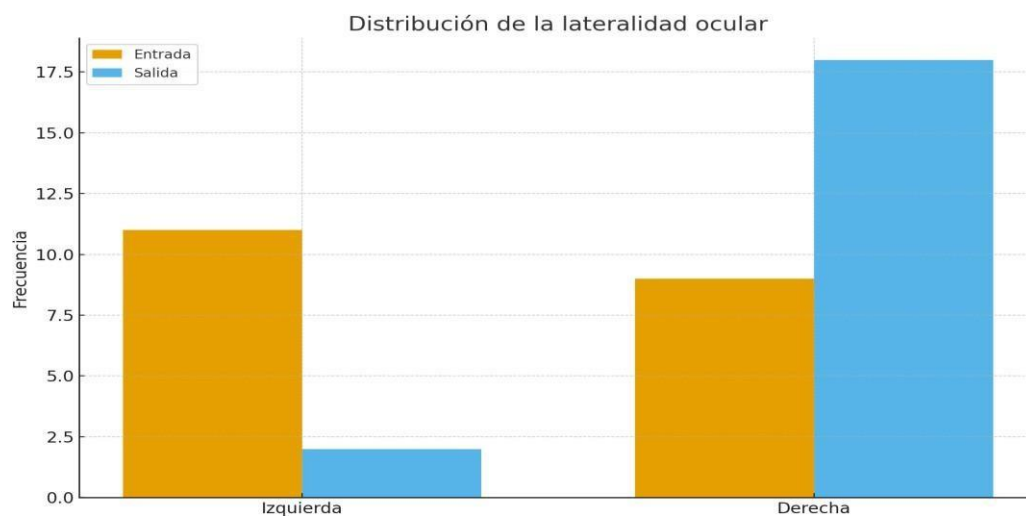
Frecuencia y porcentaje de la lateralidad ocular en los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 4. *Frecuencia de la lateralidad ocular (evaluación de entrada y salida)*

Criterios	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	f	%	f	%	
Izquierda	11	55.00	02	10.00	13
Derecha	09	45.00	18	90.00	27
Total	20	100.00	20	100.00	40

Nota. Frecuencias y porcentajes de la lateralidad ocular en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Figura 4. *Distribución de la lateralidad ocular en la evaluación de entrada y salida.*



Nota. Frecuencias y porcentajes de la lateralidad ocular en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Interpretación:

En la evaluación de entrada, 11 estudiantes (55.00 %) fueron clasificados con predominio ocular izquierdo y 9 (45.00 %) con ojo director derecho. En la práctica, esto se traducía en dificultades para alinear la vista con el objetivo al lanzar, recibir o seguir trayectorias, especialmente cuando la tarea exigía precisión visual y coordinación ojo-mano.

Después de la intervención, la evaluación de salida muestra que 18 estudiantes (90.00 %) ya presentan ojo derecho y solo 2 (10.00 %) mantienen predominio izquierdo. Los ejercicios que exigían apuntar, enfocar un blanco, pasar objetos a través de aros, seguir pelotas en movimiento y realizar lanzamientos dirigidos contribuyeron a que el alumnado identificara y utilizara de forma consistente su ojo más eficaz. Esta definición del ojo dominante mejora la puntería, la lectura del espacio y la coordinación óculo-motriz en actividades deportivas y escolares.

3.1.5. Coordinación bilateral

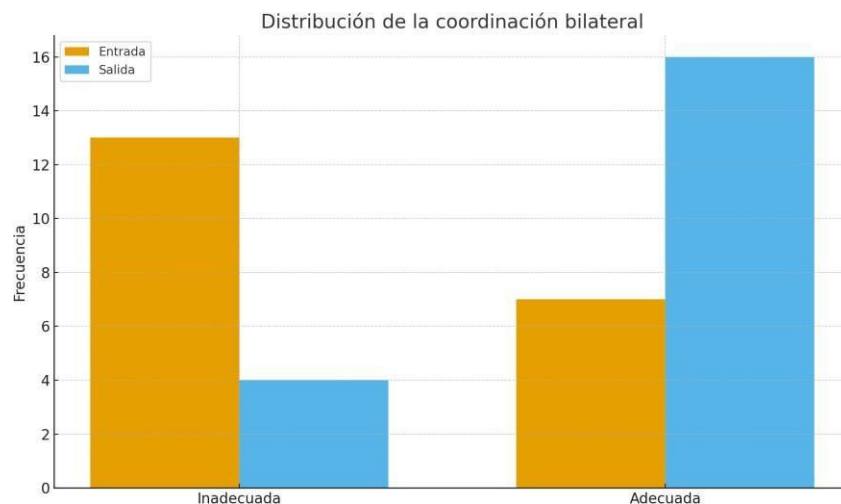
Frecuencia y porcentaje de la coordinación bilateral en los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 5. Frecuencia de la coordinación bilateral (evaluación de entrada y salida)

Criterios	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	f	%	f	%	
Inadecuada	13	65.00	04	20.00	17
Adecuada	07	35.00	16	80.00	23
Total	20	100.00	20	100.00	40

Nota. Frecuencias y porcentajes de la coordinación bilateral en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Figura 5. Distribución de la coordinación bilateral en la evaluación de entrada y salida.



