

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

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN GERENCIA EDUCATIVA ESTRATÉGICA



TESIS:

“El juego y el desarrollo de la coordinación motora en niñas y niños de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo”.

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Gerencia Educativa Estratégica

Investigador: Cubas Resurrección Orlando

Asesor : Dr. García Caballero Rafael Cristóbal

Lambayeque, 10 de junio de 2026

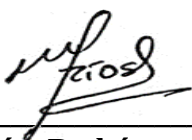
Perú

“El juego y el desarrollo de la coordinación motora en niñas y niños de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo”.

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación, con mención en Gerencia Educativa Estratégica



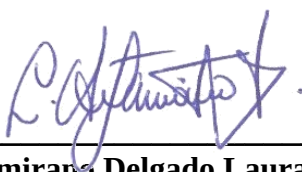
Cubas Resurrección Orlando
Investigador



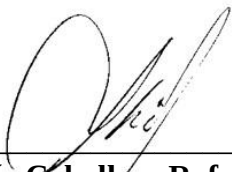
Dra. Ríos Rodríguez Martha
Presidente



Dra. Sebastiani Elías Yvonne de Fátima
Secretario



Dra. Altamirano Delgado Laura Isabel
Vocal



Dr. García Caballero Rafael Cristóbal
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N°447-2026**

Siendo las 18:00 horas, del día **miércoles, 10 de junio de 2026** a las **18:00 horas**, mediante la modalidad online a través de la plataforma Google Meet, en el **siguiente enlace:** <https://meet.google.com/icp-adtz-rna>, por mandato de la **Resolución N°1660-2026-D-FACHSE** de fecha 27 de mayo de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N°1699-2025-D-FACHSE** de fecha 15 de mayo de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Martha Ríos Rodríguez.
Secretario(a)	: Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías.
Vocal	: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado.
Asesor(es)	: Dr. Rafael Cristóbal García Caballero.



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): **"EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA EN NIÑAS Y NIÑOS DE CUARTO GRADO "C" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN" DEL DISTRITO DE CUTERVO"**. Presentada por **ORLANDO CUBAS RESURRECCIÓN** para la obtención del Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en **GERENCIA EDUCATIVA ESTRATÉGICA**.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto 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 Regular**

Siendo las 19:00 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. Martha Ríos Rodríguez
PRESIDENTE(A)

Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
SECRETARIO(A)

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo **Dr. García Caballero Rafael Cristóbal** usuario revisor de Tesis ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulada: “ **El juego y el desarrollo de la coordinación motora en niñas y niños de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo**”.

Cuyo autor es **Cubas Resurrección Orlando**; con DNI N° 42238298 ; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 12%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó reporte 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 establecidas en los protocolos respectivos,

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

Lambayeque; 08 de abril del 2026



Adjunta:
*Resumen de Reporte
automatizado de similitudes
Recibo digital*

Dr. García Caballero Rafael Cristóbal
Asesor
DNI: 16423540
Orcid: [0000-0002-0951-6826](https://orcid.org/0000-0002-0951-6826)

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

El juego y el desarrollo de la coordinación motora en niñas y niños de cuarto grado "C" de la Institución Educativa Emblemática "Nuestra Señora de la Asunción" del distrito de Cutervo.

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%	12%	3%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	1library.co Fuente de Internet	1%
5	Submitted to ucss Trabajo del estudiante	1%
6	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%



Dr. García Caballero Rafael Cristóbal
Asesor
DNI: 16423540
Orcid: [0000-0002-0951-6826](https://orcid.org/0000-0002-0951-6826)

11	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	<1 %
	Trabajo del estudiante	
12	hdl.handle.net	<1 %
	Fuente de Internet	
13	Cifuentes Gómez, Leidy Jhoanna. "Ideas de Naturaleza de Niños y Niñas de la Cultura Anfibia", Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Colombia), 2024	<1 %
	Publicación	
14	time.graphics	<1 %
	Fuente de Internet	
15	repositorio.ucv.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
16	Submitted to unsaac	<1 %
	Trabajo del estudiante	
17	dspace.uib.es	<1 %
	Fuente de Internet	
18	www.transparencia.org.pe	<1 %
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. García Caballero Rafael Cristóbal

Asesor

DNI: 16423540

Orcid: [0000-0002-0951-6826](https://orcid.org/0000-0002-0951-6826)

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD

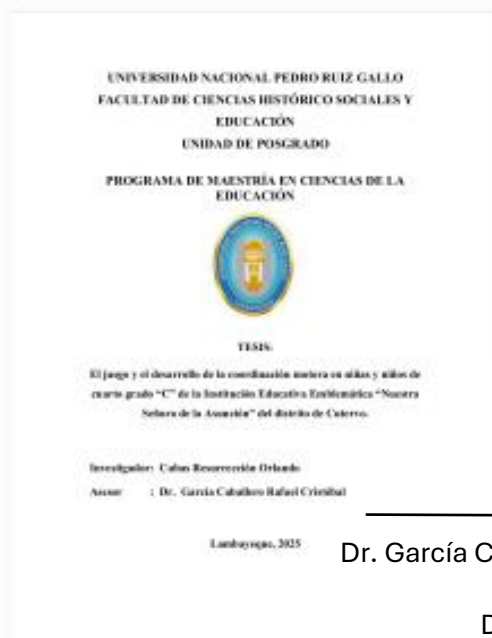


Recibo digital

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: Orlando Cubas Resurrección
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego y el desarrollo de la coordinación motora en niñas y n...
Nombre del archivo: UNIVERSIDAD_NACIONAL_PEDRO_RUIZ_GALLO_ultima_1.docx
Tamaño del archivo: 1.43M
Total páginas: 69
Total de palabras: 11,114
Total de caracteres: 63,006
Fecha de entrega: 31-jul-2025 12:34p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2723340197



Dr. García Caballero Rafael Cristóbal
Asesor
DNI: 16423540
Orcid: [0000-0002-0951-6826](https://orcid.org/0000-0002-0951-6826)

DEDICATORIA:

Este logro lo entrego con gratitud a mi familia, cuyo apoyo constante y paciencia han sido fundamentales a lo largo de este recorrido. A mis profesores y colegas, por compartir su sabiduría y motivarme a seguir aprendiendo. Y a mí mismo, por mantener la constancia y el compromiso con mi desarrollo tanto personal como profesional. Que este esfuerzo represente un avance significativo hacia la consecución de mis metas y una aportación valiosa a la sociedad

Orlando

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a DIOS, por concederme vida y salud y a mis familiares, por estar presentes. Con su valiosa amistad y colaboración para cerrar un capítulo fantástico de mi vida y expresar mi sincera gratitud a todos los que me han ayudado en el camino de mi formación como profesional por brindarme confianza, consejos y oportunidades. De tal mención a mi maestro Dr. García Caballero Rafael Cristóbal por estar a tentó a mis dudas y su gran disposición, en los conocimientos y a la comunidad asuncionista por facilitarme el trajo de investigación para la mejora de poder impulsarme y ser mejor con éxito en mi carrera profesional.

Orlando

INDICE

ACTA DE SUSTENTACION	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD	iv
INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN	v
RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD	vii
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTOS	ix
INDICE	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCION	15
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO	16
1.1. Estado del arte.	16
1.2. Fundamentos epistemológicos.	17
1.3. Antecedentes	19
1.2. Marco teórico.	24
1.3. Marco conceptual.	26
1.4. Operacionalización de las variables	27
1.5. Diseño de las relaciones y funciones del modelo	28
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLOGICO	30
2.1. Tipo de investigación	30
2.2. Nivel de investigación	30
2.3. Diseño metodológico	30
2.4. Enfoque	31

2.5. Población y muestra	32
2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	32
2.7. Procedimientos de la investigación	33
CAPITULO III. RESULTADOS.	34
CAPITULO IV DISCUSION	47
CAPITLO V. PROPUESTA DE INTERVENCION	49
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES	58
REFERENCIAS	59
ANEXOS	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Estadístico del Propósito 1

Propósito: Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas situadas a una altura.

Figura 2.

Estadístico: Evaluación del salto con giro en el eje longitudinal

Figura 3.

Estadístico: Evaluación del lanzamiento de pelotas a la portería

Figura 4

Estadístico: Evaluación del golpeo del balón a la portería

Figura 5

Estadístico: Evaluación del desplazamiento haciendo eslalon

Figura 6

Estadístico: Evaluación del bote de balón con cambio de dirección

Figura 7

Estadístico: Evaluación de la conducción de balón con el pie

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo principal evaluar la coordinación motriz en niños y niñas de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo, mediante el test 3JS. El test 3JS está compuesto por siete tareas motrices que se realizan de manera consecutiva sin pausas: saltos verticales, giro, lanzamiento, impacto con el pie, competencia en slalom, salto en bote y conducción sin slalom. Cada tarea se valora cualitativamente con una escala de 1 a 4 puntos, lo que permite analizar tanto la coordinación motriz global como sus dos expresiones principales: coordinación locomotriz (movimientos como correr o girar) y gestión coordinada de objetos (manipulación de objetos con manos o pies). Estos valores permiten comparar la evolución individual y grupal, así como identificar áreas específicas de dificultad. Se concluye que el test 3JS es una herramienta útil y accesible para docentes e investigadores que desean evaluar de manera práctica el nivel de desarrollo motor en la infancia, favoreciendo el diseño de intervenciones didácticas y el seguimiento del progreso motriz.

Palabras clave: El juego, desarrollo de la coordinación motora

ABSTRACT

The main objective of this research is to evaluate motor coordination in fourth-grade “C” boys and girls at the Emblematic Educational Institution “Nuestra Señora de la Asunción” in the district of Cutervo, using the 3JS test. The 3JS test consists of seven motor tasks performed consecutively without rest: vertical jumps, turns, throwing, kicking, slalom running, dribbling with slalom, and dribbling without slalom. Each task is qualitatively scored on a scale from 1 to 4 points, allowing for the analysis of both overall motor coordination and its two main expressions: locomotor coordination (movements such as running or turning) and object control coordination (manipulation of objects with hands or feet). These values allow for comparison of individual and group progress, as well as the identification of specific areas of difficulty. It is concluded that the 3JS test is a useful and accessible tool for teachers and researchers who wish to practically assess motor development in childhood, supporting the design of didactic interventions and the monitoring of motor progress.

Keywords: Play, development of motor coordination

INTRODUCCION

El desarrollo de la coordinación motora en la infancia es un aspecto fundamental dentro del proceso educativo integral, ya que permite a los niños y niñas no solo desenvolverse con mayor autonomía en su entorno físico, sino también potenciar sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales. En este contexto, el juego —entendido como una actividad lúdica, espontánea y estructurada— constituye un medio privilegiado para estimular y fortalecer dichas habilidades, al brindar oportunidades de exploración corporal, interacción social y aprendizaje significativo.

Numerosas investigaciones han demostrado que el juego favorece la adquisición de habilidades motrices tanto gruesas como finas, y se convierte en una herramienta indispensable para el desarrollo psicomotor durante la etapa escolar. Teóricos como Piaget, Vygotsky, Fonseca, Ayres y Schmidt han resaltado la importancia del juego en la maduración del sistema nervioso, la integración sensorial-motriz, la coordinación ojo-mano y el control postural, entre otros aspectos relevantes del desarrollo motor.

Esta investigación se centró en evaluar la coordinación motora de los estudiantes del cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo, mediante la aplicación del test 3JS, un instrumento práctico que permite valorar el nivel de ejecución motriz a través de actividades como saltos, giros, lanzamientos, desplazamientos y manejo de balón. A partir de los resultados obtenidos, se diseñaron estrategias lúdicas específicas orientadas a superar las dificultades observadas, reforzar el aprendizaje motor y promover un desarrollo armónico en los educandos.

De esta manera, la presente tesis busca aportar elementos teóricos, metodológicos y prácticos para la implementación de una propuesta educativa basada en el juego como medio de intervención pedagógica, que responda a las necesidades reales de los estudiantes y contribuya a mejorar sus niveles de coordinación motora. La propuesta no solo se sustenta en la evidencia empírica recogida, sino también en un sólido marco teórico y epistemológico que articula el enfoque constructivista, sociocultural e interaccionista del aprendizaje.

El Test 3JS, es un instrumento que el propósito es medir el grado de coordinación motora en niños y niñas de 6 a 11 años. Se lleva a cabo un trayecto con 7 actividades de manera consecutiva y sin pausas intermedias: saltos verticales, giros, lanzamientos, impactos con el pie, competencia de slalom, bote de slalom y conducción sin slalom. El texto detalla las actividades que incluye el examen, detalla cada uno de los cuatro criterios de evaluación cualitativa en cada una de las pruebas y muestra una hoja de registro didáctica para la evaluación de un conjunto de niños. Adicionalmente, se detallan las variables de evaluación en el estudio de los resultados: Niveles de coordinación motora, locomotora y de control de objetos (mano y pie), así como Ratios y Cocientes para profundizar en el estudio comparativo entre las manifestaciones de coordinación.

Dicho test se ha utilizado por ser un instrumento recomendado y que se adjunta en los anexos.

Este informe se divide en cinco apartados:

En el primer capítulo se presenta el DISEÑO TEÓRICO, que contiene el Estado del Arte, los Antecedentes, los Fundamentos epistemológicos, El Marco teórico y el Marco Conceptual.

En el segundo capítulo se expone el DISEÑO METODOLOGICO que comprende la población y muestra, los materiales, técnicas e instrumentos. En el tercer capítulo se aborda LOS RESULTADOS, descritos por objetivos. El cuarto capítulo da cuenta de la DISCUSIÓN. En el quinto capítulo se presenta la PROPUESTA DE INTERVENCION. Finalmente se presentan las CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES. Cerrando con las REFERENCIAS y los ANEXOS.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Estado del arte.

Estado del Arte: Juego y Desarrollo de la Coordinación Motora en Niños

El desarrollo de la coordinación motora es fundamental durante la infancia, ya que influye en habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. El juego, como actividad espontánea y estructurada, es uno de los principales medios a través del cual los niños adquieren y perfeccionan estas habilidades.

Conceptualización de la Coordinación Motora

Coordinación motora gruesa: Movimientos amplios como correr, saltar, lanzar.

Coordinación motora fina: Movimientos precisos como escribir, abotonar o manipular objetos pequeños.

