

TA Carlos Alberto Cardoza Guevara

por Ta Carlos Alberto Cardoza Guevara

Fecha de entrega: 31-may-2023 09:48a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2106053473

Nombre del archivo: TA_Carlos_Alberto_Cardoza_Guevara_small.docx (163.8K)

Total de palabras: 8213

Total de caracteres: 45615

**JUEGOS MOTORES PARA LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN
NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

²¹
Trabajo académico para obtener el título de
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

AUTOR

Carlos Alberto Cardoza Guevara

I. INTRODUCCIÓN

21 1.1. Problema de Investigación.

1.1.1. Realidad problemática y formulación del problema

En la actualidad, de regreso a clases presenciales luego del confinamiento por la enfermedad del COVID-19 se puede apreciar que los niños en edad escolar muestran dificultades en sus capacidades motrices; sobre todo en la coordinación motriz, siendo observable la falta de conducción y regulación de sus movimientos.

La Pontificia Universidad Católica de Chile (2022) indica en su página web que algunos estudios internacionales confirman consecuencias adversas en el desarrollo de habilidades de equilibrio y coordinación de los niños en edad preescolar, igualmente como la autopercepción de los escolares sobre la incertidumbre de sus habilidades motrices.

En el mismo contexto, nuestro país no es ajeno a la realidad descrita, Silva y Cutipa (2021) señala que el desarrollo social, cognitivo, motor y emocional de los preescolares se ve más afectado, pues los niños son sin duda el principal grupo afectado por la pandemia, el aislamiento y las restricciones de interacción. , ejercicio y práctica deportiva (campo deportivo, parque, paseos, etc.) (p.7).

Asimismo, de lo mencionado anteriormente se infiere que los niños muestran limitada disponibilidad motriz, poca habilidad en la práctica de su deporte y juego favorito, afectado su equilibrio, postura, poca capacidad coordinativa en el desarrollo de sus actividades. A causa de ello, los niños demuestran mala conducción del movimiento e incluso cuando quieren regularlo. Por otro lado, la familia realiza un papel irremplazable en el progreso de las habilidades motrices de sus hijos. No obstante, se puede apreciar padres de familia que no le toman interés al desarrollo de habilidades motrices por pensar que es producto de la edad, sin saber que esto muchas veces; la escasa coordinación motriz, puede llevar a sus hijos a mostrar una baja autoestima y aislamiento. Se puede observar también que los padres de familia tienen escaso conocimiento sobre

coordinación motriz; esto hace que sus hijos sigan creciendo sin desarrollar adecuadamente este aspecto y por ende se sientan limitados socialmente.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018), asevera que el juego es uno de los modos importantísimos en que los niños adquieren conocimientos y habilidades básicas (p. 7). Es divertido, provechoso, iterativo, incita a la participación activa y es socialmente interactivo. De ahí el tema relacionado a los juegos motores en las sesiones de educación física y sus resultados concernientes con la coordinación motriz.

Los estudios realizados en neurociencia, indican que las actividades lúdicas entendidas como actividades físicas son beneficiosas para el cerebro, esto ayuda a modificar el entorno químico y neuronal; lo cual mejora no solo la coordinación motora, sino también el aprendizaje. En la práctica los juegos motores, permiten a los niños mejorar significativamente su coordinación motriz. El riguroso hecho de que los niños desplieguen mediante el juego sus capacidades motrices; expresivas, creativas, simbólicas, facilita al cerebro según Castañer y Camerin (1991) a “Proporcionar calidad en el movimiento mediante precisión, eficacia, economía y armonía” (p.90).

Las investigaciones realizadas por el autor, da a conocer que desarrollar juegos motores brinda beneficios concretos que influyen en el crecimiento motor del niño, pues se logra obtener resultados óptimos en la mejora de su coordinación motriz. Es por ello, que se debe motivar la práctica de este tipo de juegos como estrategia para mejorar la problemática.

El presente trabajo académico busca describir y desarrollar juegos motores para el mejoramiento de la coordinación motriz, en donde la acción lúdica ayude al cerebelo a coordinar los movimientos y a ajustar la motricidad fina y el equilibrio; siendo los resultados favorables a diferencia de aquellos niños que no participan en este tipo de juegos, en ese sentido, Durivage (2010) indica que el desarrollo motriz observado por medio del movimiento, depende principalmente de los elementos: maduración del sistema nervioso y evolución del tono. En conclusión, los juegos motores como actividad lúdica se encargan de

modificar la estructura de la corteza prefrontal el cual permite que emita impulsos nerviosos que sincronizan y coordinan los movimientos corporales de los miembros y músculos.

Las Instituciones Educativas en el nivel primario deben agregar este tipo de juegos a sus tareas diarias. Teniendo en cuenta esta realidad proponemos el siguiente problema de investigación ¿Cuáles son los juegos motores que mejoran la coordinación motriz de los niños de educación primaria?

1.1.2. Formulación de objetivos

Objetivo general

- Describir los juegos motores que mejoran de la coordinación motriz en los niños de educación primaria.

Objetivos específicos

- Analizar el referente teórico de juegos motores.
- Conocer el desarrollo de juegos motores para la coordinación motriz en niños de educación primaria.
- Analizar el referente teórico de la coordinación motriz.

1.1.3. Justificación de la investigación

Metodológicamente tiene justificación, debido a que se basa en el método científico documental y sigue pautas para poder llevar a cabo la investigación sobre juegos motores que mejoran la coordinación motriz en los niños.

La parte teórica, nos permite enfocarnos en diferentes fuentes de información mientras aprendemos distintos juegos motores y su respectivo desarrollo que ayudarán a conocer mejor la coordinación motriz. Asimismo, según lo explorado los niños llegan después de varios meses en confinamiento y restricciones; alejados de sus Instituciones Educativas y vulnerables emocionalmente, lo cual influye en su desarrollo normal. Por ello, es necesario conocer el trabajo de investigación realizado por algunos autores de educación física, como de profesionales de la psicomotricidad, que ayudarán a mejorar las capacidades coordinativas de nuestros estudiantes.

En el aspecto práctico, se justifica porque adquiere conocimientos del desarrollo propiamente dicho de los juegos motores, como un soporte importante para conocer cómo se relaciona con la falta de coordinación motriz.

Los juegos en mención en el presente trabajo académico incluyen una descripción detallada de cómo se realizan y de los elementos que utiliza, y en este planteamiento escrito se puede observar que el movimiento conduce al desarrollo o mejora de las capacidades coordinativas.

En el ámbito de justificación social, el presente trabajo académico contribuye en el ámbito educacional por tanto en el desarrollo social, debido a que brinda información completa y precisa sobre el tema, haciendo relevante para el quehacer pedagógico.