Nota. Frecuencias y porcentajes de la coordinación bilateral en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Interpretación:

En la coordinación bilateral, los resultados de entrada evidencian que 13 estudiantes (65.00 %) se ubicaban en el nivel «Inadecuada» y solo 7 (35.00 %) alcanzaban una coordinación «Adecuada». Esto se reflejaba en dificultades para cruzar la línea media, coordinar ambos brazos o combinar movimientos simultáneos de brazos y piernas, elementos fundamentales para una motricidad organizada.

Tras el programa de juegos motores, la situación mejora de manera notable: en la evaluación de salida 16 estudiantes (80.00 %) muestran coordinación bilateral «Adecuada» y únicamente 4 (20.00 %) permanecen en el nivel inadecuado. Los juegos que exigían palmadas cruzadas, desplazamientos con cambios de dirección, transportar objetos con ambas manos, pasar pelotas alrededor del cuerpo y realizar secuencias rítmicas favorecieron el trabajo simultáneo de ambos hemisferios. Esto permitió que los niños integraran movimientos más complejos y fluidos, reduciendo la torpeza inicial y ganando en armonía y ritmo corporal.

3.1.6. Equilibrio estático

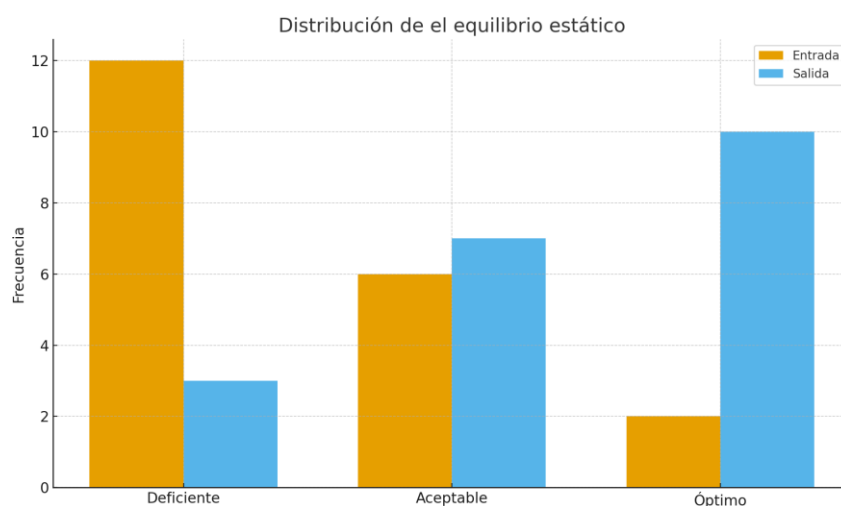
Frecuencia y porcentaje del equilibrio estático en los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 6. *Frecuencia del equilibrio estático (evaluación de entrada y salida)*

Criterios	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	f	%	f	%	
Deficiente	12	60.00	3	15.00	15
Aceptable	6	30.00	7	35.00	13
Óptimo	2	10.00	10	50.00	12
Total	20	100.00	20	100.00	40

Nota. Frecuencias y porcentajes de equilibrio estático en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Figura 6. *Distribución del equilibrio estático en la evaluación de entrada y salida.*



Nota. Frecuencias y porcentajes del equilibrio estático en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Interpretación:

En la dimensión de equilibrio estático, la evaluación de entrada muestra que 12 estudiantes (60.00 %) se ubicaban en el nivel «Deficiente», 6 (30.00 %) en «Aceptable» y solo 2 (10.00 %) alcanzaban un desempeño «Óptimo». Durante las pruebas, esto se tradujo en numerosas pérdidas de equilibrio al sostener el apoyo en un solo pie, cambios bruscos de postura y dificultad para mantener la estabilidad con ojos cerrados o sobre superficies delimitadas.

Tras la intervención, los resultados mejoran de manera muy clara: en la evaluación de salida 10 estudiantes (50.00 %) logran un equilibrio estático «Óptimo», 7 (35.00 %) se sitúan en «Aceptable» y solo 3 (15.00 %) permanecen en «Deficiente». Los juegos de estatuas, retos de mantenerse sobre una pierna, caminar sobre líneas marcadas, permanecer en bancos o colchonetas y sostener posturas específicas fortalecieron la musculatura postural, la propiocepción y el control del cuerpo en quietud. De esta manera, el programa de juegos motores contribuyó a que el alumnado pudiera mantener posturas estables durante más tiempo y con menor esfuerzo.

