



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Juegos pedagógicos en la coordinación dinámica de estudiantes de
primaria Puente Piedra - 2021

TESIS DE PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Donayre Trillo Rodolfo (orcid.org/0000-0002-5546-2435)

ASESORA:

Dra. Sánchez Aguirre Flor de María (orcid.org/0000-0001-6416-6817)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA –PERÚ

2021

Dedicatoria

A Dios por darme una oportunidad más para seguir en este mundo, a mis padres que me han dado la vida, que me han dado el ejemplo de perseverancia, de honestidad, de esfuerzo y en especial a mi familia por su apoyo moral, que es mi fuente de inspiración para seguir adelante

Agradecimiento

Al personal docente de la Universidad César Vallejo, por el apoyo brindado a lo largo de mi formación como magíster, y en especial al Dra. Flor de María Sánchez Aguirre, por su asesoría en la culminación de esta investigación.

Índice de contenidos

Caratula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	12
III. MÉTODO	23
3.1. Tipo y diseño de investigación	24
3.2. Variable y operacionalización	25
3.3. Población, muestra y muestreo	25
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	27
3.5. Procedimientos	28
3.6. Método análisis de datos	28
3.7. Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS	29
V. DISCUSIÓN	36
V. CONCLUSIONES	43
VI. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	52

Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudio	21
Tabla 2. Evaluación pre test de los salones A y B del 2 grado del nivel primaria	30
Tabla 3. Evaluación pos test de los salones A y B del 2 grado del nivel primaria	31
Tabla 4. Rangos de la coordinación dinámica	33
Tabla 5. Estadísticos de la prueba coordinación dinámica	33
Tabla 6. Rangos del ajuste global	33
Tabla 7. Estadísticos de prueba del ajuste global	34
Tabla 8. Rangos de la toma de conciencia	34
Tabla 9. Estadísticos de la toma de conciencia	34
Tabla 10. Rangos de la fase de estabilización	35
Tabla 11. Estadísticos de la fase de estabilización	35

Índice de figuras

Figura 1. Diseño del estudio

24

Resumen

El estudio tuvo el objetivo principal, demostrar cómo los juegos pedagógicos influyen en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. Se empleó una metodología de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo y con un diseño experimental, de tipo cuasi – experimental de pre test y post test con un grupo experimental y un grupo control. La muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes quienes cumplían con los criterios de inclusión del estudio, compuesto por 30 niños del salón A del 2 de primaria que fue el grupo de control y 30 niños del salón B que perteneció al grupo experimental. Se utilizó el instrumento la lista de cotejo de Minedu (2019) que fue adaptado por el investigador. A nivel descriptivo se estableció mediante el empleo de juegos pedagógicos en el salón B que el 67% de niños mostraron un nivel logro del ajuste global, toma de conciencia y fase de estabilización demostrando que mediante apoyo y enseñanza del docente desarrollaron adecuadamente su coordinación dinámica, caso contrario que el grupo de control del salón A donde el 7% de niños demostraron que están en un nivel logro pero sin aplicarse los juegos pedagógicos, demostrando la falta del empleo de estrategias lúdicas. A nivel inferencial se estableció que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, a través del estadístico U de Mann-Whitney obteniendo una variación del z de -6,068 y un $p < 0,05$.

Palabras claves: coordinación, dinámica, juegos, pedagógicos, niños.

Abstract

The main objective of the study was to demonstrate how pedagogical games influence the dynamic coordination of primary school students, Puente Piedra, 2021. An applied-type methodology was used, with a quantitative approach and with an experimental design, of a quasi-experimental type of pre test and post test with an experimental group and a control group. The sample consisted of 60 students who met the inclusion criteria of the study, made up of 30 children from classroom A of 2nd grade who was the control group and 30 children from room B who belonged to the experimental group. The Minedu (2019) checklist instrument was used, which was adapted by the researcher. At a descriptive level established through the use of pedagogical games in room B that 67% of infants show a level of achievement of global adjustment, awareness and stabilization phase, demonstrating that through support and teaching from the teacher they adequately developed their dynamic coordination, otherwise than the control group in room A where 7% of children demonstrated that they are at an achievement level but without playing the pedagogical games, demonstrating the lack of use of playful strategies. At the inferential level, it was established that pedagogical games do significantly influence the dynamic coordination of primary school students, Puente Piedra, 2021, through the Mann-Whitney U statistic, obtaining a z variation of -6.068 and a $p < 0.05$.

Keywords: coordination, dynamics, games, pedagogical, children.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, se evidencia que los docentes deben desarrollar actividades pedagógicas, siendo capaces de suscitar aprendizajes que promuevan la creatividad, el movimiento, la emocionalidad (Sánchez, et al., 2019), es por ello que la coordinación dinámica debe comenzar desde la infancia, niñez, especialmente considerando que, entre el nacimiento de los infantes hasta los seis años, sus movimientos físicos y aspectos mentales sufrirán cambios importantes, a partir del movimiento global, ya que el aprendizaje debe emplear situaciones pedagógicas globales e integradoras en el aspecto emocional, referente a las vivencias sensoriales, también el dominio corporal y expresión creativa, convivencias e interacción socio motriz, mejorando cada capacidad, conocimiento y actitud (Castañer y Camerino, 2001). Por otro lado, la actividad motriz gruesa permite al niño realizar actuaciones que logren la maduración a través de las experiencias, teniendo como resultado la acción de pensar desde la práctica (Puerta-Vilchez, G. & Sánchez-Aguirre, F., 2021).