1.2. Marco Teórico

1.2.1. Antecedentes de la investigación

En investigaciones de autores internacionales, nacionales y locales, han desarrollado con éxito juegos motores para aumentar la coordinación motora de los estudiantes, lo cual es relevante para nuestro estudio.

A nivel internacional, encontramos a Pic y Pere. (2018), en el artículo acerca de la Estimación de la competencia motriz a través de juegos motores, tuvieron como objetivo abordar la estimación de la competencia motriz en niños desde la espontaneidad del juego motriz, donde seleccionaron 112 niños. Concluyeron que el estudio y evaluación de la competencia motriz debe realizarse de forma contextualizada, es decir, a través de situaciones de aprendizaje motor con participación integral y sistémica de los protagonistas. El juego motor es un recurso educativo para aprender y ponerse a prueba. Por otro lado, Cenizo–Ravelo et al. (2016), en el estudio en el que Diseña y Valida un Instrumento de evaluación de la Coordinación Motora en Escuelas Primarias, en el estudio los sujetos son los alumnos de primaria de centros públicos, y se contó con 2512 sujetos como muestra, quienes señalan que la coordinación motriz es un proceso complejo que se adquiere de forma paulatina. La mejor edad para conseguir estos procesos de coordinación

es entre los 6 y los 11 años. Asimismo, Benítez (2021) en su estudio del Juego y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del colegio privado de educación básica Betel de Loja, periodo 2019-2020”, con un enfoque descriptivo cualitativo y datos de una muestra de 19 niños de la Escuela Primaria Privada Betel en la ciudad de Loja sugirieron que los maestros, además de los rincones de juego, implementen estrategias interesantes, juegos, proyectos, experiencias de aprendizaje, etc. interesantes e innovadores que ayuden a los niños. desarrollar sus dominios motores, emocionales y cognitivos. De igual forma, la investigación realizada por Muñoz (2018) en su trabajo de investigación acerca del juego motor para mejorar la coordinación motriz, de corte no experimental de tipo cuantitativa y con una muestra de 32 estudiantes de 5° grado de 10 a 14 años, siendo 44% mujeres y 56% hombres de la escuela primaria bilingüe “Cuitláhuac”, México, recomienda incluir los juegos motores en la sesión de educación física para mejorar la coordinación motora. Igualmente, Marcela y Mendieta (2018) en su estudio sobre el Desarrollo motor en niños de la primaria básica de la institución educativa (I.E.) técnica Jiménez de Quesada, Guayabal Tolima, diseño que es descriptivo y de corte transversal y correlacional, contó con 168 niños de 6 a 10 años de edad como muestra, recomienda a los docentes de educación física implementar un programa que promocióne el desarrollo motor.

También se promueve constantemente la participación activa de los padres, orientándolos a promover el desarrollo motriz de sus hijos en las actividades diarias del hogar y en los espacios recreativos familiares.

Asimismo, López (2018) realizó un diseño descriptivo en su trabajo de investigación “El desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años mediante el juego tradicional” en el que se consideró a 20 niños. La escuela general básica “Isidro Ayora”, ubicada en Latacunga, Cotopaxi, Ecuador, recomienda la aplicación de juegos infantiles tradicionales a niños para ayudar a desarrollar la motricidad gruesa y fortalecer su sentido de identidad.

La tesis de Neciosup (2021) titulada “Juegos psicomotores para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 4 años del I.E.I. N° 003 Colasay - Jaén 2020” es un estudio cuantitativo realizado en un contexto nacional. El estudio es de carácter explicativo con una muestra de 12 niños. Neciosup sugiere que las

actividades que involucran juegos psicomotores pueden ayudar en el desarrollo de la coordinación motora gruesa. Estos juegos permiten que los niños interactúen con su entorno mientras participan en actividades tradicionales como saltar, correr, lanzar pelotas y moverse. Es importante señalar que los niños no deben temer la posibilidad de caerse o ensuciarse, ya que esto es necesario para la exploración, la experimentación y el juego, lo que en última instancia estimula la coordinación motora gruesa. Otro estudio sobre el juego como estrategia para el mejoramiento de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. 401 Frutillo Bajo - Bambamarca fue el realizado por Estela en el 2018 para su tesis. La metodología de investigación consistió en una investigación aplicada con un tamaño de muestra de 14 niños. Los resultados del estudio encontraron que el 71% de los niños se encontraba en nivel principiante en motricidad gruesa, mientras que el 28,5% se encontraba en proceso. El estudio concluyó que los juegos son una forma efectiva de mejorar la motricidad gruesa, concretamente en las áreas de coordinación, movimiento y equilibrio. Adicionalmente, Escurra y Ravelo realizaron en 2021 un estudio sobre el Circuito motor para estimular la coordinación motriz en niños de la I.E.I. María de Fátima- Huancayo 2021, el estudio fue aplicado en 40 niños como muestra de una población de 76 en Huancayo, Perú. La investigación recomienda ampliar la duración de los talleres de psicomotricidad infantil para evitar el deterioro de la coordinación motriz. Además, el estudio sugiere la implementación de acciones que fomenten los rebotes y la conducción, lo que puede mejorar la coordinación motora, incluida la coordinación ojo-mano, los reflejos, la coordinación ojo-pie, el control del cuerpo y el control de la potencia.

En su reciente estudio titulado “Los juegos de psicomotricidad como medio para la mejora de la coordinación motora gruesa en niños de cuatro años de la I.E.I. No. 395 Chicolón-Bambamarca-2019”, Gómez (2021) recomienda la integración de los juegos de psicomotricidad en el currículo de psicomotricidad para maestras de preescolar. El estudio, que contó con un diseño preexperimental y contó con diez niños de cuatro años de la I.E. No. Chicolón - Bambamarca de Cajamarca como muestra, demostró que la inclusión de juegos psicomotores mejora significativamente la coordinación motora gruesa de los estudiantes de este nivel.

Cayatopa (2021) en su tesis sobre los Juegos motores en la motricidad gruesa en

preescolares de la I.E. 211, Coccochó, 2021, el estudio preexperimental con un solo grupo de 18 alumnos de cinco años de la I.E. 211 en Coccochó, Camporredondo, Luya, Amazonas. El estudio concluyó que, para la mejora de las habilidades motoras, siendo de mucha importancia la participación de los niños en una diversidad de juegos. Los resultados mostraron un nivel de avance, con 61,1% en coordinación, 50% en ritmo y 55,5% en equilibrio. Esto indica que el uso constante del proceso adecuado puede superar el problema. Otro estudio de Umpunchig (2018) realizó una investigación de naturaleza mixta con un diseño transaccional o transversal no experimental. El estudio incluyó una muestra de veinte madres de niños de la I.E. N° 16726 del distrito de Imaza, Bagua, Amazonas. El estudio encontró que existían deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, por lo que se planteó la propuesta de un Programa de Juegos Educativos para el desarrollo de la motricidad gruesa. Por último, Soplín y Chávez (2019) realizaron una investigación cuasiexperimental con una muestra de 28 niños y niñas matriculados en el aula de cuatro años de la I.E. 18140 en Chocta, Luya, Amazonas. El estudio encontró que el trabajo sistemático, específicamente el desarrollo de talleres al aire libre que permiten el acceso a las partes más gruesas del cuerpo, mejoró significativamente los niveles de coordinación motora gruesa.