3.1.7. Equilibrio dinámico

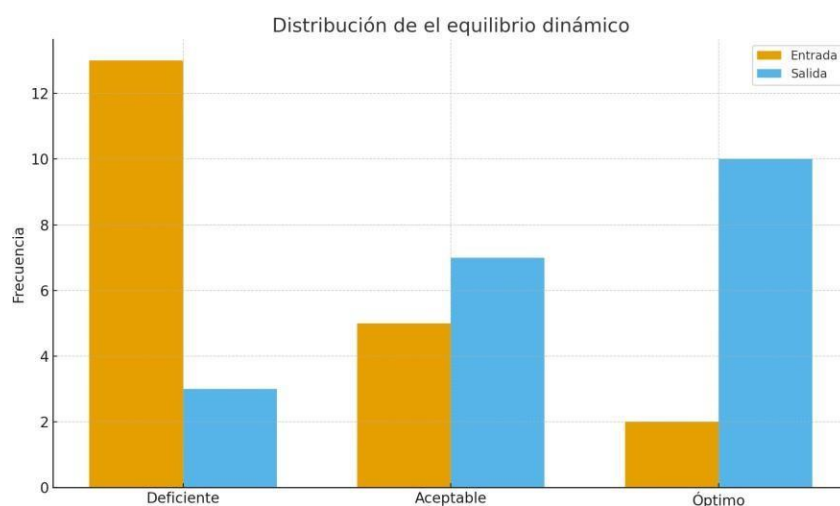
Frecuencia y porcentaje del equilibrio dinámico en los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 7. Frecuencia del equilibrio dinámico (evaluación de entrada y salida)

Criterios	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	f	%	f	%	
Deficiente	13	65.00	03	15.00	16
Aceptable	05	25.00	07	35.00	12
Óptimo	02	10.00	10	50.00	12
Total	20	100.00	20	100.00	40

Nota. Frecuencias y porcentajes del equilibrio dinámico en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Figura 7. Distribución del equilibrio dinámico en la evaluación de entrada y salida.



Nota. Frecuencias y porcentajes del equilibrio dinámico en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Interpretación:

Respecto al equilibrio dinámico, en el pretest 13 estudiantes (65.00 %) se encontraban en el nivel «Deficiente», 5 (25.00 %) en «Aceptable» y solo 2 (10.00 %) en «Óptimo». Esta distribución reflejaba dificultades frecuentes para desplazarse en línea recta, realizar cambios de dirección controlados y mantener la alineación corporal durante carreras, giros y frenadas.

En la evaluación de salida, los indicadores cambian de forma favorable: 10 estudiantes (50.00 %) alcanzan un equilibrio dinámico «Óptimo», 7 (35.00 %) se sitúan en «Aceptable» y únicamente 3 (15.00 %) se mantienen en «Deficiente». Los circuitos de desplazamiento con conos, zigzag, saltos

entre aros, carreras con frenadas controladas y cambios de ritmo ayudaron a mejorar la organización del movimiento en el espacio. Gracias a estas experiencias lúdicas, los niños aprendieron a ajustar su centro de gravedad en movimiento, a anticipar obstáculos y a desplazarse con mayor seguridad y coordinación.

3.1.8. Robustez sensorial

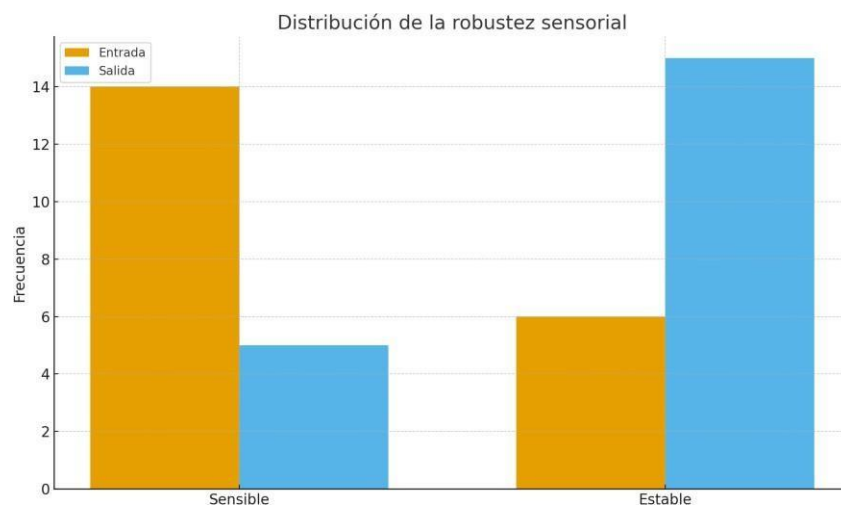
Frecuencia y porcentaje de la robustez sensorial en los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 8. *Frecuencia de la robustez sensorial (evaluación de entrada y salida)*

Criterios	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	f	%	f	%	
Sensible	14	70.00	5	25.00	19
Estable	6	30.00	15	75.00	21
Total	20	100.00	20	100.00	40

Nota. Frecuencias y porcentajes de la robustez sensorial en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Figura 8. *Distribución de la robustez sensorial en la evaluación de entrada y salida.*



Nota. Frecuencias y porcentajes de la robustez sensorial en la evaluación de entrada y salida de los estudiantes.

Interpretación:

En la robustez sensorial, la evaluación de entrada muestra que 14 estudiantes (70.00 %) son considerados «Sensible», mientras que solo 6 (30.00 %) se clasifican como «Estable». Es decir, una

mayoría de niños veía afectado su equilibrio cuando se modificaban las condiciones sensoriales, por ejemplo, al disminuir la información visual o al utilizar superficies menos firmes.