De acuerdo al Ministerio de Educación (MINEDU, 2010) siendo el propósito de Educación Básica Regular (EBR) del 2021, que los sistemas educativos deben solventar cada necesidad y exigencia de la sociedad, fomentar la identidad cultural, social y personal, promover las comunicaciones, comprender los medios naturales y diversidades, desarrollando las capacidades productivas para conservar la salud y desarrollo corporal. Por lo cual el desarrollo y formación motriz, intelectual y en el plano afectivo va a permitir la construcción de grandes aprendizajes por medio de experiencias propias referente a actividades que sean espontáneas o que hayan sido planeadas específicamente. La realización de prácticas psicomotrices es fundamental para conducir el fortalecimiento integral de los niños ya que son técnicas que puede influir el acto intencional o significativo, de forma que se puede estimular o modificar, usando la actividad corporal y la expresión simbólica.

A nivel nacional, la Dirección Regional Educación Apurímac (2020) expresó que en la casa se debe organizar un espacio libre para que el educando pueda desempeñar actividades diversificadas empleando como diversos objetos, ordenados en canastas, cajas, teniendo al alcance para poder experimentar, dibujar, jugar, explorar, entre otros. Asimismo, la UNICEF (2018) expresó que el aprendizaje se da mediante los juegos pedagógicos en ambientes adecuados, ya

que los educandos pueden interactuar con diversos objetivos ya sea de manera solitaria o acompañado ya que está asociado al aprendizaje lúdico ya que los niños de preescolar pueden potenciar cada aspecto académico que tienen, ya que fomenta el interés y motivación de los educandos a través de los juegos pedagógicos, fomentando la capacidades psicomotoras y conocimientos.

A nivel local, en la Institución Educativa María Reiche Grosse del distrito Puente Piedra para el año 2021 se observa que hay deficiencias en la coordinación dinámica de los estudiantes de primaria, esta situación está basada en lo que se refiere a la formación integral de los niños pertenecientes al mencionado centro de estudios, esto se debe principalmente al poco espacio que disponen para realizar distintas actividades deportivas grupales y también al tiempo que tienen disponible para tal fin. Es así que, se evidencia la urgencia por disponer de espacios lúdicos adecuados en sociedad de padres y docentes con la finalidad de que los niños puedan recrearse y socializar con sus compañeros, de esta forma se estimula en ellos la capacidad de adaptarse a nuevos cambios, crear nuevas situaciones, experimentar, conocer, desarrollar la capacidad de resolución de conflictos, familiarizarse con los éxitos y las derrotas, percibir contextos que los lleven a la resolución de conflictos, aceptación de retos. Además, que los docentes deben desarrollar competencias digitales para poder atender a los estudiantes (Novoa, P. F. & Sanchez, F. de M., 2020). Así como desarrollo de los movimientos coordinados los cuales se pueden realizar con la práctica de juegos pedagógicos, los cuales no solo favorecen el desarrollo corporal sino también el psicosocial. Por tal motivo, la variable juegos pedagógicos en esta investigación es la base principal con la cual se pueden crear estrategias que buscan lograr el desarrollo y el fortalecimiento de la coordinación dinámica global, debido a que en esta etapa se desarrolla la musculatura en todo el cuerpo y se ajusta a los movimientos del cuerpo para que sean más específicos y que estén en equilibrio, de igual forma para el desarrollo de la interacción social, a través de la cual se forma la personalidad, la autoconfianza, la seguridad y el respeto.

Es por ello, en la presente investigación las variables a desarrollar son Juegos pedagógicos y coordinación dinámica de estudiantes, en base a eso se puede formular la siguiente interrogante que se busca resolver en el desarrollo de esta investigación ¿Cómo los juegos pedagógicos influyen en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021?, y las interrogantes

específicas ¿Cómo los juegos pedagógicos influyen en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021? ¿Cómo los juegos pedagógicos influyen en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021? Y por último ¿Cómo los juegos pedagógicos influyen en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021?

Justificación teórica, se realizó el trabajo ya que es relevante fomentar la enseñanza y aprendizaje de los educandos a través de juegos pedagógicos en los cursos de EF ya que podrá fomentar su coordinación dinámica psicomotora, siendo relevante para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, habilidades y conocimientos adquiridos mediante estos factores. Justificación metodológica, se aportó y desarrollo un instrumento para poder recolectar información para cada variable estudiada y problemática, además de la importancia de emplear estudios cuantitativos para poder determinar la variación de los estudiantes en la coordinación dinámica mediante los juegos pedagógicos. Justificación práctica, el estudio reforzó lo fomentado y aportó a lo difundido por MINEDU, UGEL que demuestra la relevancia de emplear los juegos pedagógicos para el desarrollo de psicosociales, conocimientos y psicomotriz de los niños desde que nacen hasta los 8 años (UNICEF, 2018), ya que también fomenta la coordinación dinámica de los mismos. Esta investigación plasma objetivos a desarrollar para obtener los resultados propuestos, el objetivo principal del estudio es: demostrar cómo los juegos pedagógicos influyen en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. Por su parte los objetivos específicos son: demostrar como los juegos pedagógicos influyen en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. demostrar como los juegos pedagógicos influyen en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. Finalmente, demostrar como los juegos pedagógicos influyen en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. En base a lo expuesto anteriormente se puede establecer la siguiente hipótesis general: los juegos pedagógicos influyen significativamente en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. En cuanto a las hipótesis específicas: los juegos pedagógicos influyen significativamente en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de

estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. Los juegos pedagógicos influyen significativamente en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, por último, los juegos pedagógicos influyen significativamente en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

De la presente investigación se tienen los siguientes antecedentes, se presentan a nivel internacional, Fierro (2019) determinaron la relevancia de los juegos físicos como metodología de enseñanza en la Educación Primaria (EP); enfoque cualitativo y diseño experimental; desarrollo teorías sobre las mejores y más apropiadas metodologías que se pueden desarrollar durante las clases de educación física, concluyendo que es importante la aplicación de una buena metodología por parte de los profesores, para desarrollar los patrones motores básicos en el crecimiento de los niños. Apoyando las teorías de Piaget y Ramsden, las cuales definen las etapas de desarrollo físico y psicológico por la cual pasan los niños de primaria. También se describe la capacidad que tienen para transferir sus conocimientos, aprendizajes y movimientos corporales a través de los juegos físicos, desarrollando su capacidad psicomotriz.