Fernández (2021) realizó un estudio de investigación descriptivo cuantitativo acerca de los Juegos Didácticos y Motricidad Fina en Niños de 5 años de la I.E. 212 Cumba, Bagua Grande 2021, que involucró a 30 niños de la I.E. Inicial No. 212 Cumba en la provincia de Utcubamba de la región Amazonas. Los resultados apuntan a que la incorporación de juegos de psicomotricidad en el currículo es fundamental para optimizar la coordinación motora gruesa de los alumnos y debería ser implementada por todos los docentes del área de psicomotricidad.

1.2.2. Referencial teórico

De juegos motores

• Concepto de juego

En cuanto a los juegos, tenemos que son comprendidas como actividades que se utilizan para la diversión y el disfrute, incluso como herramienta pedagógica, pero en ambos casos prepara para la vida. Permite realizar movimientos como desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, recepciones, otros.

Por otro lado, es bien sabido que, por medio del juego, los niños se contactan con el mundo, internalizan sensaciones, conocimientos, etc. que le permitirán

adecuarse de manera progresiva al medio. De sus facultades motrices que tengan dependerá su desarrollo adecuado.

Asimismo, cabe resaltar que el juego es una actividad autónoma que se realiza y se siente fuera de la vida ordinaria pero que al final puede cautivar por completo al participante sin ningún interés en el material; que opera en un momento determinado y en un cierto ambiente, que se ejecuta con orden y crea asociaciones que tienden a involucrarse en misterio o disfrazarse para sobresalir del mundo cotidiano (Moreno, 2002).

Asimismo, Viñez y Ramírez (2020), entienden el juego como una práctica corporal, como un conocimiento que transita en la cultura de una población, configurado de diferentes maneras, en diversos contextos.

- **Concepto de Juego motor**

En cuanto a los juegos motores, entendidas como actividades lúdicas que conlleva ejercicios y recreación, con reglas o sin ellas y que brinda sensación de disfrute, admitiendo liberar tensiones. En ese contexto, los juegos motores permiten la demostración de las capacidades, habilidades y necesidades, en distintas situaciones. Por otra parte, Gil y Navarro (2004), manifiestan que el juego motor es el primordial recurso para obtener logros motores, pero sin abandonar, como comentábamos anteriormente, brindar la sensación de placer y liberar tensiones, la cual es característico de este tipo de juegos.

Al mismo tiempo Caillois (1986), sitúa con claridad una línea donde prevalece el esfuerzo del participante para lograr un resultado de éxito, sea consigo mismo o en lucha directa con los demás. El esmero puede ser intelectual (ajedrez) o de tipo motriz; (atletismo), es claro que en nuestro quehacer sobresale los juegos agonísticos con predominancia de acciones motoras. Por su parte, Fernández y Cueto (2020), definen al juego motor como un juego relacionado con una meta (o movimiento) motora, ya que, para alcanzarla, los jugadores la realizan a través del movimiento.

Finalmente, Guts (1804), los llama juegos motores porque se ajusta a los aspectos corporales y motrices que corresponden al área de Educación Física. Bajo este criterio, puede realizarse una clasificación de juegos de acuerdo al tipo de tarea motriz de base; correr, saltar, etc., aunque pueden ordenarse de otro modo para responder con mayor exactitud el concepto de integración de la personalidad a partir de las actividades físicas.

- **Clasificación de los juegos motores.**

Desde el punto de vista socioafectivo, hay dos líneas muy claras: los juegos individuales o en parejas, y los grupales.

Realizando un análisis más detenido, se observa como el primer tipo de juego se desprende de los deportes individuales y del segundo los deportes en equipo. Si nos remitimos además de la clasificación de las habilidades motoras, pueden distinguirse las relaciones directas entre el juego y el movimiento y de éstos con las características de los niños (Montenegro, 1993).

- **Características de los juegos motores.**

Cabe resaltar que los juegos motores tienen ciertas características que los hacen únicos, entre los principales tenemos: promover la comunicación interpersonal, ser libre no condicionado, sirve como recurso para acoplarse al entorno de la familia, prepara a los niños para la vida adulta, mejora el desarrollo biológico, mental y social.

Por ello, desde el punto de enseñanza aprendizaje el juego es una actividad fundamental y espontánea, fomenta las relaciones sociales practicando valores, se desarrolla el carácter y los aspectos de la motricidad.

- **Características de los niños para proponer juegos motores.**

Durante el período escolar aumenta el desarrollo de la coordinación motora. No obstante, podemos observar contrastes en relación a edad y sexo en varias áreas de coordinación. En general, los niños logran mejor desempeño motor, especialmente en el control y el interior de objetos, especialmente en actividades con los pies. (Cenizo–Ravelo *et al.*, 2018).

Para seleccionar los juegos motores más adecuados que incidan en mejorar la coordinación motriz se tendrá en cuenta las características de los niños según los ciclos de Educación básica regular y el nivel en que se encuentran. Según el Ministerio de educación del Perú (2016) tenemos:

- Tercer Ciclo: Comprende los grados de primero y segundo, aquí debemos considerar que el estudiante se ajusta al plano de la realidad de los objetos, hechos y datos actuales, aunque se conoce que aún no abandona su fantasía e imaginación. Los estudiantes se caracterizan por su interés progresivo de interactuar con nuevos compañeros y participar activamente, adaptando de manera crecida sus intereses. Interpreta las reglas de lo bueno y lo malo en términos de consecuencias, conoce los premios, castigos, o en términos del

poder físico de aquellos que emiten las reglas.

- Cuarto Ciclo: Comprende los grados de tercero y cuarto, en esta etapa los estudiantes tienen más habilidades que se deben tomar en cuenta. Por ejemplo, su lenguaje es claro, tiene facilidad de pensamiento en la producción de textos, mejora sus habilidades de cálculo, afirma sus habilidades motoras; goza del dibujo, de actividades manuales, y las deportivas. Las actividades para trabajar con ellos deben apoyarse en una pedagogía activa, debido a la disposición de trabajar en equipo.
- Quinto Ciclo: Comprende los grados de quinto y sexto, en esta etapa van afianzando un pensamiento que le facilita proceder sobre la realidad y los objetos, distinguirlos y llegar a conclusiones. Por ello, en esta etapa se debe incluir la capacidad de indagar información en diversas fuentes. Dado que la cooperación tiene mayor significado para ellos, los estudiantes pueden fomentar expresiones democráticas, añadiendo poco a poco las expectativas familiares, grupales o de la nación.