Después de la aplicación del programa, en la evaluación de salida 15 estudiantes (75.00%) alcanzan el nivel «Estable» y solamente 5 (25.00 %) permanecen en la categoría «Sensible». Los juegos con ojos vendados, desplazamientos sobre colchonetas, cambios de superficie, variaciones de velocidad y actividades que exigían fiarse más del apoyo plantar y de la sensación corporal que de la vista fortalecieron la integración de la información sensorial. Como resultado, los estudiantes toleran mejor pequeñas inestabilidades y pueden mantener el equilibrio con menos dependencia de la visión y mayor uso de la propiocepción y el sistema vestibular.

321 Prueba de hipótesis sobre la lateralidad funcional global

Hipótesis de trabajo

H₀: No existe diferencia significativa entre las frecuencias de la lateralidad funcional global en la evaluación de entrada y en la evaluación de salida de los estudiantes de cuarto grado.

H₁: Existe diferencia significativa entre las frecuencias de la lateralidad funcional global en la evaluación de entrada y en la evaluación de salida de los estudiantes de cuarto grado.

Tabla 9. Frecuencias observadas y esperadas de la lateralidad funcional global

	Evaluación de entrada		Evaluación de salida		Total
	fo	fe	fo	fe	
Izquierda	14	09	4	09	18
Derecha	06	11	16	11	22
Total	20		20		40

Nota. fo = frecuencia observada; fe = frecuencia esperada bajo la hipótesis de independencia.

Decisión estadística

Con un valor calculado de $\chi^2 = 10.10$ y 1 grado de libertad, el resultado supera el valor crítico de χ^2 para un nivel de significancia de 0.05. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H₁), concluyendo que sí existe diferencia

significativa entre las frecuencias de la lateralidad funcional global antes y después de la intervención.

Conclusión respecto a la hipótesis

Los resultados de la prueba de Chi-cuadrado respaldan la efectividad del programa de juegos motores estructurados, al evidenciar un cambio importante en la distribución de la lateralidad funcional global en los estudiantes del cuarto grado. Esto refuerza la idea, planteada en el marco teórico y metodológico, de que la práctica sistemática de juegos motores favorece el dominio lateral y el equilibrio postural.

3.2.4 Propuesta

PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES ESTRUCTURADOS

“Jugando con mi cuerpo: desarrollo de lateralidad y equilibrio en estudiantes de cuarto grado”

1. Datos generales

- **Institución educativa:** I.E. N.º 10948, Caserío Chumbe – Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe.
- **Grado y sección:** 4.º de educación primaria.
- **Número de estudiantes:** 20.
- **Duración del programa:** 8 sesiones.
- **Duración por sesión:** 40 a 60 minutos.
- **Frecuencia:** 2 sesiones por semana (sugerencia).
- **Espacio:** Patio de la institución / losa deportiva / aula amplia.

2. Objetivos del programa

Objetivo general

Desarrollar la lateralidad funcional (manual, podal y ocular) y el equilibrio postural (estático, dinámico y robustez sensorial) de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria, mediante la aplicación sistemática de talleres de juegos motores estructurados.

Objetivos específicos

1. Diagnosticar el nivel inicial de lateralidad y equilibrio de los estudiantes mediante la aplicación del Test GRITI (adaptado) y listas de cotejo.
2. Seleccionar y aplicar juegos motores estructurados que estimulen la lateralidad manual, podal y ocular, así como la coordinación bilateral y el cruce de la línea media.
3. Desarrollar el equilibrio estático, dinámico y la robustez sensorial a través de juegos motores graduados en dificultad, adecuados a la edad y contexto de los estudiantes.

3. Indicadores, instrumentos y técnicas de evaluación

Indicadores (ejemplos)

- **Lateralidad manual:** Mano predominante en lanzamientos y en manipulación fina; precisión en la dirección del lanzamiento.
- **Lateralidad podal:** Pie predominante en el pateo; precisión y fuerza en la ejecución.
- **Lateralidad ocular:** Ojo director en actividades de puntería y mira.
- **Coordinación bilateral:** Capacidad para cruzar la línea media; coordinación de ambos hemisferios en tareas simultáneas.

- **Equilibrio estático:** Tiempo que mantiene un apoyo unipodal sin perder estabilidad; control postural en posiciones mantenidas.
- **Equilibrio dinámico:** Desplazamiento en línea recta, cambios de dirección, giros y frenadas sin caídas ni tropiezos.
- **Robustez sensorial:** Capacidad para mantener equilibrio cuando se modifican condiciones visuales o de superficie (ojos cerrados, colchonetas, etc.).

Instrumentos

- Test GRITI adaptado a las dimensiones de lateralidad y equilibrio.
- Ficha de observación del desempeño psicomotor (por dimensiones e indicadores).
- Listas de cotejo para implementación de sesiones y desempeño en juegos.
- Planilla de registro y cronómetro (tiempos en apoyo unipodal, tiempos de recorrido en circuitos).