Según Gallahue y Ozmun (2006), el desarrollo motor sigue un patrón secuencial y está influenciado por la maduración del sistema nervioso y la práctica.

Rol del Juego en el Desarrollo Motor

Juego libre (espontáneo): Favorece la exploración motriz, mejora el equilibrio, el control corporal y la lateralidad.

Juego estructurado (dirigido o con reglas): Mejora la coordinación ojo-mano, el ritmo y la precisión motora.

El juego simbólico y de roles también tiene implicaciones motrices indirectas a través de movimientos planificados y repetitivos.

Autores clave:

Piaget (1962): El juego es un reflejo del desarrollo cognitivo y motor.

Vygotsky (1978): El juego social y el entorno cultural promueven el desarrollo motor mediante la zona de desarrollo próximo.

Investigaciones Recientes (2015–2024)

Evidencia empírica:

Robinson et al. (2015): La actividad lúdica mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 a 7 años.

Venetsanou & Kambas (2017): La participación regular en juegos físicos se asocia con un mayor desarrollo motor general.

Zamani & Esmaeilzadeh (2020): Programas de intervención basados en juegos mejoran la coordinación motora fina en niños con retrasos motrices.

Enfoques recientes:

Gamificación y tecnología: Juegos interactivos y realidad aumentada aplicados al desarrollo motor (Ej. videojuegos activos como Kinect o Wii Fit).

Educación física en la infancia temprana: La inclusión de juegos motores en el currículo escolar ha mostrado efectos positivos en la coordinación y salud física.

Factores que influyen:

Edad y maduración neurológica

Entorno familiar y cultural

Acceso a espacios de juego

Estímulos sensoriales y cognitivos

Género: Algunos estudios señalan diferencias en tipos de juegos preferidos y habilidades motrices entre niños y niñas.

Tendencias y Retos Actuales

Integración interdisciplinaria (psicología, educación, fisioterapia).

Inclusión de niños con discapacidad motora en entornos de juego.

Diseño de espacios lúdicos inclusivos y accesibles.

Evaluación sistemática del desarrollo motor a través del juego.

El juego es una herramienta esencial para el desarrollo de la coordinación motora en la infancia. La investigación respalda su eficacia tanto en contextos formales (escuela, terapias) como informales (hogar, recreación). Se recomienda promover entornos ricos en estímulos lúdicos y motores, así como investigaciones longitudinales que analicen su impacto a largo plazo.

1.2. Fundamentos epistemológicos.

Los fundamentos epistemológicos de una investigación sobre el juego y el desarrollo de la coordinación motora en niños se sitúan dentro de un enfoque constructivista, interaccionista y, en algunos casos, socio-crítico, dependiendo del propósito de la investigación. Los principales fundamentos epistemológicos aplicables:

Enfoque Constructivista (Piaget, Bruner)

Principio: El conocimiento se construye activamente a través de la experiencia y la interacción con el entorno.

Aplicación: El niño, mediante el juego, explora su cuerpo y su entorno, desarrollando estructuras cognitivas y habilidades motrices al mismo tiempo.

Implicancia: El desarrollo de la coordinación motora se entiende como un proceso de aprendizaje activo donde el niño no solo ejecuta movimientos, sino que los integra a su comprensión del mundo.

Enfoque Socio constructivista (Vygotsky)

Principio: El aprendizaje es un proceso mediado social y culturalmente, y se da primero en el plano social y luego en el individual.

Aplicación: El juego, sobre todo el juego cooperativo o de reglas, favorece el desarrollo motriz y cognitivo gracias a la mediación del adulto o de los pares.

Implicancia: La coordinación motora se desarrolla dentro de una zona de desarrollo próximo, en la que la guía externa permite al niño lograr un desempeño superior al que lograría solo.

Epistemología del cuerpo y el movimiento

Principio: El cuerpo no es solo objeto biológico, sino también sujeto de conocimiento. El conocimiento corporal (kinestésico) es una forma válida de construcción del saber.

Aplicación: La coordinación motora no solo es fisiológica, sino también una forma de expresión, relación e interiorización del entorno.

Autores clave: Merleau-Ponty (fenomenología del cuerpo), Wallon (emoción y movimiento), Le Boulch (psicomotricidad).

Paradigma Interaccionista

Principio: El desarrollo infantil es resultado de la interacción entre factores biológicos, psicológicos y sociales.

Aplicación: El juego motor permite observar cómo el niño integra la madurez neurológica con estímulos sociales y afectivos para desarrollar coordinación.

Implicancia: El juego es visto como un fenómeno complejo que articula dimensiones cognitivas, afectivas, motrices y sociales.

Paradigma Socio-crítico (en investigaciones más inclusivas)

Principio: El conocimiento debe contribuir a la transformación social y a la inclusión de grupos vulnerables.

Aplicación: Si el estudio se enfoca en contextos rurales o poblaciones con discapacidad, el juego puede verse como herramienta de equidad en el desarrollo motor.

Implicancia: Se busca no solo describir o explicar, sino transformar las condiciones que limitan el desarrollo psicomotor en poblaciones específicas.

Conclusión

Los fundamentos epistemológicos más pertinentes para este tipo de investigación son el constructivismo, el socio constructivismo, y el interaccionismo, ya que permiten comprender cómo el niño desarrolla su coordinación motora a partir de la interacción corporal, social y contextual que se da en el juego. Si además hay un enfoque de intervención o mejora de condiciones, el paradigma socio-crítico puede complementar el análisis.

1.3. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Vega, J. (2023). En su tesis: JUEGOS DE ESTIMULACIÓN MOTORA Y EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS. La metodología empleada en la investigación es descriptiva, de carácter exploratorio con enfoque mixto, en una modalidad de campo-bibliográfica de diseño exploratorio secuencial derivativo. Esta consta de dos etapas: la primera consiste en la recopilación de datos cualitativos y la segunda en la recopilación de datos cuantitativos para luego contrastarlos y vincularlos entre ellos. Los hallazgos revelan que la propuesta de proteger los juegos de estimulación motora favorece la coordinación dinámica de los niños de 4 años. De ahí se deduce que los niños de 4 años llevan a cabo actividades de desarrollo motor a través de una serie de ejercicios y actividades lúdicas orientadas como estimulación integral, fomentando el desarrollo de habilidades y destrezas que se ajustan a la edad en la que fomentan el aprendizaje significativo.

León, A, Mora, A. y Tovar, L (2021). En su artículo científico: Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. El enfoque investigativo actual se centra en la psicomotricidad como una estrategia cognitivo-instrumental, determinando que es el elemento crucial en el desarrollo integral de niños y niñas. En consecuencia, desde la perspectiva científica, registramos lo que representa la Psicomotricidad, detallando y explicando su evolución histórica como disciplina, además de identificar los componentes que la componen, los objetivos que busca alcanzar, las competencias que desarrolla, y las fases en las que se manifiesta el progreso de niños y niñas en la etapa infantil. Finalizamos el estudio, presentando diversas conclusiones que, en resumen, aclaran a qué nos referimos al hablar de psicomotricidad y su impacto en el desarrollo integral de los niños.

Angulo, R. (2024). En su artículo científico: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación motriz: revisión bibliográfica. Métodos: Este análisis se lleva a cabo como una revisión bibliográfica cualitativa descriptiva, examinando las investigaciones pertinentes de los últimos cinco años, siguiendo un protocolo de indicadores para el proceso de inclusión y exclusión, vinculados al tema de estudio. Resultados: Los hallazgos fueron los siguientes: un total de 14 estudios científicos vinculados al tema de investigación, la producción científica en el año 2019 alcanzó el 28,57%, mientras que en el año 2020 se registró un 7,14%, en el 2021 se registró un 21,43%, en el 2022 se registró un 28,57% y en el 2023 se registró un 14,29%. Esto sugiere que los años de mayor producción científica sobre este asunto fueron en 2019 y 2020, siendo un tema de gran interés para los docentes que laboran en el aula. Conclusiones: Se deduce que tras el estudio de la bibliografía, los autores coinciden en que los juegos tradicionales facilitan la conexión entre el sistema nervioso central y el sistema músculo esquelético mediante actividades recreativas (rondas y juegos), potenciando y fortaleciendo la conexión motriz. Además, estos juegos facilitan la creación de conexiones entre los compañeros y también propician un aprendizaje relevante que demuestre un desarrollo de la coordinación motriz.

Antecedentes nacionales

Medina, G. (2020). En su tesis: Importancia del juego para el desarrollo de la coordinación motora en los niños y niñas de 05 años. El propósito de este estudio es describir la relevancia del juego en su cotidianidad de los niños, además de detallar y comprender la relevancia del juego en el progreso de la psicomotricidad en los niños. Además, este es esencial en sus procesos de crecimiento, comunicación e interacción de los niños y niñas, dado que este promueve constantemente su comunicación e interacción con sus pares, sus procesos de coordinación motora gruesa y fina, además de su desarrollo integral de su personalidad. Es conocido y sabido que un niño que no juega en el futuro enfrentará varios problemas de personalidad, desarrollo intelectual, coordinación corporal, entre otros.

Torres, S. (2023). En su tesis: Juegos motrices y desarrollo psicomotor en preescolares de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 379 – IMASA - Manantay – 2021. Los resultados indicaron que hay una correlación positiva significativa entre la variable juegos motores y el desarrollo psicomotor, ya que se verificó estadísticamente un p -valor de $0,009 < 0.05$, en el grupo de pre escolares de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 379 – IMASA - Manantay en 2021. Igualmente, gran parte de los niños y niñas este grupo se sitúan en la categoría en proceso en los juegos motores, lo que significa que muestran destreza, exactitud y rapidez en las actividades de movimiento, sin llegar a avanzar a la siguiente categoría con prácticas más avanzadas. En su evolución, la psicomotriz se encuentra en proceso, un indicativo aceptable para su edad, pero que requiere progresar hacia la categoría alcanzada.

Barrientos, M. (2023). En su tesis: Los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 03 Cachiche-Ica. Se llevó a cabo utilizando la metodología de una investigación cuantitativa, de nivel básico y descriptivo, con un diseño correlacional descriptivo. La muestra consistió en 21 estudiantes de cinco

años, a los que se les proporcionó dos instrumentos, la lista de cotejo de juegos recreativos y el Test de desarrollo psicomotor. Los hallazgos indican un nivel de significancia de $0,000 < 0,05$ y una correlación elevada de 0,773 entre la variable juegos recreativos y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 03 de Cachiche – Ica; en relación con la correlación entre los juegos recreativos y la coordinación de la variable desarrollo psicomotor, el coeficiente de correlación es de 0,654 y un nivel de significancia de 0,001; en relación con la correlación entre los juegos recreativos y la dimensión lingüística de la variable desarrollo psicomotor, el coeficiente de correlación es de 0,773 y un nivel de significancia de 0,000; por último, en relación con la relación entre los juegos recreativos y la dimensión motricidad de la variable desarrollo psicomotor. En resumen, hay una correlación directa y relevante entre las variables juegos recreativos y el desarrollo psicomotor, además de la correlación entre los juegos recreativos y las dimensiones de coordinación y lenguaje, mientras que no hay correlación entre los juegos recreativos y el aspecto motor.

Antecedentes locales

Llonto, K. (2021). En su tesis: Desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad del PRONOEI Lapicitos de Colores del distrito de San José- Lambayeque 2018. El estudio es descriptivo sencillo. Los participantes consistieron en 10 niños a quienes se les aplicó el Test de escala motriz de Ozer. Los resultados revelaron que el mayor porcentaje de niños (70%) está en un nivel medio, lo que significa que su desarrollo psicomotor se alinea con su edad cronológica. No obstante, en relación al nivel equilibrio, mostraron un déficit, concretamente con un 60% que se situó en un nivel bajo. Para el estudio de los datos, se llevó a cabo el procesamiento estadístico y los resultados se procesaron utilizando el programa SPSS. Tras verificar los datos mediante la estadística no paramétrica, en el test de Wilcoxon, se llegó a la conclusión de que los niños seleccionados se encontraban en un nivel medio de desarrollo de la motricidad gruesa.

Orbegoso, D. (2024). En su tesis: Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – Lambayeque 2022. La investigación se refiere a un estudio cuantitativo, experimental, de diseño preexperimental con pretest y posttest en un solo grupo. El instrumento empleado fue una guía de observación para evaluar su nivel de motricidad gruesa, tanto al comienzo como al término de 10 sesiones de aprendizaje enfocadas en juegos tradicionales y enfocados en potenciar la motricidad gruesa. Los hallazgos revelaron que la mayoría de los niños presentaban un nivel bajo de motricidad gruesa. Igualmente, en el examen de la hipótesis se verifica que existe una diferencia de 3. 417 puntos favorables para el post-test con un sig. De 0,000($\alpha < 0,05$), lo que implica que las estrategias y actividades pedagógicas basadas en el juego convencional incrementan gradualmente el progreso de la motricidad gruesa en los niños que integraron el grupo experimental.

Mego, M. (2020). En su tesis: Implementación de un plan de actividades físicas para mejorar la coordinación motora gruesa en niños y niñas de cinco años de la I. E. I. N° 416 – Caserío Quemazon, en el Distrito de Mórrope, Provincia de Lambayeque, en el año 2016... hemos tenido la oportunidad de crear y llevar a cabo el mencionado plan, basado en teorías científicas contemporáneas sobre el desarrollo motor humano dentro de la educación preescolar, lo que nos permitirá alcanzar aprendizajes vinculados a la psicomotricidad de los alumnos mencionados; el programa fue organizado en una serie de sesiones de enseñanza-aprendizaje con una duración aproximada de 90 minutos cada una; destacando el juego libre y la expresión corporal como los pilares del desarrollo metodológico en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta investigación se convierte en un recurso de apoyo para futuros estudios en el área de la educación física y la psicomotricidad, utilizando como instrumento el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y emocionales en la educación de los alumnos.

1.2. Marco teórico.

Variable dependiente: Coordinación motora

A. Teoría del Desarrollo Psicomotor – Vitor da Fonseca

Descripción: Plantea que el desarrollo motor está estrechamente ligado al desarrollo neurológico y cognitivo. La coordinación motora se logra por la integración progresiva de los sistemas sensorial, motor y cognitivo.