Los juegos irán dirigidos a la iniciación de los deportes, con reglas y normas más sencillas incluso pensadas por los propios estudiantes. Se promoverá diversas situaciones motrices, resolución de problemas, juegos en la naturaleza, juegos de aventura, de temporalización, de orientación, etc. (Cobos, 2011)

De desarrollo de juegos motores para la coordinación motriz.

Según lo investigado, Esparza, (2013) considera como juegos motores adecuados para la coordinación motriz los siguientes:

- Saltarinas – saltarines: Se forman tres o más grupos, ubicados en hileras en la línea inicial de la cancha, a un metro de distancia, una hilera de la otra. Todos los niños están de pie, excepto el primero de la hilera, éste debe estar agachado (cuclillas). Los niños que se encuentran de pie, de cada hilera, van saltando a los que están en cuclillas, y pasarán sucesivamente por sobre el compañero, hasta el último de la hilera. Gana, el equipo que logra llegar hasta la línea final de la cancha, con su último integrante.
- Las frutas: Se conforman grupos de cinco o más niños, ubicados en hilera y de pie, a una distancia de dos metros una hilera de la otra. Cada niño, será asignado con el nombre de una fruta predeterminada, la cual será replicada en cada uno

de los grupos. El profesor dirá una fruta al azar, el niño que corresponda, deberá salir corriendo, dando la vuelta a su grupo respectivo y se ubicará en la parte final de su hilera. La fruta que llegue antes a su sitio consigue un punto para su grupo. El equipo que haya sumado diez puntos será el ganador.

- **Pisa papeles:** Cada niño se ubicará sobre la línea de la cancha o espacio inicial del recinto y deberá tener un papel de diario en cada mano. Al escuchar la señal dada por el profesor, el niño deberá arrojar uno de los papeles de diario al suelo y ubicar un pie sobre éste, luego deberá arrojar el otro papel y ubicar el otro pie. Una vez que haya pasado pisando los dos papeles con ambos pies, recoge el primero y lo vuelve a lanzar un poco más adelante, repitiendo el proceso anterior (pisar el papel). Como si estuviera caminando por ellos. Si en algún momento sus pies tocan el suelo, el niño deberá volver al punto de partida. El juego finalizará cuando todos los niños, hayan efectuado el recorrido de ida y vuelta al recinto.
- **Saltar la serpiente:** El grupo debe dividirse en dos equipos, todos en hilera y posición prono (espalda en el piso), a un metro de distancia aproximadamente. A la señal del profesor, los últimos de cada fila comienzan a saltar a los niños hasta llegar a la primera posición. Los demás tendrán que realizar la misma acción. El juego termina cuando todo el equipo haya traspasado la meta impuesta por el profesor.
- **Abrazos salvadores:** Se escogen dos capturadores. Los dos niños elegidos, deberán perseguir a cualquier jugador que corra en solitario y quedarán salvados transitoriamente, si logran abrazarse a otro niño. El tiempo máximo que podrán estar abrazados será de diez segundos. Cuando un niño es tocado, debe cambiar de rol.
- **Policías y ladrones:** Distribuidos en dos equipos, cada uno de ellos se ubica dentro de un círculo dibujado en el suelo respectivamente, a cada grupo se entrega la misma cantidad de balones, idealmente de diferente tamaño, color, textura y peso. A la orden del profesor, los niños que están dentro del círculo, tratan de lanzar sus balones a diferentes sectores fuera de éste; el otro grupo, tratará de devolverlos e ingresarlos respectivamente. No se debe ingresar a la zona del contrario, si lo hacen, cada vez que ocurra se le sumará un balón al número final. El juego termina a los cinco minutos o cuando el profesor lo estime conveniente. Gana quién haya quedado con menos balones en su sector.

- La oruga juguetona: Los niños sentados uno detrás de otro, tomados de los tobillos, formarán equipos de siete u ocho participantes y se ubicarán en línea de fondo, mirando hacia el centro de la cancha o recinto. A la orden del profesor, todos los equipos deberán avanzar sentados, sin soltarse de los tobillos del compañero, solamente el que cierra la hilera (oruga), podrá impulsarse con las manos. El equipo, debe girar al centro de la cancha o recinto, y volver a punto de partida. Gana aquella oruga (hilera), que no se ha soltado y que logre pasar hasta su último integrante en línea de meta.
- La puerta giratoria: Ubicados los niños de pie, formarán cinco o seis filas y cinco o seis hileras, a una distancia de dos metros cada una de ellas; también entre cada niño, habrá una distancia de un metro, tanto hacia adelante como hacia atrás. Solamente dos niños quedarán libres. Los niños que quedaron libres, uno será el lobo y el otro será el cordero, se ubicarán entre las hileras y filas, a la orden del profesor el lobo tratará de atrapar al cordero, cada cierto tiempo, se da la orden de cambiar el sentido de las hileras y filas (a la derecha o izquierda) con ello,

De referente teórico de coordinación motriz.

- **Concepto de coordinación motriz.**

Entendida como las ²⁹capacidades que organizan y normalizan de modo preciso los procesos parciales de un acto motor de acuerdo al objetivo motor preestablecido” (Lorenzo, 2009, p.34).

De lo mencionado podemos decir que la coordinación motriz apoyada en factores motores y psicológicos requiere la facultad de ajustar los movimientos corporales de diferentes partes. Es decir, la capacidad para activar ciertas zonas musculares relajando otras.

- **Elementos de la coordinación motriz.**

Resulta básico debido a la organización y desarrollo de su percepción motora a través del equilibrio, ritmo, orientación temporal, orientación espacial, reacción, diferenciación, adaptación, transformación y combinación de los movimientos en los niños.

- **Clasificación de la coordinación motriz.**

Luego de analizar varias propuestas de diferentes autores, Pozo, P. (2010) proporciona una clasificación según dos aspectos:

A. Dependiendo de si el cuerpo está involucrado, se observa dos tendencias

principales:

- **Coordinación Dinámica General:** Se caracteriza por la gran afectación muscular. Esta es la función normal entre el sistema nervioso central y los músculos esqueléticos en movimiento.
- **Coordinación Segmental:** Este es el vínculo entre la visión y la motricidad fina en cualquier parte del cuerpo, siendo óculo manual y pédico.