Torres (2017) realizaron estimulaciones psicomotrices a nivel efectivo a través de juegos pedagógicos tradicionales, para así fomentar el desarrollo locomotriz, motoras y no locomotriz; estudio cuantitativo, correlacional pre experimental; la muestra fueron 85 infantes entre 5 a 15 años; determinando un 41,17 de puntaje aumentado con un $p < 0,05$ al estimular mediante juegos pedagógicos la independencia para movilizar mediante la motricidad y locomotriz, también se mejoró las habilidades no locomotriz en 27,05 puntos con un $p < 0,05$; concluyendo que empleando actividades lúdicas tradicionales aumentan de manera positiva la motricidad gruesa, motriz e intelectual.

De Souza et al. (2016) determinaron la influencia de cada velocidad de las acciones musculares en los volúmenes máximo de repeticiones (VRM) referente al índice de esfuerzo percibido (IEP), y en la fuerza dinámica máxima de una muestra de nueve (9) mujeres estudiadas. La metodología de la investigación fue realizar series de 3 etapas de cada ejecución agregadas al protocolo VMR, también se recogieron datos sobre el IEP. La fuerza dinámica máxima se evaluó 72 horas al finalizar cada protocolo. Los resultados de la investigación indicaron que no hubo diferencias significativas estadísticamente en el IEP, respecto en el número máximo de repeticiones, la fuerza dinámica máxima entre los tres protocolos los cuales fueron concéntrico (PC), excéntrico (PE) y de control (PC). El estudio no respalda observaciones anteriores con una disminución sobre la fuerza máxima de contracción respecto a protocolos excéntricos. De igual forma la relación al IEP, no

se encontró diferencias significativas al final respecto a la ejecución de las tres (3) series de los tres protocolos analizados.

Cenizo et al. (2016) diseñaron y validaron los instrumentos para la evaluación sobre las coordinaciones motrices para los profesores de Educación Física de las Instituciones de Primaria, para que puedan evaluar los niveles de coordinación motrices entre sus alumnos; estudio cualitativo, no experimental; empleó como instrumento una guía de observación; la muestra fueron 2512 niños; determino la dimensión la consistencia interna obtuvo un Alfa de CronBach de 0,827, por su parte la estabilidad temporal refleja un coeficiente de correlación de 0,99 y la concordancia inter observadores con un coeficiente de correlación de 0,95. En la investigación se concluyó que el test 3js se considera un instrumento fue validado y fiable para realizar la mediación del desarrollo motriz en infantes entre 6 a 12 años de igual forma es una herramienta que se puede aplicar durante la primera etapa de formación para la comprobación de las evoluciones en las mejoras durante el periodo educativo.

Cedeño y Calle (2020) determinaron las incidencias de los diversos juegos colectivos e individuales en cada destreza y habilidad de los educandos; metodología mixta (cuantitativa y cualitativa), no experimental; la muestra fueron los estudiantes una institución; concluyeron que desarrollar actividades y juegos lúdicos colectivos e individuales tienen incidencias significativas para desarrollar cada habilidad y destreza de los educandos del nivel básico.

Crespo, Hernández y Infante (2018) divulgaron diversas experiencias integradoras para formar al educando; metodología cualitativa; análisis documental; resultado; determinaron que generar motivaciones de los educandos para participar en diversas actividades pedagógicas que aportaron en su desarrollo y formación.

Tamayo y Restrepo (2017) estudiaron cada sentido y prácticas de los juegos empleados en una institución; metodología interpretativa, descriptiva y de enfoque cualitativo; determino mediante los juegos pedagógicos facilita la transformación positiva en los infantes con algunos comportamientos especiales, además de acerca en la dinámica adecuada para su desarrollo; concluyó que el juego pedagógico en un ambiente determinado para los infantes apertura cada emoción y experiencia de vida desarrollando sus habilidades psicosociales y psicomotoras de los infantes que le ayudaran a desenvolverse en la sociedad.

Torrents et al. (2021) desarrollaron un enfoque de aprendizaje cooperativo propone diferentes estrategias pedagógicas para desarrollar la creatividad en los estudiantes; enfoque cualitativo, no experimental; el instrumento análisis documental; se determinó según dinámicas de coordinación, procesos cooperativos y competitivos (dentro y entre sistemas y sus entornos) no se ven como opuestos sino como pares complementarios, necesarios para el desarrollo de la creatividad colaborativa y aumentar el potencial de diversidad funcional psicomotriz individual y en equipos en entornos educativos.