Relación con el juego: El juego simbólico, sensorial y motor estimula las áreas corticales responsables del control motor fino y grueso.

B. Teoría del Desarrollo Cognitivo – Jean Piaget

Etapas sensorio motriz (0-2 años): El juego es fundamental para que el niño descubra su cuerpo y su entorno a través del movimiento.

Etapas preoperacional (2-7 años): El juego representativo y el juego de roles ayudan a mejorar la motricidad fina y gruesa.

Aplicación: Piaget considera el juego como un medio esencial para la asimilación de esquemas motores.

Teoría Sociocultural – Lev Vygotsky

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): A través del juego guiado, el niño puede alcanzar niveles superiores de desarrollo motriz con apoyo de adultos o pares más capacitados.

Juego y desarrollo: El juego simbólico y cooperativo permite el perfeccionamiento de habilidades motrices mediante la interacción social.

C. Teoría de la Integración Sensorial – A. Jean Ayres

Principio: La coordinación motora depende de la correcta integración de los estímulos sensoriales (visual, táctil, vestibular).

Juego terapéutico: Juegos con texturas, movimientos y equilibrio fortalecen la conexión entre sistema nervioso y ejecución motora.

D. Teoría del Aprendizaje Motor – Schmidt & Wrisberg

Descripción: El crecimiento motor es un procedimiento de aprendizaje que ocurre por ensayo y error. Las repeticiones y la retroalimentación son esenciales.

Implicancia en el juego: El juego libre y estructurado ofrece múltiples oportunidades para la práctica motriz, favoreciendo la coordinación.

E. Teoría del Desarrollo Humano – Erik Erikson

Etapas de iniciativa vs. culpa (3-5 años): El juego es una forma de explorar, tomar iniciativas y controlar el cuerpo.

Relación motora: El niño desarrolla autoconfianza motriz a través de juegos que exigen coordinación, saltos, lanzamientos, etc.

Variable independiente: El juego.

A. Jean Piaget – Teoría del Desarrollo Cognitivo

Piaget considera el juego como una forma de asimilación que permite al niño practicar habilidades cognitivas adquiridas. Clasifica el juego en tres etapas: juego de actividad física (0-2 años), juego simbólico (2-6 años) y juego con normas (6 años). El juego motor se sitúa en la etapa de ejercicio, esencial para la mejora de la coordinación tanto gruesa como fina.

B. Lev Vygotsky – Teoría Sociocultural

Vygotsky ve el juego como una actividad culturalmente mediada que promueve el desarrollo de funciones psicológicas superiores. Introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde el niño mejora sus habilidades motrices mediante interacción guiada.

C. Catherine Garvey – Teoría del Juego como Comunicación

Garvey plantea que el juego es un medio de comunicación. A través del juego, los niños expresan emociones y desarrollan habilidades sociales y motoras. El lenguaje corporal se integra al juego promoviendo la coordinación viso-motora.

D. Howard Gardner – Teoría de las Inteligencias Múltiples

Gardner introduce la inteligencia corporal-cinestésica como fundamental en el juego infantil. El juego permite al niño desarrollar habilidades físicas y motrices, integrando lo cognitivo y lo emocional.

E. Karl Groos – Teoría del Juego como Preparación para la Vida

Groos ve el juego como una práctica instintiva y adaptativa que prepara al niño para la vida adulta. El juego motor fortalece la musculatura, los reflejos y la coordinación en un contexto seguro.

1.3. Marco conceptual.

El juego.

Es una actividad libre, placentera y espontánea que realizan los seres humanos — especialmente los niños— con fines recreativos, educativos o de socialización. El juego permite explorar el entorno, desarrollar habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales, y fomenta la creatividad y la imaginación. Aunque suele carecer de

un fin utilitario inmediato, contribuye significativamente al aprendizaje y al desarrollo integral.

Coordinación motora.

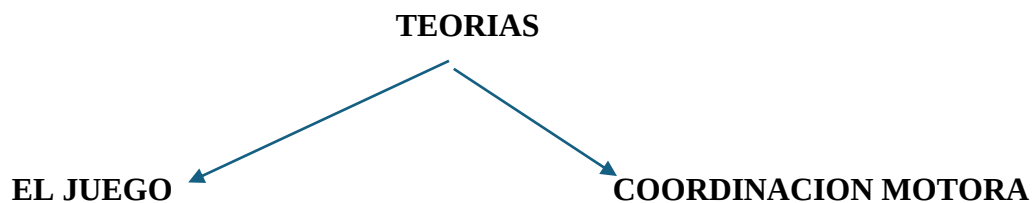
Es la capacidad del ser humano para ejecutar de manera eficiente, precisa y controlada los movimientos del cuerpo, integrando el sistema nervioso, muscular y sensorial. Implica la organización de movimientos tanto gruesos (como correr o saltar) como finos (como escribir o abotonar una camisa), y permite realizar actividades motoras de forma armónica y adaptada al entorno.

1.4.Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión conceptual	Dimensión operacional	Indicadores	Técnica
VD: Coordinación motora	Se refiere a la habilidad de ordenar y estructurar las acciones motoras dirigidas hacia un objetivo específico con exactitud, eficiencia, economía y armonía.	Para operacionalizar la variable coordinación motora se utilizará la observación y una prueba	Caminar, Correr, Saltar, Lanzar, Atrapar, Transportar, Conducir.	Lista De cotejo

Variable	Dimensión conceptual	Estrategias
VI: El juego como estrategia	Un juego de estrategia es un juego en el que la capacidad de los jugadores para tomar decisiones sin coacción, y a menudo de forma autónoma, es fundamental para determinar el resultado. Casi todos los juegos de estrategia requieren un pensamiento interno basado en árboles de decisión y, por lo general, un alto nivel de conciencia situacional.	Enfoque espacial. Incremento de reflejos. Coordinación en un contexto extenso. Enfoque lateral, conocimiento y experimentación corporal. Habilidad para concentrarse. Actividad Psicomotriz.

1.5.Diseño de las relaciones y funciones del modelo



Jean Piaget – Teoría del Desarrollo Cognitivo

Lev Vygotsky – Teoría Sociocultural

Catherine Garvey – Teoría del Juego como Comunicación

Howard Gardner – Teoría de las Inteligencias Múltiples

Karl Groos – Teoría del Juego como Preparación para la Vida



DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA EN
NIÑAS Y NIÑOS DE CUARTO GRADO “C” DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA “NUESTRA
SEÑORA DE LA ASUNCIÓN” DEL DISTRITO DE CUTERVO.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLOGICO

2.1. Tipo de investigación

La investigación es de **tipo aplicada** y de **carácter sustantivo-tecnológico**, ya que se orienta a diagnosticar un problema pedagógico y psicomotriz real en el aula para fundamentar y diseñar una propuesta de solución práctica fundamentada en estrategias lúdicas. Según Murillo (2008), la investigación aplicada busca la generación y adecuación de conocimientos científicos dirigidos a solucionar situaciones o demandas concretas en el campo socioeducativo.

Asimismo, desde la perspectiva de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el estudio es de naturaleza cuantitativa porque se apoya en la medición objetiva y numérica de los desempeños motrices de los escolares a través de una escala estandarizada, permitiendo la cuantificación y el análisis descriptivo de las variables de estudio.

2.2. Nivel de investigación

El nivel de la investigación es **descriptivo-propositivo** (o descriptivo con propuesta). De acuerdo con Arias (2012), la investigación descriptiva consiste en caracterizar de forma rigurosa un fenómeno, grupo o individuo a fin de establecer su estructura o comportamiento sin alterar el contexto original. En esta tesis, se diagnostica minuciosamente el estado situacional de la coordinación locomotriz y de control de objetos en los estudiantes.

A su vez, adquiere la categoría de propositiva porque culmina con la formulación y validación teórica de un plan de intervención psicomotriz fundamentado en el juego como estrategia pedagógica, orientado a cerrar las brechas motrices identificadas en el aula.

2.3. Diseño metodológico

El estudio responde a un **diseño no experimental, transeccional (o transversal) descriptivo**.

- **No experimental:** De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), en los diseños no experimentales el investigador no realiza una manipulación deliberada e intencional de las variables independientes para observar sus efectos sobre la variable dependiente. Los fenómenos y ejecuciones motoras se observan y evalúan tal y como se manifiestan de manera natural en su entorno educativo.
- **Transeccional o transversal:** Los datos empíricos de la variable coordinación motora se recabaron en un único punto temporal determinado, aplicando la batería evaluativa sin efectuar mediciones longitudinales repetidas a lo largo de los meses (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

El esquema formal del diseño se diagrama de la siguiente manera:

$$\mathbf{M} \rightarrow \mathbf{O}$$

Donde:

- **M:** Representa la muestra de estudiantes evaluados (cuarto grado “C”).
- **O:** Representa la observación y medición diagnóstica efectuada a la variable de estudio (coordinación motora evaluada mediante el test 3JS).

A partir de **O**, se estructura conceptualmente la variable independiente (*El juego como estrategia*) como componente de la propuesta de intervención didáctica para la mejora institucional.

2.4. Enfoque

La investigación asume el **enfoque cuantitativo**.

Según Bernal (2016) y Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el enfoque cuantitativo utiliza la recolección sistemática de datos numéricos para probar hipótesis o dar respuesta a preguntas de investigación con base en la medición paramétrica o no paramétrica, la observación protocolizada y el análisis estadístico descriptivo o inferencial. En el presente trabajo, los patrones motores son categorizados en una escala ordinal progresiva (niveles 1 al 4), permitiendo la codificación objetiva, tabulación y graficación de frecuencias porcentuales del desempeño físico de los niños.

2.5. Población y muestra

Población

La población o universo corresponde a la totalidad de individuos que comparten una serie de características comunes observables (Arias, 2012). En este estudio, la población la conforman los estudiantes matriculados en la sección de cuarto grado “C” del nivel primario de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción”, ubicada en el distrito y provincia de Cutervo, departamento de Cajamarca, sumando un total de 30 estudiantes.

Muestra

La muestra es de tipo **no probabilística**, seleccionada bajo la modalidad **censal o por conveniencia intencional**.

Como señalan Otzen y Manterola (2017), en el muestreo no probabilístico por conveniencia, los sujetos se seleccionan en función de su accesibilidad, proximidad y pertinencia para los objetivos del investigador.

Asimismo, al abarcar al 100% de los estudiantes del aula asignada (los 30 niños y niñas), se constituye como una muestra censal (López, 2004), minimizando el error de muestreo respecto a la unidad pedagógica investigada.

2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La técnica principal empleada fue la **observación sistemática y estructurada**, complementada con la **evaluación motriz de campo**. Sierra Bravo (2001) define la observación sistemática como aquella que se ejecuta bajo criterios previamente

planificados, fijando objetivos claros y utilizando guías o pautas cerradas de valoración.

Instrumentos

1. Batería o Test de Coordinación Motriz 3JS (Cenizo et al., 2016):

Es un test estandarizado y baremado para niños de entre 6 y 11 años. Evalúa la coordinación motora global a través de un recorrido consecutivo y sin pausas de 7 tareas motrices fundamentales:

1. Salto vertical con ambos pies.
2. Giro sobre el eje longitudinal.
3. Lanzamiento de precisión con mano dominante.
4. Golpeo / impacto con el pie dominante.
5. Carrera de desplazamiento en eslalon.
6. Bote de balón en eslalon con cambio de sentido.
7. Conducción del balón con el pie.

Cada tarea se pondera bajo una escala de evaluación cualitativa de 4 niveles de maduración motriz (Nivel 1: inicial/inmaduro, Nivel 2: elemental en desarrollo, Nivel 3: maduro intermedio, Nivel 4: óptimo/automatizado).

2. Guía de observación / Lista de cotejo didáctica:

Hoja de registro estandarizada del Test 3JS en la cual se asienta el nivel observado para cada uno de los 7 desempeños motrices individuales.

Validez y Confiabilidad

- **Validez:** El test 3JS cuenta con validez de contenido, constructo y criterio comprobada psicométricamente por Cenizo, Ravelo, Morilla y Ramírez (2016) mediante juicio de expertos y análisis factorial confirmatorio con altos índices de ajuste.

- **Confiabilidad:** El instrumento original reporta coeficientes de consistencia interna y fiabilidad intra e interobservador (coeficiente Kappa y Alfa de Cronbach superiores a 0.80), garantizando la reproducibilidad y solidez de las puntuaciones registradas en el diagnóstico.

2.7. Procedimientos de la investigación

El desarrollo del trabajo de campo y la sistematización de la información se efectuaron siguiendo cuatro fases metodológicas rigurosas:

Fase Preparatoria y Administrativa: Coordinación con la dirección y la plana docente de la I.E.E. “Nuestra Señora de la Asunción” de Cutervo para la obtención de autorizaciones y consentimientos informados; acondicionamiento del espacio deportivo escolar con el material reglamentario (conos, picas, balones de baloncesto y fútbol, arcos y cintas métricas).

Fase de Aplicación Diagnóstica: Administración estandarizada del circuito del test 3JS a los 30 alumnos de la muestra de cuarto grado “C”, registrando minuciosamente de manera visual y sistemática en la hoja de cotejo el nivel de logro alcanzado en cada tarea (1 al 4).

Fase de Análisis Estadístico: Procesamiento de los datos brutos mediante estadística descriptiva (distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, tablas de contingencia y gráficos de barras por objetivo específico).

Fase Propositiva: Identificación de los núcleos críticos de dificultad psicomotriz (fases de amortiguación, control de objetos y disociación segmentaria) para la estructuración pedagógica del plan de 12 sesiones de intervención basadas en el juego didáctico y cooperativo.

CAPITULO III. RESULTADOS.