B. Dependiendo de la relación muscular, la coordinación puede ser:

- **Coordinación intramuscular (interna):** Capacidad de los propios músculos para contraerse de manera efectiva.
- **Coordinación intermuscular (externa):** Se refiere a la participación total de la totalidad de los músculos que envuelven el movimiento.

En esa línea, Huamán, K. (2016). determinó que un programa de juegos desarrolla de manera importante la coordinación motriz.

- **La coordinación motriz y los juegos motores.**

Aplicar los juegos motores se considera como estrategias de operación en las clases de educación física para el mejoramiento de la coordinación motriz en niños, así se confirma en el estudio de Muñoz, L. (2018) denominado el Juego motor en la mejora de la coordinación motriz, donde recomienda “Programar la sesión de educación física insertando juegos Motores” (p. 120).

En consecuencia, la incidencia de una propuesta didáctica para la coordinación motriz a través de un diagnóstico inicial y final, genera cambios de mejoría en la coordinación motriz por medio de los juegos. (Penagos, 2018).

II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

Tipo bibliográfica pues se recopiló conceptos y se procesó escritos con el propósito de obtener conocimientos sistematizados sobre un tema particular.

Se realizó la investigación de libros, trabajos de investigación relacionados al tema; haciendo uso de la exploración, reuniendo información de otros trabajos académicos y estudios referentes a la variable la coordinación motriz en niños de educación primaria.

Según Méndez y Astudillo (2008), mencionan que la investigación de este tipo es clave en el desarrollo del conocimiento, ya que sistematiza, descubre y aporta nuevos conocimientos.

2.2. Método de investigación

Es de carácter documental pues se lleva a cabo mediante la consulta de diversos documentos tales como: libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, actas, actas, constituciones, etc.

Según Constantino (1993), la investigación bibliográfica es un conjunto de métodos y técnicas, cuyo propósito es, en primer lugar, buscar, procesar y almacenar la información contenida en la literatura y presentarla de manera sistemática, coherente y bien argumentada. Documentos Nueva información en, segunda instancia.

2.3. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Técnica del fichaje, porque se organizó la información mediante fichas textuales, fichas de resumen, fichas de análisis documental, fichas bibliográficas, las mismas que ayudaron al presente trabajo académico. Tenorio (1998), nos dice que la técnica del fichaje es usada especialmente por los investigadores. La concibe como una forma de recolectar y guardar información en un banco de datos.

Las fichas deben ser referidas a un mismo tema de investigación, lo cual le da concordancia y confiabilidad en sí mismo. Asimismo, Ríos (2017) nos dice que la Ficha de registro documental es un tipo de instrumento que sirve para anotar datos encontradas en fuentes documentales o información procedente de las unidades de análisis.

2.4. Consideraciones éticas

El presente trabajo académico ha respetado la producción intelectual de los diferentes autores de referencia que sustentan los conocimientos diversos del trabajo de investigación, rigiéndome a las normas APA actuales, así como también a las exigencias y criterios de evaluación en conformidad con las normas establecidas por la universidad.

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presenta a modo de resumen lo más destacado de los artículos científicos que se revisaron e información discutida de los resultados.

3.1. Resultados.

Elaborados a partir de los artículos científicos que dieron respuesta a los objetivos del presente trabajo académico.

N.º	Base Datos	Título	Revista Científica	Autores	Año	País	Tipo de Investigación	Objetivo General	Instrumentos	Población Estudio	Conclusiones Centrales
1	Redalyc.org	Estimación de la competencia motriz a través de juegos motores	Revista Internacional de Ciencias del Deporte	Miguel Pic; Pere Lavega.	2019	España	Metodología observacional, a través del diseño nomotético, seguimiento y multidimensional.	Estimar la competencia motriz de las niñas y niños desde la espontaneidad del juego motor	Software Lince.	El número de participantes fue de 68 niñas y 44 niños con edades comprendidas entre 12 a 17 años.	El estudio y evaluación de la competencia motriz debe realizarse de forma contextualizada, es decir, a través de situaciones de aprendizaje motor con participación integral y sistémica de los protagonistas. El juego motor es un recurso educativo de primera magnitud para aprender y ponerse a prueba.
2	Google académico.	Estudio bibliográfico sobre el 3js como mecanismo para determinar la coordinación motriz en niños	Revista de Actividad Física y Desarrollo Humano	Rony Merchan; Cristian Mendivelso; Jairo, Flórez.	2021	Colombia	Enfoque cualitativo con diseño descriptivo bajo el análisis de revisión bibliográfica.	Realizar un estudio bibliográfico sobre el 3js.	Test 3js como método de evaluación de la coordinación motriz.	Niños de 6 a 11 años.	El modo de aplicación de este método tiene variabilidad y objetividad muy significativa, por lo que es necesario garantizar sus condiciones de aplicación.
3	Redalyc.org	Concepciones del juego en la vida en la naturaleza de la formación de profesores en educación física.	Revistas de la FAHCE Educación física y ciencia	Nicolás Viñes; Facundo Ramírez.	2020	Argentina	Cualitativo e interpretativo. Tomando a la Corporal como referencial teórico.	Identificar los discursos de la enseñanza de las prácticas corporales	Revisión documental: lectura y análisis de programas de asignaturas de la formación.	La fuente e insumo de 102 programas del período comprendido de la 2004 al 2017.	El juego como medio nos permite entenderlo en términos de metodología del desarrollo biológico, de la enseñanza y de lo recreativo y del aprendizaje.
4	Redalyc.org	Diferencias de género en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 6 a 11 años	Revista Internacional de Ciencias del Deporte	Javier Ravelo Afonso; José Manuel Cenizo Benjumea; Soledad Ferreras Mencía.	2018	España	Enfoque cualitativo.	Analizar los cambios en el desarrollo de la coordinación motriz en el periodo escolar.	Test de tipo cualitativo orientado al proceso de ejecución.	2.649 alumnos participantes de centros públicos de Primaria de Andalucía	La evolución de la coordinación motriz crece a lo largo de la etapa escolar. Aunque, hay diferencias que se relacionan con la edad y el género.
5	Redalyc.org	Diseño y validación de instrumento para evaluar coordinación motriz en Educación primaria	Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte	Javier Ravelo Afonso; Juan Manuel Cenizo Benjumea; Morilla Fernández; Iratn J.C.; Pineda S. y Ramírez Hurtado J.M.	2016	España	Cualitativo de observación y evaluación objetiva	Diseñar y validar un instrumento que permita evaluar el nivel de coordinación motriz del alumnado.	Test cualitativo de observación y evaluación objetiva de la ejecución	2512 sujetos de muestra, obtenidos por muestreo por conveniencia.	El test 3JS es un instrumento confiable y de efectiva medición del desarrollo de coordinación motora para alumnos de 6 a 12 años.
6	Dialnet	Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física	Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Koinonía	Patricio Munzón; Santiago Jarrín.	2021	Ecuador	Enfoque cuantitativo de tipo descriptivo de corte transversal	Determinar la eficacia de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en las clases de educación física	Cuestionario	120 docentes de población y 80 de muestra	Las actividades lúdicas son una herramienta necesaria para los profesores de educación física y están diseñadas para evitar que los problemas de coordinación continúen.
7	Redalyc.org	Coordinación motriz y rendimiento académico en adolescentes	RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.	Aixa Ruiz; José Navia; Luis Ruiz; Irene Ramón; Miriam Palomo.	2016	España	Análisis descriptivo.	Analizar las relaciones existentes entre la coordinación motriz global y el rendimiento escolar.	Test de coordinación motriz.	480 estudiantes con edad media de 13.33 años.	Los escolares con mayor rendimiento académico mostraron progresivamente un mayor rendimiento coordinativo.