Jelsma, Geuze y Smits (2018) analizaron las estrategias de control del movimiento utilizando criterios predefinidos de amplitud y diferencias en estas estrategias entre niños con y sin DCD; el estudio fue cuantitativo, experimental; la muestra fueron niños con (n = 28) y sin DCD (n = 15); el instrumento la guía de observación; se identificaron dos estrategias de movimiento diferentes que fueron validadas de forma independiente por una medida del desempeño de la tarea y una marca subjetiva de la calidad del movimiento, asimismo las diferencias iniciales entre los grupos y los cambios a lo largo del tiempo hacia la estrategia más exitosa se encontraron en ambos grupos, aunque en un porcentaje diferente. Este estudio muestra que la estrategia de movimiento más eficiente se observa en la mayoría de los niños con TD y solo en un pequeño número de niños con DCD, incluso después de la práctica.

Pesare et al. (2016) definieron y desarrollaron un entorno de aprendizaje inteligente capaz de mejorar el compromiso y la motivación mediante enfoques de aprendizaje y gamificación basados en juegos eficaces; estudio cualitativo y no experimental; determino en los últimos años, en lugar de diseñar y desarrollar soluciones tecnológicas aún más avanzadas, la atención se ha centrado en definir entornos que adopten estrategias adecuadas para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes, asimismo los enfoques de gamificación y aprendizaje basados en juegos podrían ser una solución prometedora, ya que hay mucha evidencia experimental que prueba su efecto en los contextos.

Camargos y Maciel (2016) analizaron la importancia del aprendizaje psicomotor en los primeros años. La metodología utilizada fue la revisión de la literatura; estudio cualitativo; el instrumento fue la encuesta; se determinó que los juegos lúdicos deben entenderse como prácticas que promueven el aprendizaje y desarrollan diversos aspectos del ser humano, como motor, psicológico, social y

afectivo, asimismo potencia la alegría a través de las actividades psicomotoras, de una forma amena y motivadora, también durante las lecciones de educación física, el maestro debe desvincularse de la repetición de movimientos y priorizar las actividades mecánicas que desarrollan el cuerpo y la mente, es decir, el cuerpo en general, por ello, el juego es un canal directo que utiliza el niño para expresar sus deseos y emociones, siendo una herramienta muy valiosa durante la serie inicial, período en el que el niño se vincula con la sociedad.

Alonso y Pazos (2020) realizaron un estudio sobre aproximaciones de los conocimientos concretos sobre prácticas motrices para que los infantes desarrollen integralmente; metodología mixta (cuantitativo y cualitativo); la muestra fueron 50 docentes encargados de actividades motrices en las instituciones educativas, decreto sobre la gestión educativa en infantes 330/2009 e informes de estudios de universidades gallegas; instrumento fue el cuestionario y análisis documental; concluyeron los profesionales de las instituciones educativas que es relevante las actividades de motricidad en las aulas infantiles, aunque el 58% de docentes indicaron que no se desarrollan las actividades suficientes, y la formación en las universidades sobre temas de motricidad es escaso.

Ortega y Gómez (2019) analizaron las representaciones y el discurso de 41 docentes en formación sobre la inclusión de elementos del juego en la educación y su potencial contribución a la cobertura de los problemas sociales en el currículo y a la educación sobre y para la igualdad de género entre hombres y mujeres; métodos mixtos (cualitativo y cuantitativo), basados en la transcripción, codificación, categorización y análisis de datos; la muestra fueron 34 docentes; los instrumentos fue el cuestionario y la entrevista semiestructurada; Los resultados mostraron una óptima acogida de la gamificación como estrategia formativa útil en las distintas etapas de la educación y que puede utilizarse válidamente para incluir el género como categoría de análisis en la enseñanza de las ciencias sociales.

Cabrera y Dupeyrón (2019) realizaron actividades sistemáticas estructuradas en periodos, para poder evaluar, ejecutar, diagnosticar, dirigidos para desarrollar la motricidad fina; la metodología que empleó fue la descriptiva enfoque mixto (cuantitativo y cualitativa); el instrumento fue el análisis documental, entrevistas y guía de observación; se determinó en las actividades pedagógicas que emplear actividades lúdicas el desarrollo de la coordinación al momento de

realizar trazos regulares, además de técnicas para rellenar, colorear, trazar, rasgar, recortar.

Barrera y Becerra (2016); desarrollaron el impacto social de la educación física mediante los juegos pedagógicos enseñando los esquemas corporales; la metodología cualitativa no experimental; el instrumento fue la guía de entrevista; la muestra fueron infantes; determinando que la educación física causo impactos positivos en cada educando, adquiriendo conocimientos sobre su cuerpo y entorno, ya que los juegos pedagógicos influyeron en las construcciones del individuo como herramienta para los procedimientos de enseñanza y aprendizaje.

Aristizabal, Ramos y Chirino (2018) establecieron el empleo de principios activos para el desarrollo del trabajo individual y colectivo a través del desempeño psicomotriz; método experimental, enfoque mixto (cualitativo y cuantitativa) instrumento guía de observación y de entrevista; la muestra fueron 20 infantes del primer grado; determino mediante de la comparación de los datos en los perfiles al iniciar y final de los educandos; determino que las intervenciones didácticas logró variaciones positivas en el trabajo colectivo, individual demostrando construcción de conocimientos desarrollando también sus valores y autocontrol.

Cárdenas, Burbano y Espitia (2019) determinaron los efectos de programas recreativos pedagógicos sobre cada capacidad coordinada; estudio cuantitativo, cuasi experimental, descriptivo; la muestra fueron 64 educandos entre 6 a 7 años; instrumento fue test Capón con pre test y pos test; establecieron que los promedios entre ambas puntuaciones fueron significativos y atribuibles por el programa empleado; concluyendo que los programas recreativos producen efectos positivos en cada capacidad coordinada de los educandos.