Técnicas

- Observación sistemática (participante y no participante).
- Prueba motriz estandarizada (aplicación del GRITI adaptado).
- Registro anecdótico de conductas relevantes durante las sesiones.
- Análisis comparativo entre evaluación de entrada y salida.

4. Estructura general de cada sesión

Todas las sesiones mantienen una estructura similar:

1. Calentamiento (10–15 min):

Juegos globales de activación (desplazamientos, imitaciones, pequeñas carreras, juegos sencillos).

2. Parte central (20–30 min):

2 o 3 juegos motores estructurados directamente vinculados con los indicadores de la sesión.

3. Vuelta a la calma (5–10 min):

Juegos suaves, estiramientos, respiración y breve reflexión sobre lo trabajado.

En cada sesión se registra el desempeño según los indicadores seleccionados (no se evalúa todo en la misma sesión, sino por focos).

5. Resumen del programa por sesiones

Sesión	Eje principal	Dimensiones / indicadores	Instrumentos y técnicas
		clave	principales
1	Esquema corporal y calentamiento	Reconocimiento corporal, orientación espacial básica	Observación sistemática, lista de cotejo
2	Lateralidad manual	Mano dominante en lanzamientos y manipulación	Ficha GRITI (lateralidad manual), lista de cotejo, observación
3	Lateralidad podal	Pie dominante en pateo y saltos	Ficha GRITI (lateralidad podal), cronómetro, observación

4	Lateralidad ocular	Ojo director en puntería y enfoque	Pruebas de mira, ficha GRITI (l. ocular), observación
5	Coordinación bilateral	Cruce de línea media, coordinación de ambos hemicuerpos	Lista de cotejo, ficha de observación
6	Equilibrio estático	Apoyo unipodal, posturas mantenidas	Cronómetro, ficha GRITI (equilibrio estático), observación
7	Equilibrio dinámico	Desplazamientos con cambios de dirección, giros y frenadas	Circuito de equilibrio, planilla de registro, observación
8	Robustez sensorial	Equilibrio con cambios de superficie y/o restricción visual	Ficha GRITI (robustez), lista de cotejo, observación sistem.

6. Desarrollo de las sesiones del programa

Sesión 1. “Conozco mi cuerpo y me activo”

- **Eje:** Esquema corporal y calentamiento general.
- **Objetivo:** Favorecer el reconocimiento de segmentos corporales y la orientación básica en el espacio, preparando al grupo para las siguientes sesiones.

Indicadores trabajados:

- Reconoce y nombra segmentos corporales.

- Se orienta en el espacio (adelante, atrás, derecha, izquierda) en relación a su propio cuerpo.

Instrumentos y técnicas:

- Lista de cotejo de participación y reconocimiento corporal.
- Observación sistemática durante los juegos.

Juegos centrales:

1. “Simón dice con el cuerpo”

El docente da consignas del tipo: “Simón dice: toca tu rodilla derecha... tu hombro izquierdo... da un paso hacia adelante... gira hacia tu derecha”. Se refuerza vocabulario corporal y direccional.

2. “Siga al líder”

Un estudiante “líder” realiza movimientos (brincos, giros, tocar partes del cuerpo) y el resto imita. Se registran dificultades de coordinación global y comprensión de consignas.

Sesión 2. “Lanzo con mi mano preferida”

- **Eje:** Lateralidad manual.
- **Objetivo:** Estimular la definición de mano dominante y mejorar la precisión en lanzamientos y manipulaciones.

Indicadores trabajados:

- Escoge espontáneamente una mano para lanzar.

- Mejora precisión en lanzamientos a un blanco.

Instrumentos y técnicas:

- Ficha de observación del GRITI (ítems de lateralidad manual).
- Lista de cotejo por estudiante (mano utilizada y aciertos).
- Observación directa.

Juegos centrales:

1. “Tiro al blanco”

Con pelotas de tela o papel y cajas o círculos dibujados en la pared o en el piso.

Cada estudiante realiza varios lanzamientos al blanco; se observa qué mano usa y cuántos aciertos consigue.

2. “Pases en pareja”

En parejas, a corta distancia, se pasan una pelota intentando no dejarla caer. Se refuerza el uso de la mano dominante para lanzar y recibir.

3. “Carrera de traslado de objetos”

Deben transportar pequeños objetos (aros, conos) de un punto a otro usando siempre la misma mano, reforzando la constancia en el uso de la mano predominante.

Sesión 3. “Pateo fuerte y preciso”

- **Eje:** Lateralidad podal.
- **Objetivo:** Favorecer la definición del pie dominante y mejorar la precisión del pateo y la seguridad en saltos a un pie.

Indicadores trabajados:

- Utiliza preferentemente un pie para patear.
- Mantiene mejor equilibrio al saltar en el pie dominante.

Instrumentos y técnicas:

- Ficha GRITI (lateralidad podal).
- Cronómetro (tiempo en saltos a un pie).
- Observación sistemática y lista de cotejo.