N.º	Base Datos	Título	Revista Científica	Autores	Año	País	Tipo de Investigación	Objetivo General	Instrumentos	Población Estudio	Conclusiones Centrales
8	Dialnet	El juego motor como recurso pedagógico para el aprendizaje de una lengua extranjera	Emás F. revista digital de educación física	Aida Fernández; Elena Ramírez; Julia Blández	2020	España	Enfoque cualitativo.	Proponer una serie de juegos motores que conecta la educación física y el aprendizaje de la lengua extranjera.	AICLE y RFT	Propuesta centrada en estudiantes de Primaria que está aprendiendo una lengua extranjera.	El elemento motor es un recurso didáctico de primer orden utilizado en la EF y en la psicomotricidad.
9	Scielo	Coordinación motriz e índice de masa corporal en escolares de seis ciudades colombianas	Revista U.D.C.A Actualidad & Divulgación Científica	Consuelo Veloz; José Vidarte; José Parra.	2018	Colombia	Estudio descriptivo, con fase correlacional.	Correlacionar la coordinación motriz con el IMC, en escolares entre 10 a 12 años	Pruera KTK elaborado según las especificaciones establecidas en el protocolo del test de coordinación.	2.651 niños escolares de muestra, con edades de 10 a 12 años.	Los niveles de coordinación motora mejoraron con la edad, mejor en el sexo masculino, existiendo correlaciones inversas entre el IMC y las diferentes variables estudiadas, y estas correlaciones fueron mayores en los niños mayores, el sexo masculino y la escolaridad formal.
10	Dialnet	El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación	Emás F. Revista Digital de Educación Física.	Antonio Baena; Pedro Ruiz.	2016	España	Enfoque cualitativo.	Abordar el carácter lúdico y educativo del juego	Revisión documental.	Repercusión directa del juego en escolares del área de Educación Física.	Destacar el papel del juego en el proceso de enseñanza y su consideración como contenido necesario en la educación.
11	Dialnet	El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física.	Retos, tendencias en educación física y recreación.	Fernando Guío	2022	Colombia	Enfoque cualitativo y la investigación acción	Detección, diseño y documentación de juegos innovadores, describir sus componentes didácticos, proponer orientaciones que permiten su selección y/o construcción	Observación in situ, Diario de campo, registro fotográfico, video, cuestionario.	Contexto escolar, grados 10º y 11º.	El juego motor debe ser: debe ser: dinámica, innovadora, versátil, educativa e inclusiva. La ausencia de alguno de estos cinco componentes pedagógicos propuestos en la investigación puede afectar significativamente la calidad educativa de los juegos.
12	Dialnet	Compilation of Motor Games according to motor development	Sports Science 3,0	Andrés Fernández; Belén Cueto.	2020	España	Enfoque cualitativo.	Recopilar fichas de Juegos Motores y clasificarlas según el desarrollo motor	Recopilación de las fichas de Juegos Motores	Fichas de Juegos Motores del INEF Granada 1989-1994	Se han recopilado 47 Juegos Motores según el desarrollo motor y con contenido: habilidad, emocional, competitivo y simbólico.
13	Dialnet	Guía de ejercicios para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de bachillerato de la I.E. Atahualpa	Revista Cognosis	Jonathan Valencia; Rafael Tejada	2020	Ecuador	Métodos cualitativo y cuantitativo	Determinar una guía de ejercicios para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes	Test de coordinación motriz TGMMD (Tarca de desarrollo de la motricidad gruesa) y KTK (coordinación motora)	59 estudiantes de bachillerato como población	Se determinó que, a través de pautas de ejercicio, los estudiantes de secundaria pueden mejorar la coordinación motora y realizar actividades físicas y cognitivas con mejores resultados.
14	Dialnet	Las capacidades físicas básicas a través del juego motor desde una perspectiva interdisciplinaria y transversal en 5º de educación primaria	Revista Práctico	David Pérez; Leandro Álvarez.	2022	España	Enfoque cualitativo.	Contribuir al desarrollo y mejora de las capacidades físicas básicas del alumnado	Análisis, definición, tipos e implementación pedagógica de las CFB en Educación Primaria, tipos e implementación de los juegos motores.	20 alumnos	Teniendo en cuenta el carácter transversal e interdisciplinario, se espera que esta propuesta ayude a mejorar el proceso educativo de estos importantes contenidos.
15	Google académico	La coordinación motriz en los trastornos del desarrollo de la coordinación en el nivel inicial de enseñanza	Correo Científico Médico (CCM)	Carmen Cevallos; Fredy Rosales; Wilber Riverón.	2022	Cuba	Estudio descriptivo transversal	Caracterizar los conocimientos y las experiencias previas del profesorado sobre aspectos importantes de la coordinación motriz para contribuir al diagnóstico preciso y oportuno del trastorno de desarrollo de la coordinación.	Observación estructurada, Encuesta, principios de la declaración de Helsinki.	Se definió como universo a 24 profesores. La muestra se seleccionó por un muestreo aleatorio simple y quedó constituida por 13 profesores.	Primero, los padres y maestros, en especial los profesores de Educación Física, deben identificar los retrasos para adquirir habilidades motoras para posteriormente pueda procurarse la ayuda profesional.
16	Google académico	Efecto de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional	Revista Científica Internacional de Medicina de la Actividad Física y el Deporte	Duran C. y Costes A.	2016	España	Estudio cuasi-experimental, ya que la muestra no fue probabilística sino intencional	Examinar si el comportamiento de las 13 emociones durante el juego responde al modelo teórico que propone Bisquerra (2000)	Instrumento de registro de fotografías y vídeo	Intervinieron 1091 participantes, 600 (55%) hombres y 491 (45%) mujeres (rango de edad de 11-41 años).	Se establecen dos comportamientos emocionales desiguales, por un lado, se afirma el carácter positivo de la alegría, el amor y la felicidad. Por su parte, la ira, la tristeza y la ansiedad fueron identificadas como emociones negativas.
17	Google	Afectividad e interacción	Apunts. Educación	Andrea Jordá,	2020	España	Enfoque cuantitativo, con	Identificar la percepción	Encuesta de valoración de	70 estudiantes del segundo	A través de este juego no solo es posible el aprendizaje conceptual,