De la Cruz y Patiño (2019) analizaron fomentar la motricidad gruesa de educandos de primaria a través de tres estrategias didácticas; metodología descriptiva, no experimental, cuasi experimental; la muestra fue el docente; el instrumento empleando fue las entrevistas donde se recolecto información del pre test y pos test determinando el desarrollo motriz; concluyó que las intervenciones pedagógicas impactaron en los educandos ya que mejoraron sus habilidades, ya que aplicar actividades lúdicas motivaron al cuerpo de los educandos a trabajar su motricidad gruesa.

A nivel nacional se desarrollaron los siguientes antecedentes; Castro y Maygua (2021) determinaron si los juegos pedagógicos tradicionales como

estrategia didáctica influyen en el desarrollo psicomotor de los infantes; estudio pre experimental, enfoque cuantitativo; la muestra fueron 27 infantes empleados en un análisis de pre test y pos test; la guía de observación test TPSI es el instrumento para las pruebas de entrada salida; del desarrollo de 20 talleres se determinó a través del pre test y post test determino un t tabulado de 2,056 < t calculada de 5,814; concluyendo que los juegos pedagógicos tradicionales influenciaron de manera directa en desarrollo psicomotor de los infantes, en el área de motricidad, lenguaje y coordinación.

Chengua (2018) determino la correlación entre los niveles de motricidad y rendimiento académico de los educandos de la institución educativa; metodología cuantitativa, transversal, correlacional y descriptivo; 35 educandos; el instrumento fue la guía de observación que es la Batería PDMS; determinaron una correlación estadístico $p < 0,05$; concluyendo que el desarrollo de motricidad a través de los juegos pedagógicos estuvo vinculado con el rendimiento académico a nivel de personal social, matemática y comunicación, además, del desarrollo de destrezas en la “prensión” y “uso de pelotas” y diversas actividades lúdicas.

Huamán (2016) determino el desarrollo de la coordinación motriz a través de los juegos en educandos del segundo de primaria; metodología cuantitativa, pre experimental; empleando un solo grupo 14 infantes para el pre test y pos test; el instrumento fue la guía de observación; se determinó mediante el t de student una media de 5,60750 y un 63,399 con un $p < 0,05$, concluyendo que los juegos pedagógicos desarrollaron de manera significativa la coordinación de la motriz en los infantes de primaria.

Meza (2015) determinaron la incidencia de los programas de juegos pedagógicos motrices para el desarrollo de la lateralidad en infantes de una institución educativa; estudio aplicado, mixto (cuantitativa y cualitativa) explicativo y pre experimental; la muestra fueron 25 infantes del primer grado del nivel primario; la guía de observación “Test GRITI”; determinaron mediante el pre test que el 36% de infantes del primer grado que tuvieron un nivel malo y 64% nivel deficiente demostraron y pos test que hubo un incremento del 16% de infantes que obtuvieron un nivel excelente, 80% de infantes demostraron un nivel bueno y 4 % tuvieron un nivel regular, asimismo mediante la prueba estadística t de student t calculado de 23,73 > t teórico 2,064; concluyendo que los juegos pedagógicos motrices

influenciaron en el desarrollo de la lateralidad de los infantes del primer grado de primaria de 5 años.

En esta investigación se definen dos tipos de variable independiente: Juegos Pedagógicos y variable dependiente: Coordinación Dinámica.

La variable Juegos Pedagógicos tiene las siguientes dimensiones de estudio: Social, Cognitiva, Afectiva Emocional.

En la variable Juegos Pedagógicos se tuvo la teoría constructivista de Piaget que se basó en el desarrollo del conocimiento en los individuos a través del sujeto – objeto, basándose en los desempeños cognitivos del infante a través del apoyo por su incapacidad en edades tempranas, generando así experiencias estructurales previas para poder generar transformaciones constructivistas, incorporándose en el conocimiento del individuo (Como se citó en Rosas y Sebastián, 2016)

Los Juegos Pedagógicos, definió Sarlé (2012), son una técnica de participación que tiene la finalidad de desarrollar en los estudiantes capacidades motores y conducta correcta, que puedan estimular la disciplina y la autodeterminación de cada alumno. A través de los juegos pedagógicos se logra desarrollar no solo los objetivos de la actividad sino mucho más allá en logros que se desean alcanzar en el aula a largo plazo. Por su parte para Calero, (2008) indica que los juegos pedagógicos son actividades de socialización en las que permiten al individuo socializar con otras personas, relacionarse en un ambiente libre, donde se puedan crear distintas técnicas más convenientes. Para Ramayo et al. (2014) la práctica de juegos pedagógicos enriquece, mejorar y ampliar los conocimientos, habilidades y las capacidades de los infantes. Por lo cual es el método a través del cual los niños pueden emplear para aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos, en ello radica su gran influencia en el desarrollo sensorial, también expresan que los juegos son una actividad fundamental y de gran importancia para los niños en la educación primaria, ya que produce cambios en su desarrollo psíquico y social. El juego responde a la necesidad básica de los niños como moverse, curiosar, manipular los objetos que están los rodean, así como la necesidad también de relacionarse, crear, expresarse e intercambiar vivencias, acciones, pensamientos y sentimientos, esto se hace efectivo para ir desarrollando sus habilidades y capacidades coordinativas por lo que es básica para el sano crecimiento y lograr mejorar el equilibrio estático y dinámico por lo cual se puede conseguir una mejor postura corporal.