Juegos centrales:**1. “Penales al arco”**

Patear varias veces un balón hacia un arco o zona marcada desde un punto fijo. Se observa qué pie usa de manera espontánea y la precisión del pateo.

2. “Salto canguro en un pie”

Circuito de aros o marcas en el piso: los niños saltan solo con un pie (primero el que elijan, luego se pide cambiar). Se registra en qué pie se sienten más seguros y cuánto tiempo mantienen el salto continuo.

Sesión 4. “Miro, apunto y lanzo”

- **Eje:** Lateralidad ocular.
- **Objetivo:** Identificar el ojo director y fortalecer la coordinación ojo–mano.

Indicadores trabajados:

- Utiliza consistentemente un ojo en actividades de mira.
- Mejora la puntería en juegos de enfoque y lanzamiento.

Instrumentos y técnicas:

- Prueba simple de ojo dominante (tubo/cartulina con orificio).
- Ficha GRITI (lateralidad ocular).
- Observación sistemática.

Juegos centrales:

1. “Mira y apunta”

Cada estudiante mira a través de un cilindro (tubo de cartón) o cartulina con agujero para identificar su ojo director y, luego, debe apuntar a un blanco específico.

2. “Pasa por el aro”

Con aros colgados o sostenidos por compañeros, los estudiantes lanzan una pelota intentando que pase por el aro. Se observa alineación ojo–mano y ajustes espontáneos.

Sesión 5. “Cruzo la línea media”

- **Eje:** Coordinación bilateral y cruce de línea media.
- **Objetivo:** Mejorar la coordinación entre ambos hemisferios y el cruce de la línea media corporal.

Indicadores trabajados:

- Cruza la línea media al tocar o trasladar objetos.
- Coordina movimientos simultáneos de brazos y piernas.

Instrumentos y técnicas:

- Lista de cotejo de coordinación bilateral.
- Ficha de observación (ítems de cruce de línea media).

Juegos centrales:

1. “Palmas cruzadas”

En parejas, se dan “chocadas de manos” cruzando el brazo derecho hacia la mano izquierda del compañero y viceversa. Se aumenta progresivamente la velocidad.

2. “Cinturón de pelotas”

El estudiante lleva pelotas sujetas en un lado del cuerpo y debe tomarlas con la mano contraria, cruzando la línea media, y pasarlas al otro lado.

3. “Serpiente con el cuerpo”

Desplazarse coordinando movimientos alternos (brazo derecho con pierna izquierda y viceversa), favoreciendo la coordinación cruzada.

Sesión 6. “Estatuas fuertes”

- **Eje:** Equilibrio estático.
- **Objetivo:** Incrementar el control postural en posiciones mantenidas, con y sin apoyo unipodal.

Indicadores trabajados:

- Mantiene apoyo en un pie por mayor tiempo sin perder equilibrio.
- Mantiene postura estática sobre líneas o superficies delimitadas.

Instrumentos y técnicas:

- Cronómetro.
- Ficha GRITI (equilibrio estático).
- Planilla de registro de tiempos.

Juegos centrales:

1. “Juego de las estatuas”

Los estudiantes se desplazan con música y, al detenerse, deben quedar “congelados” en una postura (de pie, en un pie, brazos extendidos). Se observa quién pierde equilibrio.

2. “Camino sobre la línea”

Caminar lentamente sobre una línea dibujada en el piso o sobre un banco bajo, manteniendo brazos abiertos. Se registra el número de salidas de la línea.

Sesión 7. “Equilibrio en movimiento”

- **Eje:** Equilibrio dinámico.
- **Objetivo:** Mejorar el control del centro de gravedad durante desplazamientos, giros y cambios de dirección.

Indicadores trabajados:

- Recorre un circuito sin caídas ni tropiezos.

- Controla giros y frenadas sin perder estabilidad.

Instrumentos y técnicas:

- Circuito de equilibrio (con conos, aros, líneas).
- Cronómetro y planilla de registro.
- Observación sistemática.

Juegos centrales:

1. “Circuito zigzag”

Pasar entre conos en zigzag, saltando pequeños obstáculos y girando en puntos marcados. Se mide tiempo total y número de desequilibrios.

2. “Carrera con frenada controlada”

Correr hasta una línea y frenar sin pasarla ni desequilibrarse, con consignas de cambio de velocidad (rápido, lento).

Sesión 8. “Equilibrio con sentidos retados”

- **Eje:** Robustez sensorial.
- **Objetivo:** Desarrollar la capacidad de mantener equilibrio con variaciones sensoriales (vista, superficie).

Indicadores trabajados:

- Mantiene equilibrio con reducción de información visual.
- Mantiene equilibrio en superficies menos firmes (colchonetas, tierra, etc.).

Instrumentos y técnicas:

- Ficha GRITI (robustez sensorial).
- Lista de cotejo de desempeño en condiciones modificadas.
- Observación sistemática.

Juegos centrales:

1. “Camino con ojos vendados”

En un espacio seguro, con cuerdas o compañeros como guía, caminan lentamente con ojos vendados. Se observa nivel de inseguridad, tropiezos y necesidad de apoyo.