N.º	Base Datos	Título	Revista Científica	Autores	Año	País	Tipo de Investigación	Objetivo General	Instrumentos	Población Estudio	Conclusiones Centrales
	académico	motriz de los juegos populares en la escuela	n Física y Deportes	Pedro Gil; Felipe Mujica; Lorena Pascual; Andrés B. Fernández.			un diseño no experimental transversal y de tipo descriptivo.	afectiva del alumnado de 5º y 6º curso de educación primaria en los juegos populares de cooperación.	aspectos positivos y negativos en las clases de EF de la versión PANAS	ciclo de EP de 10 a 12 años de edad	procedimental y de actitudes, sino que también es una herramienta que genera AP y placer en los participantes, contribuyendo así al bienestar subjetivo.
18	Google académico	22 Relación de la coordinación motriz, edad y sexo con la fuerza y agilidad en escolares	Sportis, revista técnica científica del deporte escolar, en física y psicomotricidad.	José Cenizo; Francisco Vázquez; José Ramírez; Javier Gálvez.	2022	España	Descriptivo con un grupo.	2 Analizar el efecto de la coordinación motriz, la edad y el sexo sobre la fuerza y agilidad en escolares de 6-11 años	Modelo ANCOVA, Test Student, Test U de Mann-Whitney, Test de Kolmogorov-Smirnov.	2 647 escolares de dos centros de educación Primaria	Los resultados mostraron que el sexo estaba significativamente relacionado con la fuerza y la agilidad.
19	Google académico	17 Los juegos motores sensibilizadores y su efecto en las actitudes hacia la discapacidad mostradas por futuros maestros de Educación Física	Sportis, revista técnica científica del deporte escolar, en física y psicomotricidad.	Andrea Hernández; Jorge Abellán	2016	España	5 Metodología experimental, con dos momentos de medida (pre-test y post-test)	5 Comprobar el efecto de una intervención basada en los juegos sensibilizadores en las actitudes de los futuros maestros de educación física hacia las personas con discapacidad	Cuestionarios: Escala de Actitudes hacia las Personas con Discapacidad, Escala de Creencias hacia la atención a la discapacidad en actividad física (González y Baños, 2012).	5 28 estudiantes	La aplicación del programa no resultó en mejoras significativas en las actitudes de los participantes.
20	Dialnet	1 Estimulación cerebrosa en el desarrollo de la coordinación motriz en escolares	Polo del conocimiento	Nanci De La Nube; Lenin Loaiza; Carlos Ávila; Raúl Moscoso.	2020	Ecuador	2 Cuantitativo de tipo pre-experimental y correlacional con un corte longitudinal y basado en el método deductivo.	2 Aplicación y experimentación de la estimulación cerebrosa por medio del método "Learning Breakthrough Kit", para el desarrollo de la coordinación motriz.	Test MABC-2	60 escolares, con 17 de muestra.	La investigación realizada nos permitió demostrar que la aplicación de estimulación cerebrosa a través del método Learning Breakthrough Suite (Balometrics) es válida y experimental, además de estadísticamente comprobada.
21	Dialnet	Analisis de las relaciones entre el Trastorno en el Desarrollo de la Coordinación (TDC/DCD) y el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en la edad escolar	Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación	Miguel Villar; Luis Ruiz; María Barriopedro	2019	España	2 Experimental con un grupo control, o un diseño cuasi experimental	2 Analizar las relaciones existentes entre dos tipos de trastornos, en los años escolares	Batería MABC, Baterías TGMD, BOTMP, MAND o CAS.	Entre los artículos analizados, son un total de 1656	Sin duda, existe una relación entre las dos enfermedades, como lo expresan los estudios analizados en esta revisión.
22	Google académico	3 Educación Física remota: juegos motores e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19	Revista PODIUM	Jannet Córdor; Nelson Otáñez; María Córdor; Richar Posso; Lilia Lara.	2021	Ecuador	3 Diseño cuasiexperimental con medidas pre y postest sin grupo control, de corte longitudinal, descriptivo, y analítico y comparativo.	3 Verificar en qué medida los juegos motores en una Educación Física remota influyen en el desarrollo de la inteligencia kinestésica de los escolares de una I.E. particular de la ciudad de Quito.	3 Escala de estimación de las dimensiones para la inteligencia corporal kinestésica de la adaptación del test de Gardner 2001	22 estudiantes de muestra	Los resultados muestran que el uso de estrategias de enseñanza basadas en juegos motores puede promover la estimulación de la inteligencia kinestésica de los estudiantes.
23	Redalyc.org	1 Uso del test KTK como instrumento de evaluación de la coordinación motora gruesa	Revista científica en línea Educación Física y ciencia	Daniel Alarcón; Victoria Padilla.	2017	Chile	Estudio descriptivo transversal, metodología selectiva.	Realizar un metaanálisis referente al test KTK de evaluación de coordinación motora	Estudios analizados de Test de coordinación motora KTK	Niños de entre 6 a 11 años de edad del rango promedio de las edades.	La relación entre las variables que componen el Test de Coordinación Física Infantil KTK es positiva y muy alta, ya que arrojó un 0,981, lo que indica un alto nivel de fiabilidad del test.
24	Google académico	1 Test de Coordinación Motriz Aplicados al Área de Educación Física: Una Revisión Sistemática de Literatura	MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva	Huber Cuaspa; Paula Amnero.	2023	Colombia	1 Revisión sistemática en las bases de datos electrónicas mediante cadenas de búsqueda y parámetros metodológicos de inclusión y exclusión.	1 Identificar en diversos estudios los TCM aplicados en el área de educación física desde el año 2015 en adelante, como método de evaluación de la clase de educación física para determinar el estado de coordinación psicomotriz de los escolares.	1 Batería KTK, Test de Capón, Test 3/S, Prueba GRAML-2, Test MOBAC, Test de Coordinación Motriz SportComp, Test motor complejo (TMC), Test de Lorenzo Caminero y Otras pruebas.	Población de escolaridad primaria y secundaria.	La celda KTK representó el 25 % de los estudios y fue el instrumento más comúnmente usado (CM)

N.º	Base Datos	Título	Revista Científica	Autores	Año	País	Tipo de Investigación	Objetivo General	Instrumentos	Población Estudio	Conclusiones Centrales
25	Google académico	Importancia de la ritmicidad en la coordinación motriz en tiempos de la pandemia COVID-19	Revista Educación	Beymar Solís; Edwin Eyzaguirre.	2022	Perú	Revisión de artículos y publicaciones en revistas indexadas.	Argumentar y sustentar la importancia de la capacidad rítmica en la coordinación motriz	Indagación, revisión de producciones de análisis documental y de información.	Población: artículos de investigaciones publicados entre el 2017 al 2022.	El ritmo como habilidad de coordinación afecta significativamente a otras habilidades, sirviendo como andamiaje básico para la regulación de la coordinación motora general.