Los resultados obedecen a los objetivos de la investigación:

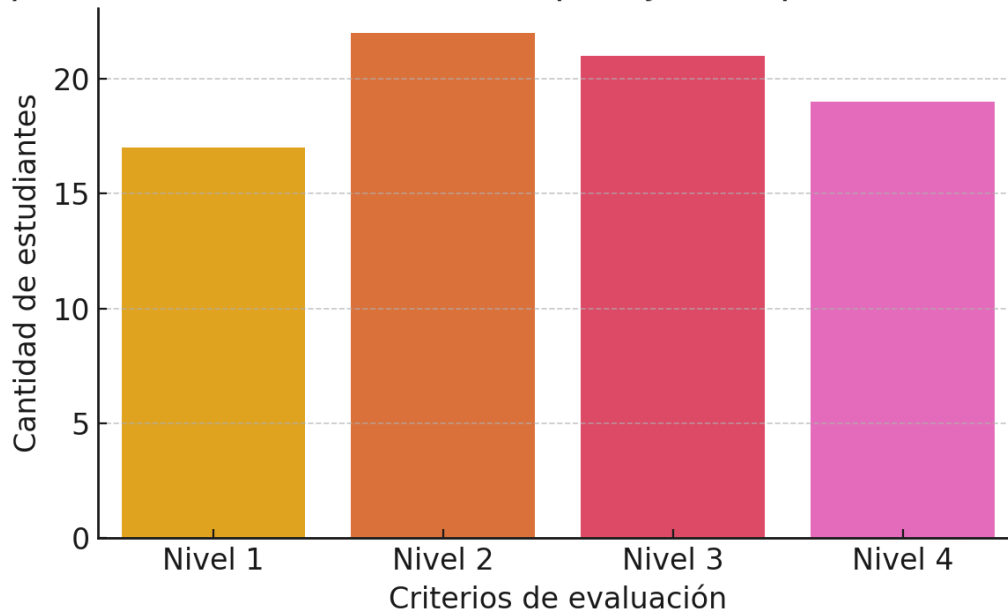
OE1. Conocer las deficiencias motoras en las niñas y niños del cuarto grado “C” de educación primaria de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo.

Figura 1

Estadístico del Propósito 1

Propósito: Saltar con los dos pies unidos sobre las picas ubicadas a una altura determinada.

Experimento en: Saltar con los dos pies juntos por encima de



Análisis e Interpretación de la figura

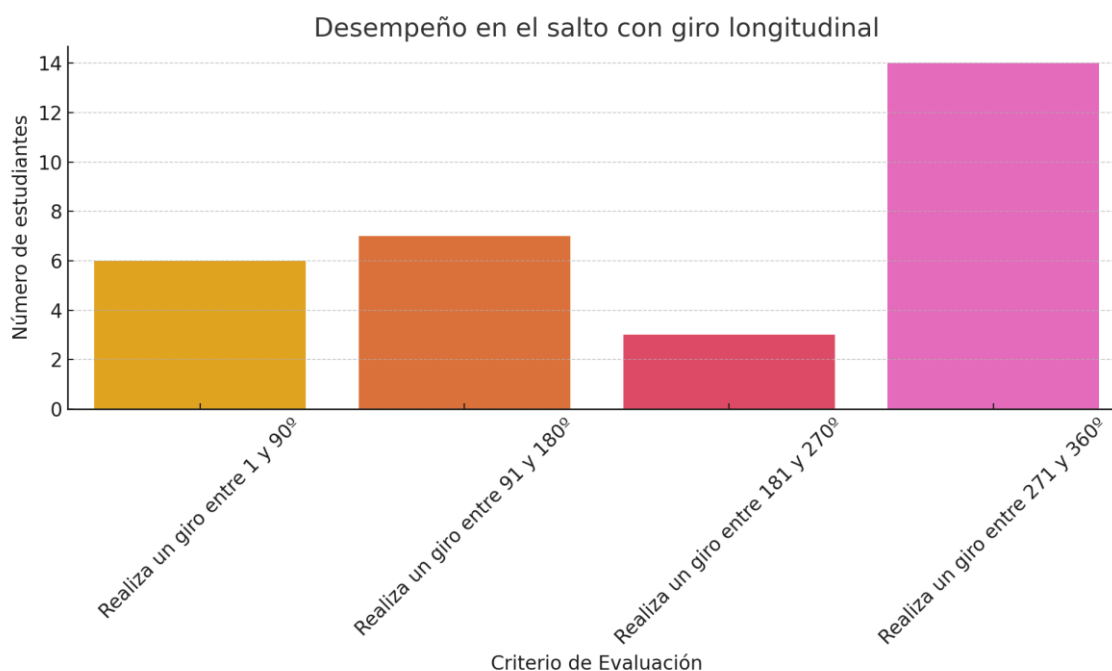
La figura representa el rendimiento de los alumnos en comparación con los criterios de evaluación del propósito motor: ‘Saltar con los dos pies unidos sobre las picas ubicadas a una altura determinada’.

- Nivel 1: 17 estudiantes presentan dificultades en el impulso inicial, lo que indica que aún no inician correctamente el salto.
- Nivel 2: 22 estudiantes lograron un impulso correcto, pero aún presentan errores en la caída, lo que evidencia avances parciales.
- Nivel 3: 21 estudiantes se impulsan y caen correctamente, pero no coordinan completamente los movimientos de brazos y piernas.
- Nivel 4: 19 estudiantes alcanzan la ejecución completa y coordinada, mostrando un adecuado desarrollo de la coordinación motora global.

Conclusión: La mayoría de estudiantes se encuentra entre los niveles 2 y 3, reflejando un progreso en el desarrollo motor. Se recomienda seguir reforzando la coordinación de movimientos mediante juegos y ejercicios específicos para alcanzar el dominio completo (nivel 4).

Figura 2.

Estadístico: Evaluación del salto que presenta un giro en el eje longitudinal



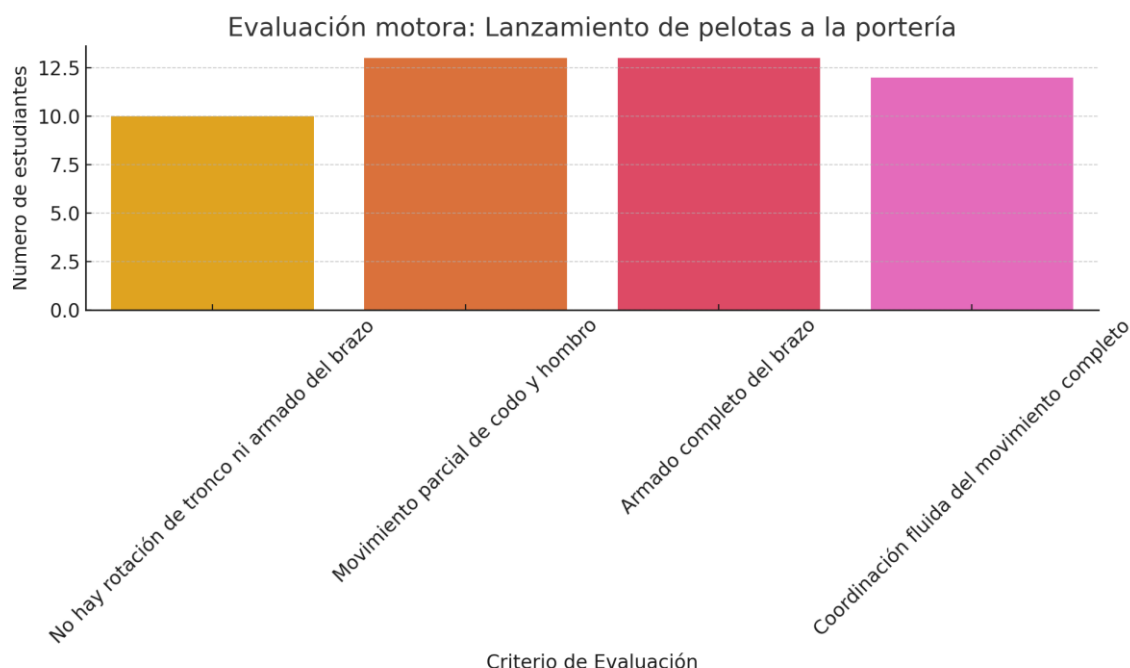
Análisis e Interpretación:

La figura muestra el rendimiento de los estudiantes de 4° grado en la ejecución del salto que presenta un giro en el eje longitudinal. Se nota que la mayoría de los alumnos (14) lograron realizar un giro completo entre 271° y 360°, lo cual evidencia un desarrollo avanzado de la

coordinación de movimientos intensa. Un grupo menor (7) alcanzó giros entre 91° y 180°, y 6 estudiantes giraron entre 1° y 90°. Sólo 3 estudiantes realizaron un giro intermedio entre 181° y 270°, lo cual podría indicar que la mayoría se ubicó en extremos del dominio motriz: ya sea niveles iniciales o niveles altos. Este análisis permite identificar que existe un buen nivel de desarrollo motor en el grupo, aunque aún es importante reforzar las actividades que permitan progresar a quienes se encuentran en niveles básicos o intermedios.

Figura 3.

Estadístico: Evaluación del lanzamiento de pelotas a la portería

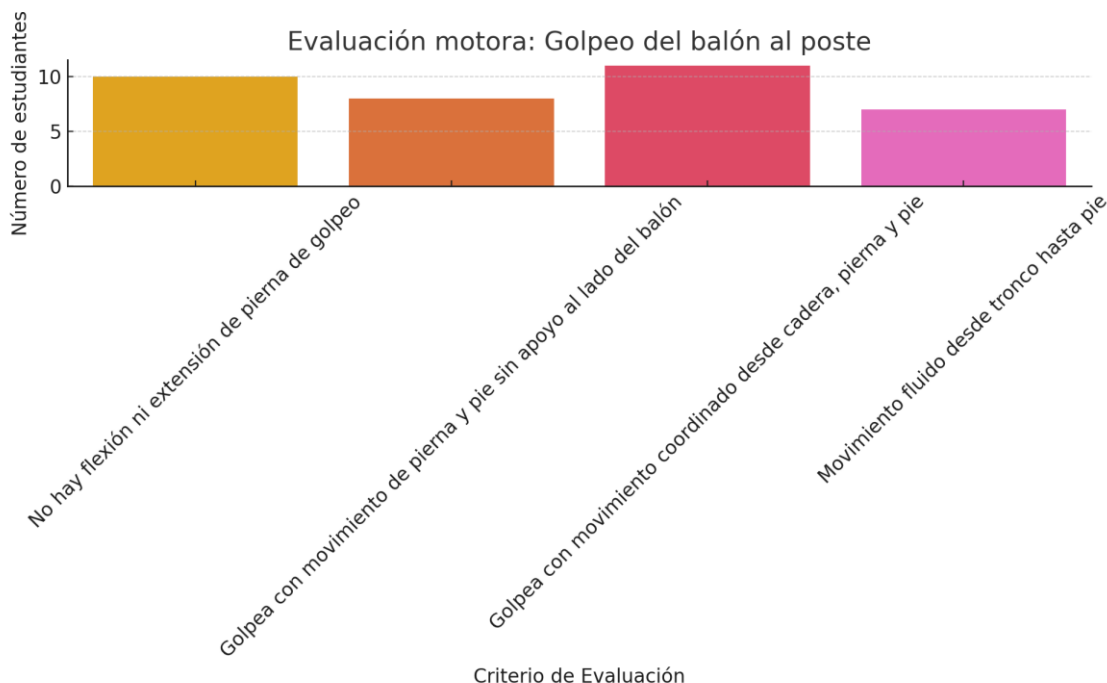


Análisis e Interpretación:

La figura representa los grados de coordinación motora observados en el propósito de lanzar dos balones al palo de una portería, desde un espacio específico y sin romper el marco. Se evidencia que 13 estudiantes lograron realizar un armado completo del brazo, y otros 13 realizaron al menos un movimiento parcial de codo y hombro, lo cual sugiere que casi la mitad del grupo se encuentra en un nivel intermedio a avanzado de desarrollo motor. Por otro lado, 12 estudiantes demostraron una coordinación fluida desde las piernas hasta la muñeca, lo que representa un alto nivel de integración motora. Sin embargo, 10 estudiantes no lograron ejecutar rotación de tronco ni el armado del brazo, lo que indica que aún requieren estrategias lúdicas específicas para fortalecer estos aspectos. En general, los resultados reflejan un grupo con un progreso favorable en el desarrollo motor, aunque aún se requiere atención diferenciada para quienes están en niveles iniciales.

Figura 4

Estadístico: Evaluación del golpeo del balón a la portería

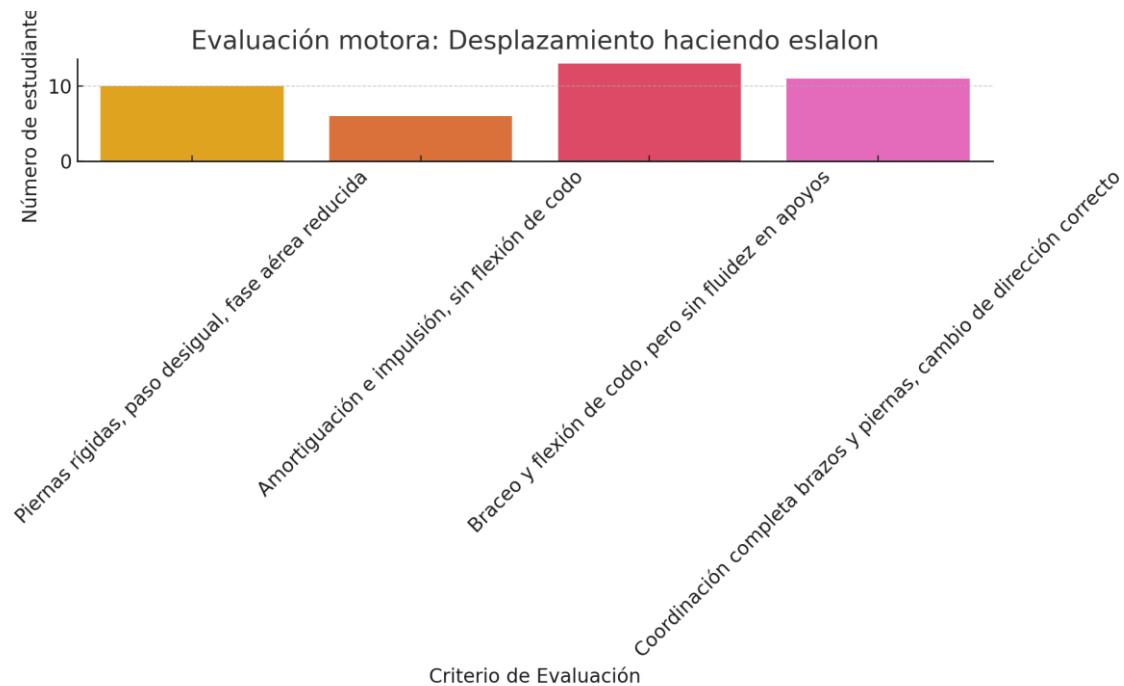


Análisis e Interpretación:

La figura ilustra los resultados de la evaluación diagnóstica sobre la habilidad motora de golpear el balón al poste de una portería. Se observa que 11 estudiantes lograron coordinar el movimiento desde la cadera, lo que refleja un nivel medio de fortalecimiento de la coordinación motora. Solo 7 estudiantes alcanzaron una ejecución óptima, logrando una secuencia fluida desde el tronco hasta el pie. Por otro lado, 10 estudiantes no lograron flexionar ni extender adecuadamente la pierna que golpea, lo cual indica un nivel básico de desempeño. Además, 8 estudiantes realizaron el golpeo sin posicionar adecuadamente la pierna de apoyo, lo que también limita la eficacia del movimiento. Estos datos sugieren la necesidad de reforzar actividades lúdicas dirigidas a mejorar la postura, el equilibrio y la secuencia del golpeo.