Asimismo, UNICEF (2018) describió que los infantes entre 6 a 8 años de edad ya están llevando cursos de primaria, el aprendizaje se da mediante juegos todavía, siendo todavía relevante para poder enfocarse de manera pedagógica, asimismo en esta etapa el enfoque de aprendizaje activos basándose en los juegos pedagógicos transformaran cada experiencia educativa de los infantes en los primeros niveles de primaria y fortaleciendo su motivación y obteniendo un aprendizaje adecuado. Los juegos se remontan desde épocas muy antiguas de otras civilizaciones, en la actualidad en excavaciones se han encontrado distintos instrumentos los cuales servían como juguetes en otras épocas, los cuales eran usados para el disfrute de la población. De acuerdo a Delgado (2011) los juegos son parte del ser humano y están presentes en diversas épocas desde que nace hasta que envejece los cual es considerado como una actividad agradable y de socialización. Por su parte Minerva (2002), indicó que el juego tiene carácter mundial, está en todas las razas y épocas y aplica para todas las condiciones de vida. En cuanto a las características de los juegos pedagógicos, Calderón (2013) destaca que son tres las más elementales: espontaneidad, motivación y estimulación de la imaginación, por lo cual la oportunidad que brinda esta actividad es la participación libre de los alumnos así como aumentar la motivación en el aula, haciendo uso de las destrezas, habilidades y la imaginación para la resolución de problemas, ya que se ponen en práctica conocimientos adquiridos lo que lleva a experimentar situaciones de aprendizaje.

En cuanto a otros autores como Andrade y Ante (2011) mencionan varias características de los juegos pedagógicos, entre ellas que despiertan el interés hacia las asignaturas, fomentan la toma de decisiones, impulsan a la aplicación de los conocimientos adquiridos durante las diferentes temáticas, por lo cual se evidencia que los juegos tienen una gran cantidad de aspectos positivos mejorando no solo las destrezas del estudiante si no también su capacidad de atención y aprendizaje. Es importante señalar el rol que tiene el docente durante la realización de los juegos pedagógicos, el cual debe lograr motivar a sus estudiantes a indagar y ser responsables de su propio aprendizaje, por lo cual el docente debe dar las herramientas necesarias, así como los materiales apropiados para que los estudiantes adquieran conocimientos y tengan interés por aprender por cuenta propia.

Definieron de variable juegos pedagógicos Cardenas et al., (2014) quienes describieron como técnica de mejoramiento a nivel educativo es de gran importancia, ofrece oportunidades no solo de socialización entre los estudiantes y docentes, sino que también mejora el proceso enseñanza- aprendizaje. Desde el punto de vista de la coordinación dinámica, da herramientas para que los estudiantes afinen su postura, movimientos y agilidad motriz. El juego es un recurso importante para que los niños inicien la primera relación con sus compañeros. Por lo tanto, los niños están interactuando con los demás, aprendiendo a manejar los comportamientos deseados, como cooperar, observar, compartir, a diferenciar malas actitudes o conductas no deseadas, para así cultivar su energía (Gómez, s.f.).

En cuanto a las dimensiones de los juegos pedagógicos en esta investigación se tiene el Social: afirma Kadoora (2018) es cuando el individuo se desenvuelve libremente con otras personas. Es el proceso en el cual el niño o niña se vuelve más sociable, generalmente los juegos los realiza con los de su edad, comparte experiencias, desarrolla bases sólidas de su personalidad y a su vez desarrolla la capacidad de imaginación y creatividad.

En cuanto a la dimensión Cognitiva del juego, a través de la observación y su conocimiento, se puede ver cómo el niño desarrolla sus conocimientos previos. Asimismo, Kadoora (2018) indicó que cognitivo es comprender cómo un niño muestra íntimamente su conciencia natural en el deporte. Este es el propósito principal de hacer sentir al niño que ha entrado en la calidad de la formación preescolar. Es optimizar la forma de contacto con otros niños, padres y adultos, pero debe cooperar con su progreso general. La siguiente dimensión evaluada en la investigación es la Afectiva Emocional, en algunos casos los alumnos se cohíben al momento de jugar, por timidez, falta de confianza o por temor hacia los demás participantes, a través del juego e puede ayudar a mejorar este aspecto. Para Kadoora (2018), indica que esta dimensión se da en el proceso que el niño va ganando autoestima y confianza en sí mismo. Por lo cual a través de juego se refuerzan los sentimientos afectivos y emocionales hacia el propio ser humano y hacia los demás.

En la variable dependiente Coordinación Dinámica, tuvo como teoría de psicomotricidad de Le Boulch (2012) que detallo que la Educación Física está asociada al intento de crear ciencias de movimientos para poder aplicarlos en la

fisioterapia y psicomotricidad. Asimismo, detallo, que los movimientos son relevantes para el desarrollo de los individuos, teniendo que enseñarse a través de la ciencia del movimiento aplicado al desarrollo del psicomotriz del individuo.

La segunda variable de esta investigación es la Coordinación Dinámica, Según Le Boulch, citado por (Obispo, 2007), La coordinación dinámica general incluye las de varias partes del cuerpo que necesitan ajustarse entre sí y en la mayoría de los casos las locomotores. Además, enfatiza la importancia de las personas hasta los 11 o 12 años, porque ayudan a adquirir habilidades motoras no automáticas, en las que el movimiento se adapta para lograr el propósito marcado por su propósito. De manera similar, definen la coordinación dinámica general como (Velázquez et al., 2004), es decir, "el ajuste que afecta el movimiento de todo el cuerpo, como muchas formas de movimiento, salto y giro. También Quirós (2012) describió la coordinación dinámica general es Acción donde intervienen gran cantidad de segmentos musculares ya sea extremidad superior, inferior o ambas a la vez. Este se basa en el movimiento con desplazamiento corporal en uno o ambos sentidos y que pueden ser rápidos o lentos. Por su parte Contreras (2004) indica que refleja el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.