3.2. Discusión.

El presente trabajo académico que consiste en describir los juegos motores que mejoran de la coordinación motriz en los niños de educación primaria, entre varios estudios, se ha logrado establecer que las actividades lúdicas son indispensables para prevenir el mantener problemas de coordinación (Munzon y Jarrín, 2021), y los estudiantes pueden mejorar la coordinación motriz por medio de una guía de ejercicios (Cevallos-Rosales, *et al.*, 2020), así mismo se recomienda incluir este tipo de juegos dentro de la sesión de educación física en beneficio de la coordinación motora (Muñoz, 2018).

3.2.1. Objetivo específico 1: Analizar el referente teórico de juegos motores. En cuanto a este primer objetivo específico, se ha logrado establecer que el juego motor es un juego relacionado con una meta (o movimiento) motora, ya que, para alcanzar esa meta, los jugadores lo realizan a través del movimiento según sea el desarrollo motor. Pensar el juego como un medio permite entenderlo desde una perspectiva metodológica del desarrollo biológico, la enseñanza y el aprendizaje y el entretenimiento. No obstante, enfatizamos el papel de los juegos en el proceso de enseñanza y los vemos como una parte esencial de la educación. (Fernández y Cueto, 2020; Viñes y Ramírez, 2020; Baena y Ruiz, 2016).

3.2.2. Objetivo específico 2: Conocer el desarrollo de juegos motores para la coordinación motriz en niños de educación primaria, en cuanto a este segundo objetivo específico se ha logrado establecer que el juego motor debe ser dinámico, educativo, innovador, versátil, incluyente. Si alguno de estos componentes didácticos no está presente afecta notablemente la calidad educativa del juego, los criterios para poder seleccionarlos son el desarrollo motor de tipo habilidad, emocional, competitivo y simbólico. El empleo de estrategias didácticas de acuerdo a este tipo de juegos promueve la estimulación de la inteligencia kinestésica. Es así que los escolares con mayor rendimiento académico muestran de manera progresiva un mayor rendimiento coordinativo. (Fernando Guío, 2022; Fernández y Cueto, 2020; Posso-

Otáñez, *et al.*, 2021; Ruiz–Navia, *et al.*, 2016).

3.2.3. Objetivo específico 3 Analizar el referente teórico de la coordinación motriz, en cuanto a este segundo objetivo específico se ha logrado establecer que el desarrollo de la coordinación motora aumenta durante el período escolar. Aunque, podemos evaluar las diferencias de edad y género en varios ámbitos de la coordinación; su nivel mejora con la edad, el rendimiento es mejor en el sexo masculino, y que los niños con peso que se considera saludable tienen una coordinación motora significativamente superior comparativamente con los que tienen sobrepeso. (Cenizo–Ravelo, *et al.*, 2018; Vidarte–Vélez, *et al.*, 2018).

IV. CONCLUSIONES

- Primero, según la recopilación de conocimientos científicos existentes investigada sobre el tema, vemos que todos los juegos motores tienen efectos positivos debido a sus características que los hacen únicos, pues promueven la comunicación interpersonal, es libre no condicionado, sirve como recurso para acoplarse al entorno de la familia, prepara a los niños para la vida adulta, mejora el desarrollo biológico, mental y social de la persona.
- Segundo, tal como hemos podido comprobar en información científica recopilada, los juegos motores constituyen un recurso valioso y fundamental en la ejecución de las sesiones; mejoran la coordinación motriz debido a su naturaleza activa, ayuda a los niños a sentirse competentes en diferentes situaciones y escenarios, mejora la autoestima y la relación social, diferenciando mucho de los que no la aplican.
- Tercero, gracias al conocimiento adquirido podemos interpretar que los juegos motores para su desarrollo aplican; reglas, espacio, tiempo, número de participantes, objetivo, materiales. Todo ello ordenado en una fase de inicio, desarrollo y fin.
- Cuarto, tras el análisis del referente teórico sobre la coordinación motriz se deduce que esta capacidad tiene que ver con la regulación de los actos motores y del movimiento, permitiendo que los niños desarrollen sus habilidades físico psíquico, proporcionando en ellos una mejor calidad de vida.

V. RECOMENDACIONES

Luego de exponer las conclusiones del presente trabajo, y en respuesta a ello, se consideran las siguientes recomendaciones:

- Que las instituciones educativas del nivel primario, tomen en cuenta los resultados del presente trabajo académico y establezca los juegos motores como medios de mejora de la coordinación motriz.
- Al docente del nivel primario se recomienda utilizar este tipo de juegos como un medio necesario para perfeccionar la coordinación motriz de los alumnos; teniendo en cuenta que su no desarrollo se relaciona con el aprendizaje y la autoestima.
- Al ministerio de educación implementar estrategias de implementación de los juegos motores en los planes educativos del nivel primario.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TA Carlos Alberto Cardoza Guevara

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	revistamentor.ec Fuente de Internet	3%
2	www.researchgate.net Fuente de Internet	2%
3	podium.upr.edu.cu Fuente de Internet	1%
4	www.tdx.cat Fuente de Internet	1%
5	revistas.udc.es Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	revistas.fahce.unlp.edu.ar Fuente de Internet	1%
8	revistas.unipamplona.edu.co Fuente de Internet	1%
9	revistas.utm.edu.ec Fuente de Internet	1%

10	emasf2.webcindario.com Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
12	www.fundacionkoinonia.com.ve Fuente de Internet	1 %
13	issuu.com Fuente de Internet	1 %
14	revistas.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	cdeporte.rediris.es Fuente de Internet	<1 %
16	produccioncientifica.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
17	logiaefd.com Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	www.revistas.uma.es Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Consorcio CIXUG Trabajo del estudiante	<1 %
21	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

22	investiga.upo.es Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad de Córdoba Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1 %
28	mdc.ulpgc.es Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to uniminuto Trabajo del estudiante	<1 %
30	Submitted to Instituto Superior de Formacion Docente Salomé Urenq Trabajo del estudiante	<1 %
31	www.revistas.investigacion-upelipb.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 16 words

Excluir bibliografía

Activo

TA Carlos Alberto Cardoza Guevara

INFORME DE GRADEMARK

NOTA FINAL

/0

COMENTARIOS GENERALES

Instructor

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24