2. “Islas blandas”

Se colocan colchonetas o cartones gruesos como “islas” en el piso; los estudiantes deben desplazarse de isla en isla sin “caer al mar”. Se puede aumentar la dificultad modificando tamaño y distancia entre las islas.

CAPITULO IV: CONCLUSIONES

1. La investigación permitió proponer diseñar, aplicar y evaluar una propuesta de talleres de juegos motores estructurados que se muestra pertinente y efectiva para el desarrollo de la lateralidad y el equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. N.º 10948 del Caserío Chumbe – Aura, evidenciando mejoras globales en las dimensiones evaluadas y una diferencia estadísticamente significativa en la lateralidad funcional global según la prueba de Chi-cuadrado ($\chi^2 = 10.10$; gl = 1; $p < .05$).
2. El diagnóstico inicial confirmó que la mayoría de los estudiantes presentaba lateralidad poco consolidada y equilibrio deficiente, con predominio de respuestas por el hemicuerpo izquierdo, dificultades en la coordinación bilateral y una alta proporción de casos en nivel deficiente de equilibrio estático y dinámico, lo que justificó la necesidad de implementar un programa intencionado de juegos motores.
3. La selección y estructuración de los juegos motores se realizó con base en la psicomotricidad y el método del juego, incorporando tareas de cruce de línea media, alternancia manual y podal, desafíos de equilibrio y variaciones sensoriales, lo que permitió contar con una propuesta técnicamente fundamentada, viable para el contexto rural de la institución y coherente con las necesidades detectadas en el diagnóstico.
4. La aplicación de los talleres de juegos motores influyó positivamente en la organización de la lateralidad y en el equilibrio postural de los estudiantes, observándose un perfil lateral más definido (manual, podal y ocular), una mejora clara en la coordinación bilateral y un desplazamiento desde niveles deficientes hacia niveles aceptables y óptimos en el equilibrio estático y dinámico, así como un aumento de la robustez sensorial; todo ello confirma que los juegos motores estructurados son un recurso pedagógico eficaz para fortalecer el dominio corporal en este grupo etario.

CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES

1. La institución educativa y su equipo directivo deberían incorporar de manera permanente el programa de talleres de juegos motores estructurados dentro del plan anual de trabajo, destinando tiempo, espacio y materiales básicos (conos, aros, pelotas, colchonetas, señalización en el patio) para asegurar la continuidad y sostenibilidad de la propuesta.
2. Se recomienda a los docentes mantener un seguimiento sistemático del desarrollo de la lateralidad y el equilibrio, utilizando listas de cotejo y fichas de observación similares a las empleadas en este estudio, de modo que puedan detectar oportunamente dificultades motrices y planificar refuerzos específicos en educación física y otras áreas.
3. Los docentes de Educación Física deberían actualizar y enriquecer de forma continua el banco de juegos motores, incorporando nuevas variantes lúdicas que trabajen lateralidad, coordinación y equilibrio, así como participar en espacios de capacitación sobre psicomotricidad y metodología del juego, para optimizar el diseño y la dosificación de las actividades.
4. Se sugiere replicar y ampliar la experiencia de talleres de juegos motores en otros grados y contextos similares, y desarrollar futuras investigaciones con diseños cuasiexperimentales o experimentales que incluyan grupos de comparación, con el fin de consolidar la evidencia sobre el impacto de este tipo de intervenciones en la lateralidad, el equilibrio y otras dimensiones de la psicomotricidad infantil.

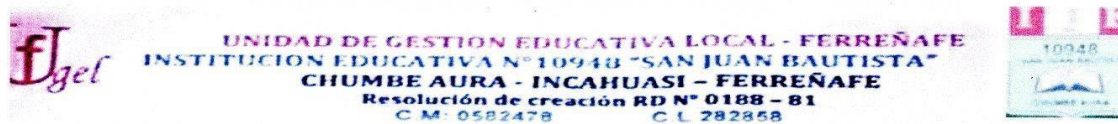
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Alfaro, J. y Paucar, J. (2009). *Juegos psicomotores en el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 409 de San Martín - El Tambo* [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional del Centro del Perú.
2. Ardila, A., Roselli, M. y Matute, E. (2005). *Neuropsicología de los trastornos del aprendizaje*. Manual Moderno.
3. Arocha, A. (1996). *I Taller Internacional "La educación inicial y preescolar hoy"*. [Conferencia]. La Habana, Cuba.
4. Aygre, D. (1976). *La educación psicomotora* (3.^a ed.). Morata.
5. Carrión, Z. (2001). *Influencia de los juegos en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Instituto Superior Pedagógico Privado del Centro.
6. Colección Actualizador. (1998). *¿Qué es constructivismo?* Ediciones Arequipa.
7. Doorsch, F. (1976). *Juegos motrices*. Paidós.
8. Downey, A. y Soltanovich, A. (1995). *Manual de ejercitación psicomotora-postural*. Galdoc.
9. Durivage, J. (1995). *Educación y psicomotricidad*. Trillas.
10. Ferré, J., Casaprima, V., Catalán, J. y Mombiela, J. (2006). *El desarrollo de la lateralidad infantil: Niño diestro-niño zurdo*. Lebón.
11. Fonseca, V. da. (1988). *Psicomotricidade* (2.^a ed.). Martins Fontes.
12. Fonseca, V. da. (2008). *Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem*. Artmed.
13. Galarza, S. y Palacios, H. (2016). *Influencia del programa "SOMLI" para afianzar la lateralidad en niños de 4 años de la I.E. N° 408 "Saños Chico" - Huancayo* [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional del Centro del Perú.
14. Gesell, A. (1986). *Psicología evolutiva de 1 a 6 años*. Paidós.
15. Haeussler, M. y Marchant, T. (1996). *TEPSI: Test de desarrollo psicomotor 2-5 años* [Manual]. Universidad Católica de Chile.
16. Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.
17. Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
18. Huizinga, J. (2016). *Homo ludens*. Angelico Press.