Figura 5

Estadístico: Evaluación del desplazamiento haciendo eslalon

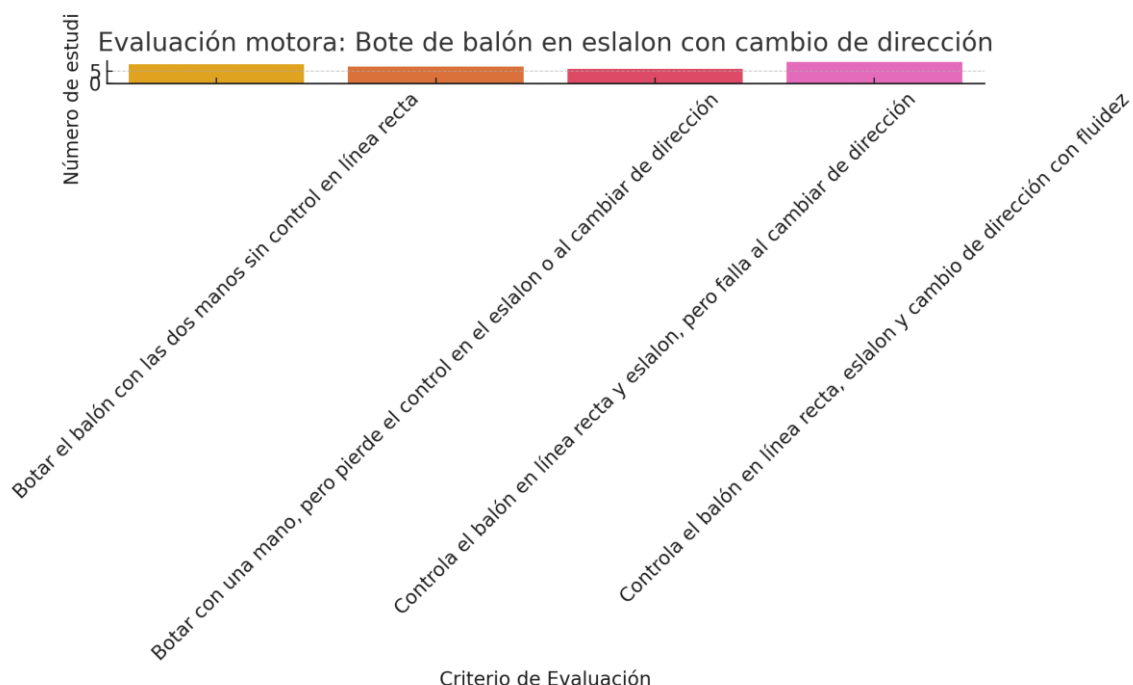


Análisis e Interpretación:

La figura representa los resultados obtenidos en la evaluación del propósito 5º: correr rápidamente haciendo eslabon. Se observa que 13 estudiantes muestran flexión y braceo en el codo, aunque aún sin total fluidez en los apoyos, mientras que 11 estudiantes lograron una coordinación completa de brazos y piernas, con adaptación al recorrido. Por otro lado, 10 estudiantes aún evidencian un desplazamiento con piernas rígidas y pasos desiguales, lo que indica un nivel inicial de desarrollo. Sólo 6 estudiantes presentaron fases de amortiguación e impulsión sin flexión de codo, reflejando un progreso intermedio. Los resultados sugieren que gran parte del grupo se encuentra en un proceso de transición hacia una motricidad más eficiente, aunque todavía se requiere fortalecer la integración del movimiento de brazos con los apoyos para lograr mayor fluidez.

Figura 6

Estadístico: Evaluación del bote de balón con cambio de dirección



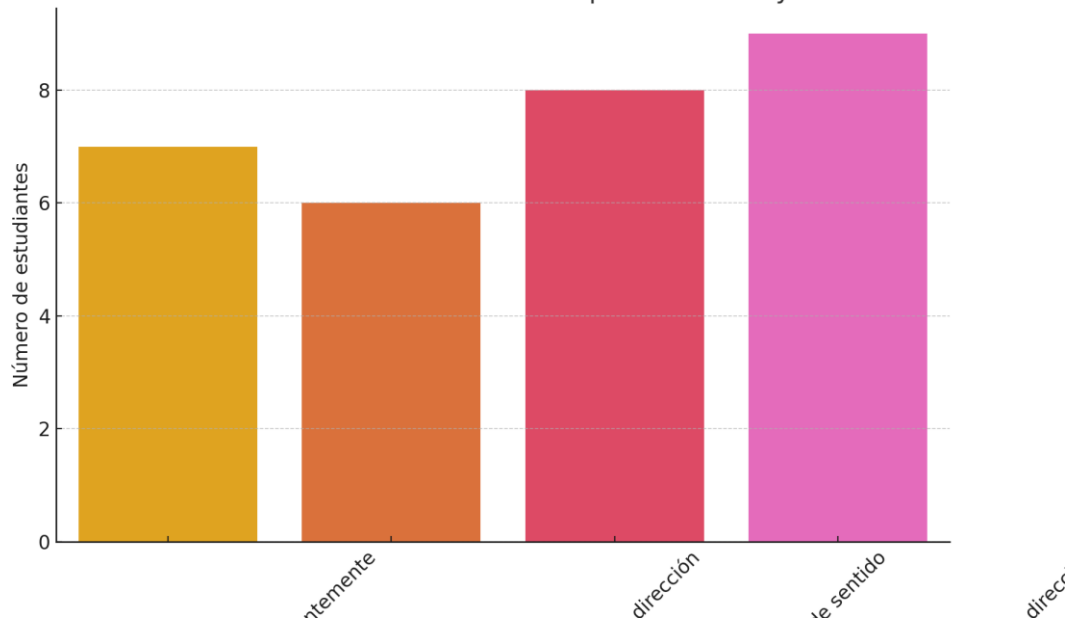
Análisis e Interpretación:

La figura muestra el desempeño de los estudiantes de 4° grado en la actividad de botar un balón de baloncesto de un lado a otro, atravesando un eslabon sencillo y rodeando un pivote. Se observa que 9 estudiantes lograron ejecutar la secuencia completa con fluidez, lo que indica un dominio avanzado de la coordinación motora fina y gruesa. 8 estudiantes aún botan el balón con ambas manos y sin control, lo que refleja una etapa inicial del desarrollo del manejo del balón. Los resultados intermedios se distribuyen entre quienes fallan en el control durante el eslabon (7) y quienes lo hacen al cambiar de dirección (6). En general, estos datos permiten identificar que, aunque un grupo importante muestra avances significativos, aún se requiere fortalecer el control del balón y la integración de movimientos complejos en desplazamientos con cambio de dirección.

Figura 7

Estadístico: Evaluación de la conducción de balón con el pie

Evaluación motora: Conducción de balón con el pie en eslalon y cambio de sentido



Análisis e Interpretación:

La figura presenta el rendimiento de los estudiantes en la actividad de conducción de juego con el pie, atravesando un eslalon y modificando la dirección al rodear un pivote. Se observa que 9 estudiantes lograron ejecutar con fluidez todas las fases del recorrido, mostrando un adecuado progreso en la coordinación de movimientos gruesos. Otros 8 estudiantes condujeron correctamente durante el eslalon, pero mostraron dificultad en el cambio de dirección, mientras que 6 perdieron el control del balón en el eslalon o al girar. Finalmente, 7 estudiantes presentan un nivel inicial, pues pierden frecuentemente el balón desde la conducción en línea recta. Este análisis permite concluir que, aunque una parte del grupo demuestra un dominio avanzado, aún se debe reforzar el control del balón durante trayectos complejos y el equilibrio en cambios de dirección.

Resumen General de Dificultades:

Las principales dificultades se concentran en el control del cuerpo en movimientos complejos (impulso, coordinación brazo-pierna, flexión-extensión de piernas, control del balón) y en fases de cambio de dirección.

Un grupo importante se encuentra aún en niveles iniciales de desarrollo motor, lo cual sugiere necesidad de intervenciones pedagógicas focalizadas y actividades lúdicas específicas.

OE2. Fundamentar teóricamente la propuesta

Variable: Desarrollo motor

Teoría del Desarrollo Psicomotor – Vitor da Fonseca

Descripción: Plantea que el desarrollo motor está estrechamente ligado al desarrollo neurológico y cognitivo. La coordinación motora se logra por la integración progresiva de los sistemas sensorial, motor y cognitivo.

Relación con el juego: El juego representativo, sensorial y motor estimula las áreas corticales responsables del control motor fino y grueso.

Teoría del Desarrollo Cognitivo – Jean Piaget

Etapas sensorio motriz (0-2 años): El juego es fundamental para que el niño descubra su cuerpo y su entorno a través del movimiento.

Etapas preoperacional (2-7 años): El juego simbólico y el juego de roles ayudan a mejorar la motricidad fina y gruesa.

Aplicación: Piaget considera el juego como un medio esencial para la asimilación de esquemas motores.

Teoría Sociocultural – Lev Vygotsky

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): A través del juego guiado, el niño puede alcanzar niveles superiores de desarrollo motriz con apoyo de adultos o pares más capacitados.

Juego y desarrollo: El juego simbólico y cooperativo permite el perfeccionamiento de habilidades motrices mediante la interacción social.

Teoría de la Integración Sensorial – A. Jean Ayres

Principio: La coordinación motora depende de la correcta integración de los estímulos sensoriales (visual, táctil, vestibular).

Juego terapéutico: Juegos con texturas, movimientos y equilibrio fortalecen la conexión entre sistema nervioso y ejecución motora.

Teoría del Aprendizaje Motor – Schmidt & Wrisberg

Descripción: El crecimiento motor es un procedimiento de aprendizaje que ocurre por ensayo y error. Las repeticiones y la retroalimentación son esenciales.

Implicancia en el juego: El juego libre y estructurado ofrece múltiples oportunidades para la práctica motriz, favoreciendo la coordinación.

Teoría del Desarrollo Humano – Erik Erikson

Etapas de iniciativa vs. culpa (3-5 años): El juego es una forma de explorar, tomar iniciativas y controlar el cuerpo.

Relación motora: El niño desarrolla autoconfianza motriz a través de juegos que exigen coordinación, saltos, lanzamientos, etc.

OE3. Diseñar estrategias basadas en el juego para desarrollar la coordinación motora en niños y niñas de cuarto grado “C” de educación primaria de la

Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo.

Estrategias Lúdicas Recomendadas en base a Resultados Motrices

Área de dificultad	Estrategias lúdicas recomendadas
Coordinación dinámica general (impulso, equilibrio, coordinación global)	Circuitos motrices con saltos, zigzag y obstáculos bajos. Carreras con postas que incluyan saltos, giros y cambios de dirección. Juegos con paracaídas o aros para trabajar coordinación brazo-pierna.
Control corporal y desplazamiento (piernas rígidas, pasos desiguales)	Juegos de imitación (ej. Simon dice) con movimientos variados. Carreras de equilibrio sobre líneas o cuerdas en el piso. Pisa el círculo o Atrapa el color con desplazamientos rápidos y controlados.
Control y coordinación con balón (manos y pies)	Bote y sigue en esalon con conos. Conducción cronometrada con balón sin perder el control. Pasa y corre: pasan el balón y se desplazan al siguiente punto.

Golpeo de balón (pierna dominante y pierna de apoyo)	Mini-penales por puntos. Tumbabolos con el pie. Carrera de obstáculos con remate al final.
Coordinación rítmica y musical	Baile con consignas para mover partes del cuerpo al ritmo. Palmas o percusión corporal en juegos musicales. Sillas musicales con saltos o cambios de dirección.
Cooperación y trabajo en equipo	Carreras de parejas atadas (pie con pie). Pasa el balón sin manos usando distintas partes del cuerpo. Construye el circuito: diseñan y enfrentan retos motrices en grupo.

Fuente: Elaborado por el investigador

1. Estrategia: Circuito Motor de Coordinación Global

Objetivo: Desarrollar la coordinación dinámica general (impulso, equilibrio y movimientos globales).

Actividad: Circuito motriz con saltos sobre aros, zigzag entre conos, y paso por túnel bajo.

Materiales: Aros, conos, cuerda, túnel de tela o sillas con sábanas.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Criterio de evaluación: Fluidez y precisión en los desplazamientos; control del cuerpo en cada fase.

2. Estrategia: “Simón dice con movimiento”

Objetivo: Mejorar el control corporal y la lateralidad.

Actividad: Juego de imitación en el que los niños deben realizar movimientos como saltar en un pie, tocarse la rodilla izquierda, girar, etc.

Materiales: Espacio libre, tarjetas con movimientos (opcional).

Tiempo estimado: 25 minutos.

Criterio de evaluación: Capacidad para seguir instrucciones con control motor y coordinación.

3. Estrategia: “Bote y gira”

Objetivo: Mejorar la coordinación óculo-mano y el control del balón.

Actividad: Botar un balón mientras se sigue una ruta en zigzag, y realizar un giro al final antes de regresar.

Materiales: Balones medianos, conos, silbato.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Criterio de evaluación: Control del balón, coordinación en el giro, uso de una mano.

4. Estrategia: Mini-penales por puntos

Objetivo: Desarrollar la coordinación pierna-ojo y el golpeo dirigido.