Igualmente, Araya (2017) expresa la coordinación dinámica general como aquella que agrupa los movimientos que requieran una acción conjunta de todas las partes del cuerpo. Intervienen gran cantidad de segmentos y músculos y por tanto gran cantidad de unidades neuromotoras, es decir, la coordinación dinámica general se refiere a los movimientos ajustados en todas las partes del cuerpo, estos movimientos son realizado con un fin o propósito, son armónicos y controlados por la persona. Asimismo, según Delgada et al. (2019) expreso que la coordinación dinámica son movimientos, compuestas entre los principales: saltar y salvar obstáculos, cuadrupedias, de equilibrio elevado y recuperación después de las caídas, trepas, ejercicios de agilidad en el suelo, desplazamientos en equilibrio elevado.

Las dimensiones evaluadas en esta investigación de la variable dependiente: Coordinación Dinámica, son: Ajuste global, Toma de Conciencia y Fase de Estabilización.

Sánchez (2011) la dimensión Ajuste Global se refiere al momento en que los alumnos se colocan ante nuevas situaciones, nuevos problemas motrices, múltiples y variados, que tienen que resolver. Gracias a un tanteo sucesivo, a una serie de ensayos y errores. Los estudiantes van ajustando sus movimientos a las exigencias del medio. Es decir, esta representa el momento en el están frente a nuevas experiencias y problemas que tienen que resolver. El medio comienza a exigir ciertas respuestas y ante esa situación, y por lo tanto se produce un tanteo de ensayo y error.

La siguiente dimensión Toma de Conciencia, Según Sánchez (2011), esta etapa se caracteriza por el “análisis y la confrontación con otros movimientos”. Para este momento los alumnos examinan cómo están desempeñándose, teniendo como base los movimientos que ya conocen. Por lo cual el análisis y la confrontación con otros movimientos son los aspectos más importantes de esta etapa.

Finalmente, la dimensión de Fase de Estabilización Es la repetición de acciones, y la coordinación de diferentes componentes está automatizada. Desde el control secuencial (control continuo de todos los componentes de la acción motora) hasta el control unificado, no requiere demasiada atención, y los gestos son cada vez más suave y económico (Sánchez, 2011).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

Esta investigación fue de tipo aplicada, ya que buscó dar soluciones a ciertos problemas que ocurren en la realidad de manera práctica y un mayor análisis sobre los temas de investigación los cuales se pueden adaptar, así como contribuir al conocimiento teóricos y científico. Para Lozada (2014) indica que una investigación aplicada es cuando se pone en práctica los resultados obtenidos para resolver diversos problemas que ocurren en el contexto a través de la adquisición de conocimiento.

Enfoque del estudio fue cuantitativo ya que empleó un instrumento para recolectar datos numéricos y emplearse para desarrollar los objetivos e hipótesis del estudio. Hernández et al. (2014) son estudios estratificados que tienen la finalidad de realizar a través de fases generales con el planteamiento de la problemática, objetivos e hipótesis para el estudio, para así poder plasmar mediante el marco teórico construido y la problemática del estudio ítems para la recolección de información numérica, obtenidos resultados generales.

Arias (2012) indica que el diseño de indagación va a representar un juicio que se basa en evaluar a un ente o también a un conjunto de personas durante situaciones determinadas, impulsos o procedimientos (V.I), con el objetivo de evaluar los cambios que se producen y se presta atención sobre aquellos que repercuten sobre la variable dependiente. Para tal fin se usó un diseño experimental, de tipo cuasi – experimental de pre test y post test con grupo experimental y grupo de control. El cual tiene la siguiente representación.

	Pretest	Programa	Posttest
GE	X	X	X
GC	X	--	X

Figura 1. Diseño del estudio

Dónde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

X: Aplicación del programa

3.2. Variable y operacionalización

Variable independiente: Juegos pedagógicos

Definición conceptual

Andreu y García, (2010) indican que los juegos pedagógicos asistidos se refieren a actividades físicas realizadas con los estudiantes y docentes, las cuales deben ser incluidas en el programa educativo de una asignatura, en el cual se presenta un contexto oral y en la cual surge la necesidad de usar un idioma y vocabulario que sea específico con la finalidad lúdica y evaluativa.

Variable dependiente: Coordinación Dinámica

Definición conceptual

Avella, Maldonado y Ramos, (2015) definen la coordinación dinámica como aquellos movimientos de los cuales se exigen ajustes de todas partes del cuerpo humano, lo cual en muchos indica locomoción. Entre estos movimientos se encuentran: saltar, salvar obstáculos, equilibrio elevado y recuperación después de las caídas.

Definición operacional

Esta variable se medirá con sus tres dimensiones las cuales son: Ajuste global, Toma de Conciencia y Fase de Estabilización. La medición se realizará mediante el instrumento de investigación que es la lista de cotejo también como el caso de la variable anterior en escala dicotómica, para alternativas de respuestas SI y NO, con la valoración de 1 punto para SI y 0 para la respuesta NO.