19. Javier, L. (1998). *Efectividad de un programa de juegos con problemas de aprendizaje* [Tesis]. [Institución no especificada].
20. Jiménez Ortega, J. (1997). *Psicomotricidad*. Escuela Española.
21. Kamii, C. y DeVries, R. (1985). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Visor.
22. Lazemar, G. (1977). *Juegos infantiles*. Visor.
23. Le Boulch, J. (1987). *La educación psicomotriz en la escuela primaria*. Paidós.
24. Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (2.^a ed.). Paidós Ibérica.
25. Lora Risco, J. (s.f.). *La educación corporal*. [Editorial no especificada].
26. Lora Risco, J. (s.f.). *Psicomotricidad hacia una educación integral*. [Editorial no especificada].
27. Macías, V. y Tamayo, M. (1996). *Desarrollo infantil I* (1.^a ed.). Trillas.
28. Magdalena, V. (2001). *Estrategias psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. San Marcos.
29. Mayolas, M. C. (2011). Valoración de la lateralidad y su evolución en el período de 2 años. *Movimiento Humano*, 2, 37-58.
30. Mayolas, M. C., Villarroya, A. y Reverter, J. (2010). *Relación entre la lateralidad y los aprendizajes escolares*. Alianza Editorial.
31. Ministerio de Educación del Perú. (1957). *Guía metodológica de la educación psicomotriz*. Amauta.
32. Ministerio de Educación del Perú. (2001). *Estructura curricular básica, I Ciclo*. Ministerio de Educación.
33. Ministerio de Salud del Perú. (1996). *TEPSI: Test de desarrollo psicomotor. Dos a cinco años* [Manual]. Ministerio de Salud del Perú.
34. Monroy, A. (2011). Teorías sobre el origen del juego. *Revista Digital EFDeportes.com*, 16(159). <https://www.efdeportes.com/>
35. Pacheco, M. (2001). *Efectos de un programa de actividades para el desarrollo de la lateralidad en niños de 5-6 años en el CEI N° 372 San Antonio* [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional del Centro del Perú.
36. Rice, W. y otros. (1988). *Juegos para cada ocasión*. Mundo Hispano.
37. Rimache, C. (1979). *Aprestamiento y elaboración de materiales didácticos* (1.^a ed.). Incari.
38. Rojas, C. (2010). *La psicomotricidad y el procesamiento sensorial en centros educativos de nivel primario* [Tesis]. [Institución no especificada].

Anexos

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS



CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS

Por medio de la presente, se deja constancia que la Institución Educativa N° 10948, "San Juan Bautista" del Caserío de Chumbe – Aura, debidamente representada por el Prof. Miguel Huamán De la Cruz, en su calidad de director, AUTORIZA a:

Bach. Manuel Alfonso Díaz Bernilla, identificado(a) con DNI N° 44927751 y Bach. Hipólito Sánchez Lucero, identificado(a) con DNI N° 46999644, egresado de la carrera profesional de Educación Física de la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo - Lambayeque, para ejecutar el proyecto de investigación titulado: "Juegos motores para desarrollar lateralidad y equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N°10948 del Caserío Chumbe - Aura, Distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe 2024"

Dicho proyecto será desarrollado en las instalaciones de nuestra institución, durante el periodo comprendido entre mayo a diciembre, con fines estrictamente académicos y de investigación.

Se deja constancia de que el/la investigador(a) se compromete a:

- Respetar las normas internas de la institución.
- Mantener la confidencialidad de la información a la que tenga acceso.
- Utilizar los datos recolectados únicamente con fines académicos.

Asimismo, la institución brindará las facilidades necesarias para el adecuado desarrollo del estudio, sin que ello implique vínculo laboral alguno.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime convenientes.

Chumbe Aura 29 de diciembre de 2024

Miguel Huamán De la Cruz
DIRECTOR

IMAGEN DE LA IE N° 10948 CHUMBE - AURA



**ENTREGA DE FICHA A LOS ESTUDIANTES DEL 4° GRADO DE LA IE
N° 10948 CHUMBE - AURA**





REALIZANDO LA ACTIVIDAD DE LATERALIDAD









REALIZANDO ACTIVIDAD DE EQUILIBRIO Y COORDINACION