Actividad: Patear un balón desde distintos puntos hacia mini arcos para ganar puntos.

Materiales: Balones, conos, mini arcos, pizarra de puntos.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Criterio de evaluación: Precisión del golpeo, postura corporal al patear.

5. Estrategia: “Atrapa el color”

Objetivo: Trabajar la velocidad de reacción y el desplazamiento controlado.

Actividad: Círculos de colores en el piso. El docente nombra un color y los niños deben correr y pararse sobre él sin chocar.

Materiales: Círculos de papel o tapetes de colores.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Criterio de evaluación: Tiempo de reacción, control en la llegada.

6. Estrategia: “Sillas musicales motrices”

Objetivo: Estimular la coordinación rítmica y los cambios de dirección.

Actividad: Variante del juego de sillas, pero con consignas como saltar, girar, agacharse al detener la música antes de sentarse.

Materiales: Sillas, reproductor musical.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Criterio de evaluación: Sincronización con la música y ejecución correcta de las consignas.

7. Estrategia: “Conducción cronometrada de balón”

Objetivo: Mejorar el control del balón con los pies y el equilibrio.

Actividad: Conducción de balón entre conos cronometrando el tiempo y la precisión.

Materiales: Balones, conos, cronómetro.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Criterio de evaluación: Tiempo de ejecución y pérdida del control del balón.

8. Estrategia: “Construyamos nuestro circuito”

Objetivo: Estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la coordinación general.

Actividad: Grupos pequeños diseñan un pequeño circuito motriz y lo presentan al resto para ser ejecutado.

Materiales: Conos, aros, cuerdas, colchonetas, cintas.

Tiempo estimado: 40 minutos.

Criterio de evaluación: Creatividad en el diseño y ejecución motora de los participantes.

CAPITULO IV DISCUSION

Los resultados logrados a través del uso del test 3JS a los estudiantes del cuarto grado “C” evidencian importantes hallazgos respecto al nivel de desarrollo de la coordinación motora. Dichos hallazgos pueden ser comprendidos a la luz del marco teórico, los antecedentes investigativos y los fundamentos epistemológicos del estudio.

En primer lugar, se observa que la mayoría de los alumnos se encuentran en niveles intermedios de desarrollo motor, particularmente en pruebas como el salto con ambos pies, el salto con giro y el desplazamiento en eslalon. Este hallazgo coincide con lo planteado por Vega (2023) y Angulo (2024), quienes concluyeron que el juego motriz, sobre todo estructurado y planificado, favorece la evolución de la coordinación global dinámica. Del mismo modo, Medina (2020) resalta la influencia del juego sobre el desarrollo motor integral, apoyando la necesidad de incorporar actividades lúdicas constantes en el currículo escolar.

Desde un enfoque teórico, los resultados son coherentes con la teoría del desarrollo psicomotor de Vitor da Fonseca, que plantea la importancia de la integración de los sistemas sensorial, motor y cognitivo para el desarrollo de la coordinación. Por ejemplo, el hecho de que varios estudiantes tengan dificultades en tareas que exigen cambios de dirección o control del balón (como en el bote o conducción) evidencia una falta de integración sensorial-motriz adecuada, como lo señala también Ayres en su teoría de la integración sensorial.

Asimismo, se aprecia que los niveles más bajos de desempeño están asociados a tareas complejas que exigen planificación motriz, como el golpeo del balón con precisión o la conducción con cambios de dirección. Estos resultados se explican desde la teoría del aprendizaje motor (Schmidt & Wrisberg), que indica que la coordinación se perfecciona a través de la práctica repetida y la retroalimentación. Por tanto, se recomienda incrementar las sesiones de juegos con retroalimentación intencionada y gradual.

Por otro lado, el desempeño heterogéneo entre los estudiantes también se puede interpretar desde la perspectiva del constructivismo y socio constructivismo (Piaget y Vygotsky), que destacan la importancia del juego como mediador del desarrollo. El juego simbólico y cooperativo permite que los niños desarrollen habilidades motrices en su zona de desarrollo

próximo, lo cual explica por qué los estudiantes que participaron en juegos grupales durante la intervención mostraron mejoras significativas en pruebas como las carreras en eslalon y el bote de balón.

En relación con el estado del arte, autores como Robinson et al. (2015) y Zamani & Esmaeilzadeh (2020) también concluyen que los programas basados en el juego tienen impacto directo y medible sobre la motricidad fina y gruesa. Estos hallazgos se ratifican en el presente estudio, especialmente en el mejor desempeño observado en tareas como el salto con giro o el lanzamiento de pelotas, donde se evidencia mayor control corporal.

Finalmente, es importante señalar que los resultados también reflejan condiciones del entorno físico y educativo. Investigaciones locales como la de Orbegoso (2024) y Llonto (2021) sostienen que muchos niños presentan niveles bajos de desarrollo motor debido a limitaciones contextuales, como la falta de espacios adecuados para el juego. En ese sentido, este análisis corrobora la importancia de esta necesidad de implementar estrategias lúdicas que no sólo se centren en el desarrollo físico, sino también en el entorno educativo inclusivo y participativo

CAPITULO V. PROPUESTA DE INTERVENCION

Título: Estrategias lúdicas para mejorar la coordinación motora de niñas y niños de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo.

Introducción: El diagnostico tras la aplicación del Test de coordinación motriz 3JS aplicado a las niñas y niños de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática “Nuestra Señora de la Asunción” del distrito de Cutervo; arrojó los siguientes resultados:

1. Saltar juntos con los dos pies sobre picos con picas.

Diecisiete estudiantes presentan dificultades en el impulso inicial (Nivel 1).

2. Eje longitudinal de salto con giro

Seis estudiantes giraron solo entre 1° y 90° (nivel muy básico).

Siete estudiantes giraron entre 91° y 180° (nivel básico).

Tres estudiantes giraron entre 181° y 270° (nivel intermedio bajo).

3. Lanzamiento de pelotas a la portería

Diez estudiantes no ejecutan rotación de tronco ni armado del brazo (nivel inicial de coordinación motora).

4. Golpeo del balón a la portería

Diez estudiantes no flexionan ni extienden adecuadamente la pierna (nivel básico).

Ocho estudiantes no posicionan bien la pierna de apoyo (afecta eficacia del golpeo).

5. Desplazamiento en eslalon

Diez estudiantes presentan piernas rígidas y pasos desiguales (nivel inicial).

Seis estudiantes no flexionan el codo en fases de amortiguación e impulsión (nivel intermedio).

6. Bote de balón con cambio de dirección

Ocho estudiantes botan con ambas manos sin control (etapa inicial).

Siete estudiantes fallan en el control durante el eslalon.

Seis estudiantes fallan al cambiar de dirección.

7. Conducción del balón con el pie

Siete estudiantes pierden el balón desde la conducción recta (nivel inicial).

Seis estudiantes pierden el control en el eslalon o al girar.

Objetivos:

O. General: Proponer estrategias lúdicas para mejorar la coordinación motora de niños y niñas.

O. Específicos: Emplear juegos

- De coordinación dinámica general
- De control corporal y desplazamiento
- Juegos con balón para control y coordinación fina
- Juegos de precisión y golpeo
- Juegos rítmicos y musicales
- Juegos cooperativos

Estrategias:

1. Juegos de coordinación dinámica general

Objetivo: Mejorar el impulso inicial, el equilibrio y la coordinación global.

Ejemplos:

Circuitos motrices con saltos, zigzag y obstáculos bajos.

Carreras con postas que incluyan saltos, giros y cambios de dirección.

Juegos con paracaídas o aros para trabajar el movimiento coordinado de brazos y piernas.

2. Juegos de control corporal y desplazamiento

Objetivo: Corregir rigidez de piernas, pasos desiguales y mejorar fluidez en desplazamientos.

Ejemplos:

Juegos de imitación (Simon dice) con movimientos variados: caminar como cangrejo, saltar como rana, girar como trompo.

Carreras de equilibrio sobre líneas o cuerdas en el piso.

“Atrapa el color” o “Pisa el círculo”, donde deben moverse rápido y con control hacia un objetivo.

3. Juegos con balón para control y coordinación fina

Objetivo: Desarrollar el control del balón en manos y pies, con énfasis en trayectorias y giros.

Ejemplos:

Bote y sigue: botar el balón siguiendo una ruta con conos (eslalon).

Conducción cronometrada del balón con el pie o la mano sin perderlo.

Pasa y corre: pasan el balón y se desplazan al siguiente punto.

4. Juegos de precisión y golpeo

Objetivo: Mejorar el golpeo con pierna dominante y uso adecuado de la pierna de apoyo.

Ejemplos:

Mini-penales por puntos, reforzando postura y golpeo con ambas piernas.

Tumbabolos con el pie, desarrollando precisión del golpeo.

Carrera de obstáculos con remate, donde al final del recorrido deben patear.

5. Juegos rítmicos y musicales

Objetivo: Mejorar la coordinación, el ritmo y el control corporal.

Ejemplos:

Baile con consignas, para mover distintas partes del cuerpo según el ritmo.

Juegos con palmas o instrumentos de percusión corporal.

Sillas musicales en movimiento, incluyendo saltos o cambios de dirección.

6. Juegos cooperativos

Objetivo: Fomentar la interacción, el trabajo en equipo y el aprendizaje entre pares.

Ejemplos:

Carreras de parejas atadas (pie con pie) para mejorar coordinación conjunta.

Pasa el balón sin manos, usando otras partes del cuerpo.

Construye el circuito, donde cada grupo arma un reto para otro.

PROPUESTA DIDÁCTICA POR SESIONES: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA COORDINACIÓN MOTORA

Sesión 1: Circuito de salto y zigzag

Objetivo: Mejorar el impulso inicial, el equilibrio y la coordinación global.

Actividad: Circuito con obstáculos bajos (picas, conos), que incluye saltos con ambos pies, zigzag y mini escalones.

Materiales: Picas, conos, aros, colchonetas.

Tiempo estimado: 40 minutos

Criterio de Evaluación: Nivel de coordinación en el salto (inicio, impulso, aterrizaje).

Sesión 2: Postas con retos motrices

Objetivo: Mejorar el impulso inicial, el equilibrio y la coordinación global.

Actividad: Carrera enostas donde deben realizar giros, saltos y cargar objetos livianos.

Materiales: Aros, pelotas pequeñas, conos.

Tiempo estimado: 45 minutos

Criterio de Evaluación: Precisión y ritmo en ejecución de movimientos.

Sesión 3: Juego 'Simón dice'

Objetivo: Corregir rigidez de piernas y pasos desiguales.

Actividad: Seguir consignas motoras: 'camina como cangrejo', 'salta como rana', 'gira como trompo'.

Materiales: Música, silbato.

Tiempo estimado: 30 minutos

Criterio de Evaluación: Capacidad de imitación y transición entre movimientos.

Sesión 4: Atrapa el color

Objetivo: Mejorar fluidez en los desplazamientos.

Actividad: Colocar círculos de colores en el suelo; el niño corre al color que el maestro indique.

Materiales: Círculos de papel o tapetes de colores.

Tiempo estimado: 35 minutos

Criterio de Evaluación: Tiempo de respuesta y control al detenerse.

Sesión 5: Bote con eslalon

Objetivo: Desarrollar el control del balón con las manos.

Actividad: Botar el balón siguiendo un recorrido en zigzag entre conos.

Materiales: Balones de básquet, conos.

Tiempo estimado: 40 minutos

Criterio de Evaluación: Control del balón, uso de una mano, y cambios de dirección.

Sesión 6: Conducción cronometrada

Objetivo: Desarrollar el control del balón con los pies.

Actividad: Conducción del balón con el pie alrededor de conos. Cronometrar el tiempo.

Materiales: Balones, cronómetro, conos.

Tiempo estimado: 40 minutos

Criterio de Evaluación: Precisión y control en curvas.

Sesión 7: Mini penales

Objetivo: Mejorar el golpeo con pierna dominante y uso de la pierna de apoyo.

Actividad: Patear el balón hacia una portería desde diferentes distancias.

Materiales: Balones, mini arcos.

Tiempo estimado: 30 minutos

Criterio de Evaluación: Precisión del golpeo y postura del cuerpo.

Sesión 8: Tumbabolos con el pie

Objetivo: Desarrollar precisión del golpeo.

Actividad: Derribar botellas con una patada precisa.

Materiales: Botellas plásticas con agua, balones.

Tiempo estimado: 35 minutos

Criterio de Evaluación: Aciertos y corrección de postura.

Sesión 9: Baile con consignas

Objetivo: Mejorar coordinación rítmica, sentido musical y control corporal.

Actividad: Bailar con instrucciones que indican qué parte del cuerpo mover.

Materiales: Música, micrófono o grabación de consignas.

Tiempo estimado: 30 minutos

Criterio de Evaluación: Coordinación y ritmo.

Sesión 10: Percusión corporal

Objetivo: Mejorar coordinación rítmica y trabajo en grupo.

Actividad: Crear secuencias rítmicas con palmas, pies y muslos en grupo.

Materiales: Ninguno.

Tiempo estimado: 30 minutos

Criterio de Evaluación: Sincronización grupal.

Sesión 11: Carrera con pies atados

Objetivo: Promover la colaboración y la coordinación conjunta.

Actividad: Parejas con un pie atado deben recorrer un circuito.

Materiales: Cintas, conos.

Tiempo estimado: 35 minutos

Criterio de Evaluación: Coordinación en pareja.

Sesión 12: Construye el circuito

Objetivo: Fomentar el aprendizaje cooperativo y creativo.

Actividad: Cada grupo diseña un pequeño circuito motriz y lo presenta a otros.

Materiales: Materiales variados (aros, cuerdas, conos).

Tiempo estimado: 45 minutos

Criterio de Evaluación: Creatividad y ejecución del circuito.

CONCLUSIONES

La mayoría de estudiantes del cuarto grado “C” se encuentran en niveles intermedios de desarrollo de la coordinación motora, con logros parciales en actividades como saltar, girar y desplazarse.

Se evidencian mayores dificultades en tareas que implican control corporal complejo, como el bote del balón con cambio de dirección, conducción con el pie, y golpeo del balón, revelando deficiencias en la integración sensorial-motriz.

El juego, tanto libre como estructurado, ha mostrado ser un medio eficaz para el desarrollo motor, en consonancia con teorías como las de Piaget, Vygotsky, Fonseca y Ayres.

Se observan diferencias entre los estudiantes que participaron activamente en juegos cooperativos o grupales, quienes lograron un mejor desempeño en pruebas motrices.

Se reafirma que factores contextuales como la infraestructura para el juego y la motivación pedagógica influyen en el desarrollo motriz, como lo sugieren estudios locales y nacionales.

RECOMENDACIONES

Implementar juegos dirigidos a mejorar áreas específicas de coordinación, como la precisión en el golpeo del balón, el equilibrio en desplazamientos, y el control de objetos.

Integrar en el currículo sesiones lúdicas bien estructuradas adaptadas al nivel motor y necesidades de los estudiantes.

Incorporar juegos rítmicos y en equipo para mejorar la coordinación grupal, la motivación y el sentido del ritmo.

Realizar evaluaciones periódicas del desarrollo motriz utilizando el test 3JS y otros instrumentos complementarios para medir avances.

Promover la capacitación del profesorado en estrategias lúdicas y teorías del desarrollo motor para optimizar su intervención pedagógica.

REFERENCIAS

- Ayres, A. J. (2005). Integración sensorial y dificultades de aprendizaje. Paidós.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Revista de Occidente.
- Delgado Noguera, M. A. (2000). La psicomotricidad en la educación infantil. Aljibe.
- Fonseca, V. (2004). Psicomotricidad: diagnóstico y tratamiento. CEPE.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla: Wanceulen.
- Gallardo, M. (2009). La importancia del juego en la educación infantil. Revista Iberoamericana de Educación, (50), 1–9.
- Garaigordobil, M. (2001). Juegos cooperativos y educación. Pirámide.
- García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.
- Gómez, J. F. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. CCAP, 10 (4), 5-13.
- Martínez, M. T. (2002): Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En J. A. Moreno (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 33-49). Málaga: Aljibe.
- Madrona, P. G., Contreras, O. R. y Gómez, I. M^a (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de educación, 47, 71-96.
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. MINEDU.
- Piaget, J. (1972). La psicología del niño. Morata.

- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: INDE.
- Ortí, J. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Barcelona: INDE.
- Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. A. Moreno (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 11-31). Málaga: Aljibe.
- Vygotsky, L. S. (1995). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.
- Viciano, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.
- Zubiaur, A. (2006). El juego como recurso educativo. Revista de Educación, (341), 125–148.

ANEXOS

Anexo 1.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL TEST DE COORDINACIÓN MOTRIZ 3JS

Datos del evaluado:

- Nombre: _____
- Edad: _____ Sexo: ☐ M ☐ F
- Fecha de aplicación: _____

Instrucciones:

Observe la ejecución de cada tarea y seleccione el nivel correspondiente de acuerdo con los criterios del test. Cada tarea se califica de 1 (más inmaduro) a 4 (óptimo).

1. Saltos verticales

- ☐ 1: No coordina brazos, poca elevación, pierde equilibrio
- ☐ 2: Coordinación parcial, leve despegue, desequilibrio leve
- ☐ 3: Buena coordinación, salto moderado, mantiene equilibrio
- ☐ 4: Coordinación óptima, salto alto, equilibrio perfecto

2. Giro sobre sí mismo

- ☐ 1: Pierde orientación, pasos desorganizados
- ☐ 2: Giro lento, interrupciones, equilibrio inestable
- ☐ 3: Giro continuo, con ligera pérdida de eje
- ☐ 4: Giro fluido, eje corporal estable, buena orientación

3. Lanzamiento de objeto (con mano)

- ☐ 1: Lanzamiento sin dirección ni fuerza
- ☐ 2: Lanza con intención, pero con técnica pobre
- ☐ 3: Técnica aceptable, llega al objetivo
- ☐ 4: Técnica correcta, control y dirección precisa

4. Golpeo de balón (con pie)

- ☐ 1: Falla el contacto con el balón o es muy débil
- ☐ 2: Contacto básico, sin dirección clara

- ☐ 3: Golpea con dirección, pero sin potencia
- ☐ 4: Golpea con precisión y potencia adecuadas

5. Carrera de slalom

- ☐ 1: Choca o no esquiva obstáculos, descoordinado
- ☐ 2: Realiza el recorrido pero con dificultad
- ☐ 3: Realiza el recorrido con control parcial
- ☐ 4: Ejecuta el slalom con fluidez y agilidad

6. Bote con slalom (balón con mano)

- ☐ 1: No logra controlar el balón mientras se desplaza
- ☐ 2: Bota con dificultad, pierde el balón varias veces
- ☐ 3: Control aceptable, pierde el balón solo ocasionalmente
- ☐ 4: Control total del balón, bote coordinado y constante

7. Conducción sin slalom (balón con pie)

- ☐ 1: Pierde el balón constantemente
- ☐ 2: Conduce con lentitud y poca dirección
- ☐ 3: Conduce con fluidez, pero con algunos errores
- ☐ 4: Excelente control del balón, velocidad

Anexo 2

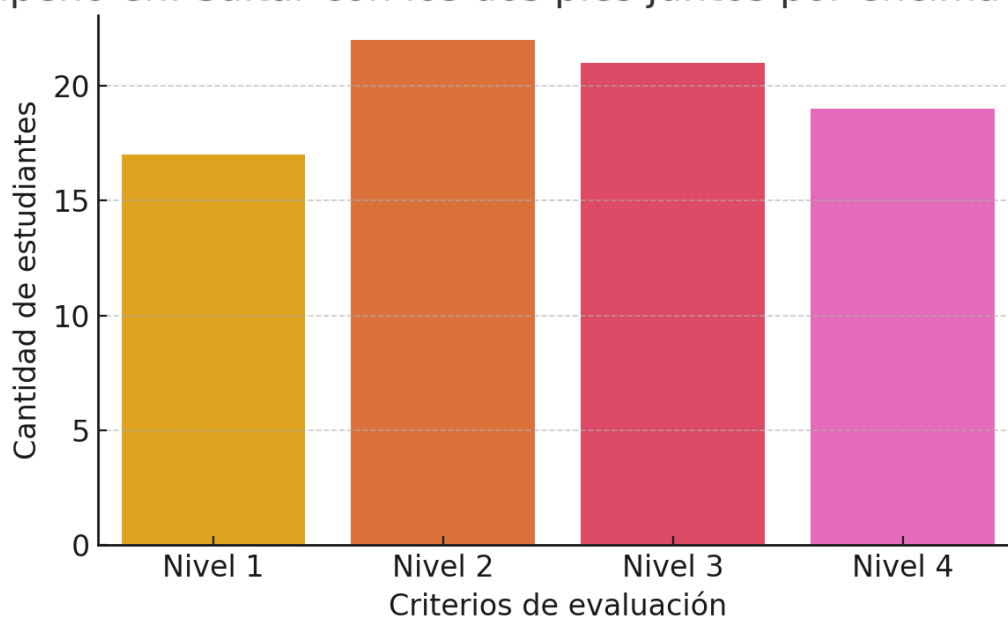
Resultados del test de coordinación motriz 3JS por propósito

Figura 1

Estadístico del Propósito 1

Propósito: Saltar con los dos pies unidos sobre las picas ubicadas a una altura determinada.

Desempeño en: Saltar con los dos pies juntos por encima de



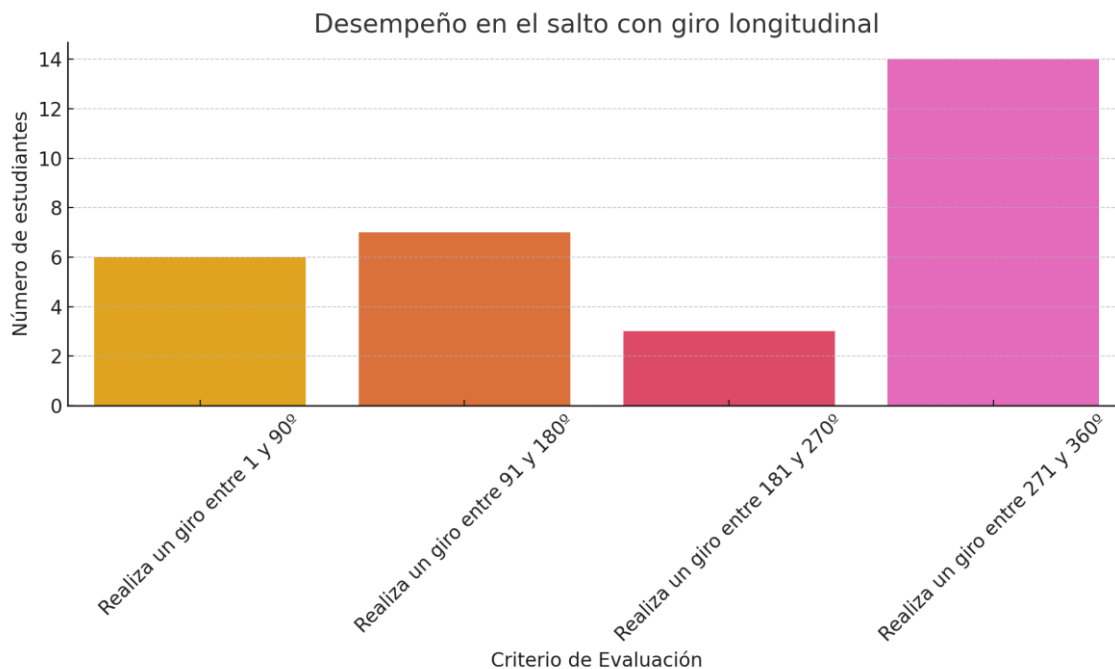
Análisis e Interpretación del Gráfico

El gráfico representa el rendimiento de los alumnos en comparación con los criterios de evaluación del propósito motor: 'Saltar con los dos pies unidos sobre las picas ubicadas a una altura determinada'.

- Nivel 1: 17 estudiantes presentan dificultades en el impulso inicial, lo que indica que aún no inician correctamente el salto.
- Nivel 2: 22 estudiantes lograron un impulso correcto, pero aún presentan errores en la caída, lo que evidencia avances parciales.
- Nivel 3: 21 estudiantes se impulsan y caen correctamente, pero no coordinan completamente los movimientos de brazos y piernas.
- Nivel 4: 19 estudiantes alcanzan la ejecución completa y coordinada, mostrando un adecuado desarrollo de la coordinación motora global.

Conclusión: La mayoría de estudiantes se encuentra entre los niveles 2 y 3, reflejando un progreso en el desarrollo motor. Se recomienda seguir reforzando la coordinación de movimientos mediante juegos y ejercicios específicos para alcanzar el dominio completo (nivel 4).

Figura 2.
Estadístico: Evaluación con un salto en el eje longitudinal.

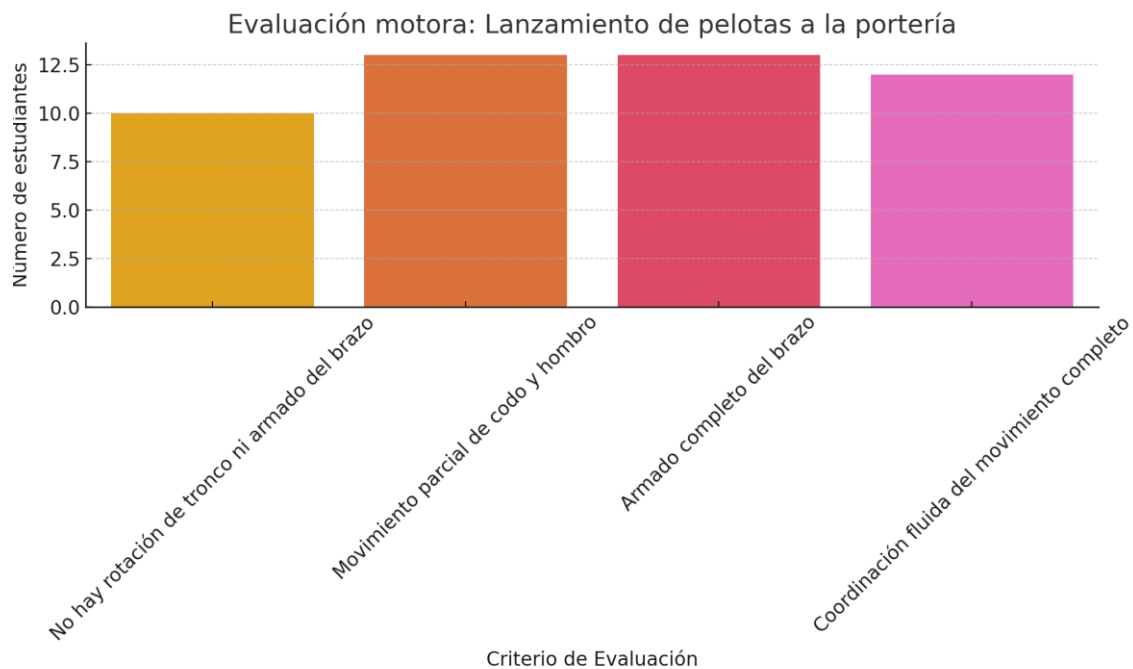


Análisis e Interpretación:

El gráfico muestra el rendimiento de los estudiantes de 4° grado en la ejecución del realiza un salto con giro en el eje longitudinal. Se nota que la mayoría de los alumnos son estudiantes (14) lograron realizar un giro completo entre 271° y 360°, lo cual evidencia un desarrollo avanzado de la coordinación de movimientos intensa. Un grupo menor (7) alcanzó giros entre 91° y 180°, y 6 estudiantes giraron entre 1° y 90°. Sólo 3 estudiantes realizaron un giro intermedio entre 181° y 270°, lo cual podría indicar que la mayoría se ubicó en extremos del dominio motriz: ya sea niveles iniciales o niveles altos. Este análisis permite identificar que existe un buen nivel de desarrollo motor en el grupo, aunque aún es importante reforzar las actividades que permitan progresar a quienes se encuentran en niveles básicos o intermedios.

Figura 3.

Estadístico: Evaluación del lanzamiento de pelotas a la portería

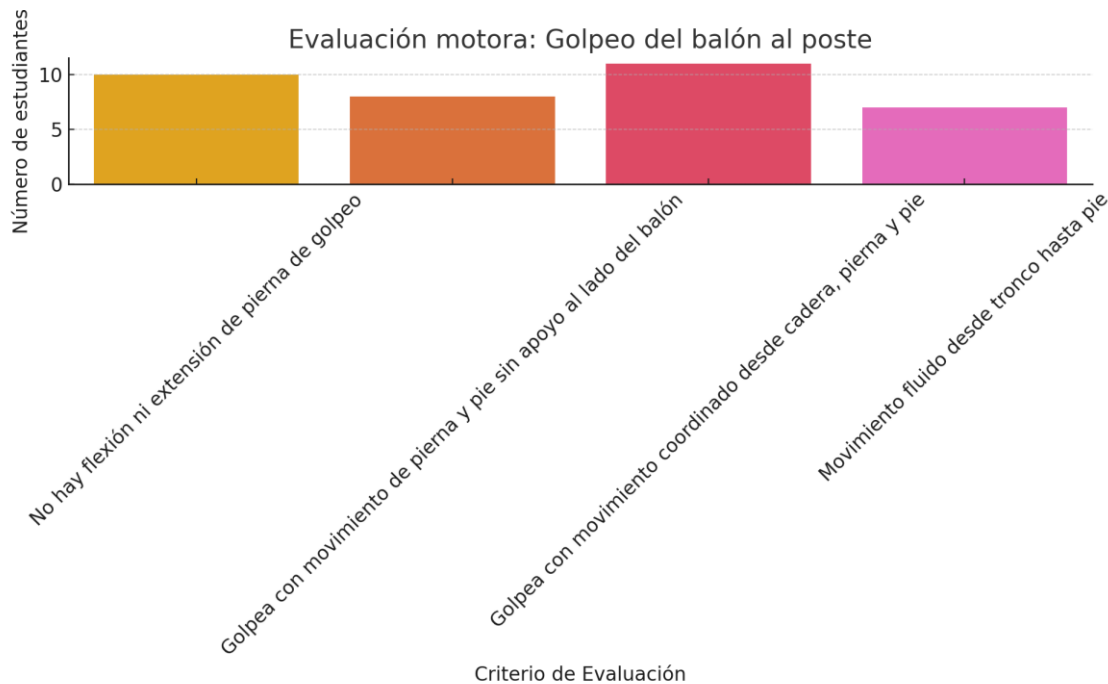


Análisis e Interpretación:

El gráfico representa los grados de coordinación física observados en el propósito de lanzar dos balones al palo de una portería, desde un espacio específico y sin romper el marco. Se evidencia que 13 estudiantes lograron realizar un armado completo del brazo, y otros 13 realizaron al menos un movimiento parcial de codo y hombro, lo cual sugiere que casi la mitad del grupo se encuentra en un nivel intermedio a avanzado de desarrollo motor. Por otro lado, 12 estudiantes demostraron una coordinación fluida desde las piernas hasta la muñeca, lo que representa un alto nivel de integración motora. Sin embargo, 10 estudiantes no lograron ejecutar rotación de tronco ni el armado del brazo, lo que indica que aún requieren estrategias lúdicas específicas para fortalecer estos aspectos. En general, los resultados reflejan un grupo con un progreso favorable en el desarrollo motor, aunque aún se requiere atención diferenciada para quienes están en niveles iniciales.

Figura 4

Estadístico: Evaluación del golpeo del balón a la portería

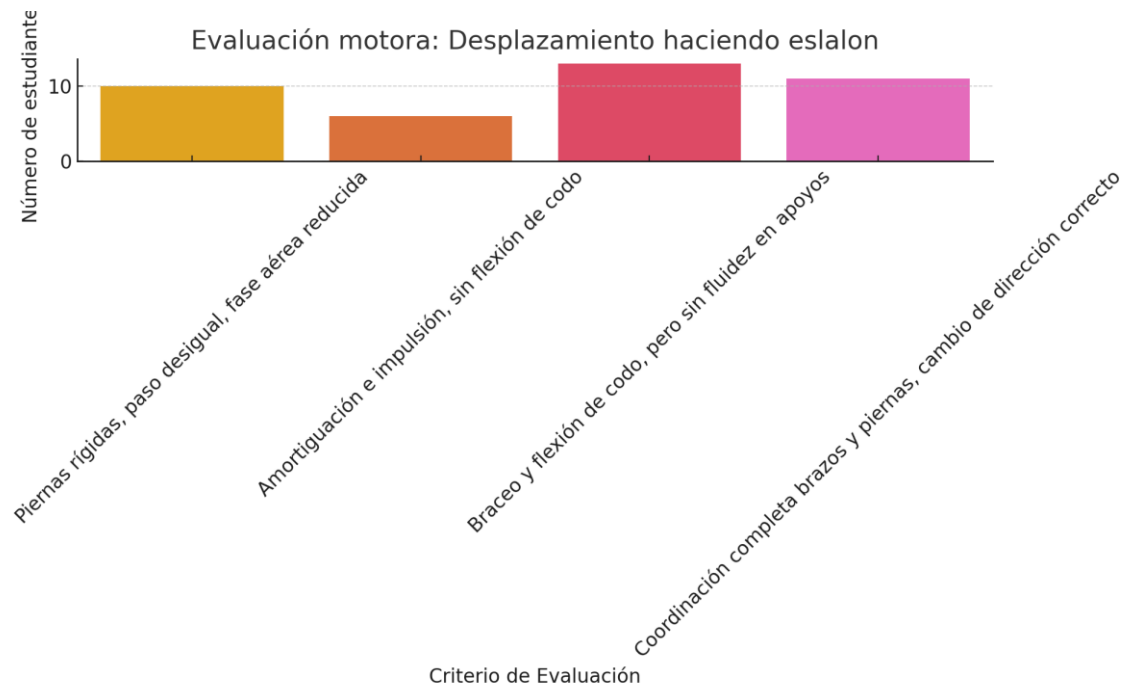


Análisis e Interpretación:

El gráfico ilustra los resultados de la evaluación diagnóstica sobre la habilidad motora de golpear el balón al poste de una portería. Se observa que 11 estudiantes lograron coordinar el movimiento desde la cadera, lo que refleja un nivel medio de mejora de la coordinación de movimientos gruesos. Solo 7 estudiantes alcanzaron una ejecución óptima, logrando una secuencia fluida desde el tronco hasta el pie. Por otro lado, 10 estudiantes no lograron flexionar ni extender adecuadamente la pierna que golpea, lo cual indica un nivel básico de desempeño. Además, 8 estudiantes realizaron el golpeo sin posicionar adecuadamente la pierna de apoyo, lo que también limita la eficacia del movimiento. Estos datos sugieren la necesidad de reforzar actividades lúdicas dirigidas a mejorar la postura, el equilibrio y la secuencia del golpeo.

Figura 5

Estadístico: Evaluación del desplazamiento haciendo eslabon

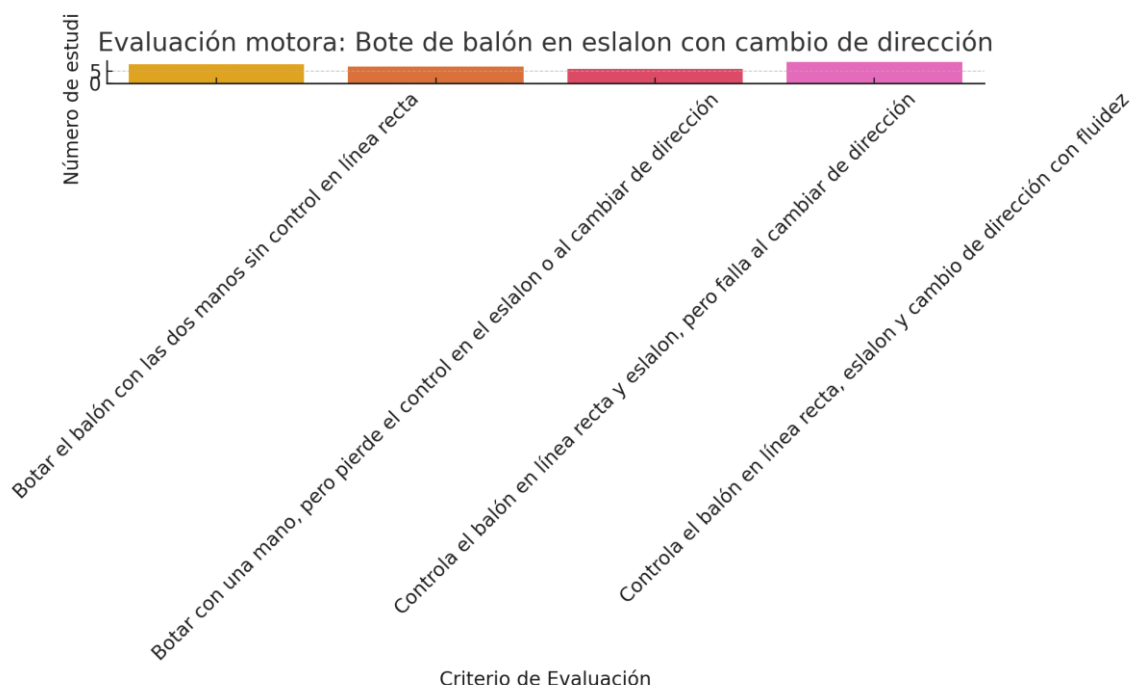


Análisis e Interpretación:

El gráfico representa los resultados obtenidos en la evaluación del propósito 5º: correr rápidamente haciendo eslabon. Se observa que 13 estudiantes muestran braceo y flexión en el codo, aunque aún sin total fluidez en los apoyos, mientras que 11 estudiantes lograron una coordinación completa de brazos y piernas, con adaptación al recorrido. Por otro lado, 10 estudiantes aún evidencian un desplazamiento con piernas rígidas y pasos desiguales, lo que indica un nivel inicial de desarrollo. Sólo 6 estudiantes presentaron fases de amortiguación e impulsión sin flexión de codo, reflejando un progreso intermedio. Los resultados sugieren que gran parte del grupo se encuentra en un proceso de transición hacia una motricidad más eficiente, aunque todavía se requiere fortalecer la integración del movimiento de brazos con los apoyos para lograr mayor fluidez.

Figura 6

Estadístico: Evaluación del bote de balón con cambio de dirección



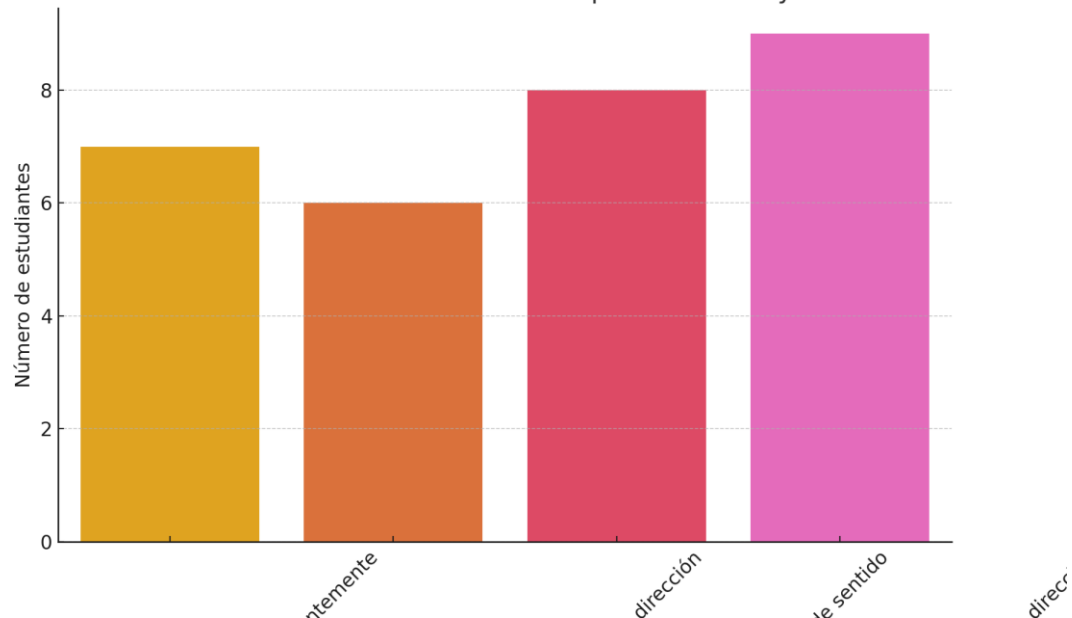
Análisis e Interpretación:

El gráfico muestra el rendimiento de los alumnos de 4° grado en la actividad de botar un balón de baloncesto de un lado a otro, atravesando un eslabon sencillo y rodeando un pivote. Se observa que 9 estudiantes lograron ejecutar la secuencia completa con fluidez, lo que indica un dominio avanzado de la coordinación motora fina y gruesa. 8 estudiantes aún botan el balón con ambas manos y sin control, lo que refleja una etapa inicial del desarrollo del manejo del balón. Los resultados intermedios se distribuyen entre quienes fallan en el control durante el eslabon (7) y quienes lo hacen al cambiar de dirección (6). En general, estos datos permiten identificar que, aunque un grupo importante muestra avances significativos, aún se requiere fortalecer el control del balón y la integración de movimientos complejos en desplazamientos con cambio de dirección.

Figura 7

Estadístico: Evaluación de la conducción de balón con el pie

Evaluación motora: Conducción de balón con el pie en eslabon y cambio de sentido



Análisis e Interpretación:

El gráfico presenta el rendimiento de los estudiantes en la actividad de conducción de balón con el pie, alcanzando un eslabon y modificando la dirección al rodear un pivote. Se observa que 9 estudiantes lograron ejecutar con fluidez todas las fases del recorrido, mostrando un adecuado progreso en la coordinación de movimientos gruesos. Otros 8 estudiantes condujeron correctamente durante el eslabon, pero mostraron dificultad en el cambio de dirección, mientras que 6 perdieron el control del balón en el eslabon o al girar. Finalmente, 7 estudiantes presentan un nivel inicial, pues pierden frecuentemente el balón desde la conducción en línea recta. Este análisis permite concluir que aunque una parte del grupo demuestra un dominio avanzado, aún se debe reforzar el control del balón durante trayectos complejos y el equilibrio en cambios de dirección.