3.3. Población, muestra y muestreo

Para el caso de la presente investigación la **población** fue constituida por 60 estudiantes los cuales son de 2do grado de primaria de la Institución Educativa María Reiche Grosse, distrito Puente Piedra, 2021. La población se refiere al conjunto de personas de un lugar en específico las cuales tienen las mismas características en común, para Hernández et al. (2014) definieron como un conjunto de ocurrencia, las cuales coinciden en el mismo patrón. Esta población fue dividida entre cuatro secciones A, B, En la siguiente tabla se muestra la distribución de la población de estudio:

Tabla 1.
Población de estudio

Sección	Estudiantes		
	Niños	Niñas	Total
A	13	17	30
B	10	20	30
		Total	60

Nota: Nomina de matriculados

Por su parte la **muestra** es una parte de la población a la cual se va a estudiar y aplicar los instrumentos de la investigación. Según Hernández et al (2014), la muestra es el subconjunto de la población la cual también cumple con una serie de características en común y será aquella de donde se extraigan los datos para su posterior análisis y estudio. Para el caso de esta investigación la muestra de estudio fue tomada de la sección A, B de 2do grado de primaria de los estudiantes de la Institución Educativa María Reiche Grosse, Distrito Puente Piedra para el año 2021. La cual está compuesta por 60 estudiantes. Estos 60 estudiantes cumplían con criterios de inclusión indicados a continuación.

En el caso del **muestreo** se refiere al proceso en el cual los investigadores tenemos para determinar el lugar donde se va a realizar la muestra de estudio. Para Arias (2012) indica que este es el proceso por el cual se eligen los componentes del modelo general de una localidad. Es decir que consiste en reglas, procedimientos y criterios con los cuales se seleccionan elementos de una localidad que van a representar todo lo que sucede dentro de un sector en específico. En esta investigación fue muestreo no probabilístico intencional, ya que el análisis se realizó con dos secciones A y B del 2do grado de primaria y este fue el grupo experimental al cual se le aplicó los cuestionarios para obtener los datos de análisis. Así mismo al grupo de control de la sección C del 2do grado de primaria.

Criterios de inclusión

-) Los estudiantes deben haber cursado el 1er grado en la Institución Educativa María Reiche Grosse.
-) Las edades de los niños y niñas deben ser de 7 a 8 años.
-) Los estudiantes deben ser físicamente aptos para los deportes, sin impedimentos motores.

Criterios de exclusión

) Educandos que no fueron del aula A o B

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

En cuanto a la técnica usada, se refiere aquella que sirve para recolectar la información o datos de la muestra de estudio. Para Arias (2012) las técnicas se refieren a los procesos o medios que serán fundamentales para la recopilación de información durante la realización de la investigación. En esta investigación la técnica a usar fue la observación, la cual permite hacer la verificación y la recopilación de los datos que se quieren en la aplicación del instrumento a la muestra de estudio.

En cuanto al instrumento usado en la investigación, fue la lista de cotejo, a través de la cual se podrá diagnosticar y registrar los datos o acciones de rasgos en común. Por lo general usando formas dicotómicas en alternativas de SI – NO. Por su parte también Arias (2012), indica que estas listas de cotejo sirven para elaborar datos que estén basados en normas las cuales han sido previamente elaboradas para determinar la investigación y el estudio que se quiere realizar.

Como parte de la metodología utilizada en la presente investigación se realiza la ficha técnica del instrumento de recolección de información:

Ficha técnica del instrumento

Nombre: Lista de cotejo correspondiente a la coordinación dinámica

Autor: MINEDU (2019)

Adaptación: Br. Donayre Trillo Rodolfo

Criterios de adaptación: Se consideraron cambios en el cuestionario agregando mayor dificultad a las actividades realizadas, en base a que se aplicará a niños de 7 a 8 años y la capacidad motriz de ellos es mayor. De igual forma se consideró las dimensiones de la coordinación dinámica como: Ajuste global, Toma de Conciencia y Fase de Estabilización.

Aplicación: Niños de 7 a 8 años

Duración: 30 minutos

Finalidad del instrumento: Medir las dimensiones de la coordinación dinámica.

Área de estudio: Educación Física.

La validez del instrumento de recolección de datos se refiere la técnica que consiste en medir la variable de estudio lo cual va a servir para obtener los datos que darán los resultados de la investigación. Para esta investigación la lista de cotejo para medición de la variable de coordinación dinámica se realizó por medio de tres jueces expertos lo cuales aprobaran el uso del instrumento.

Por su parte la confiabilidad se refiere a la aplicación del instrumento con la cual se obtuvo datos confiables de manera segura. Para determinar la confiabilidad del instrumento se aplica a una prueba piloto con estudiantes de las mismas características de la muestra. Al aplicar el factor de confiabilidad de Kuder Richardson se obtiene que los resultados son de $KR=0.80$ (VER ANEXO 4) lo cual es un índice de confiabilidad buena y significativa.

3.5. Procedimientos

Detectando la problemática con respecto a la coordinación dinámica, se realiza la siguiente incógnita: ¿Cómo los juegos pedagógicos sirven para el mejoramiento de la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Institución Educativa María Reiche Grosse, Distrito Puente Piedra, 2021?, para la cual se hace la revisión de una serie de trabajos previos como antecedentes de la investigación, de igual forma se estudia de forma conceptual las variables de desarrollo en la investigación.

Primero. - Para la recolección de datos primero se mandó una carta a la institución educativa María Reiche Grosse para que nos permitiera realizar la presente investigación.

Segundo.- Luego del permiso concedido se procedió a tomar la prueba del pre-test al grupo control compuesto por 30 infantes y al grupo experimental de 30 infantes haciendo un total de 60 estudiantes ,los cuales se dividieron en dos días para la evaluación y en grupos pequeños de 6 estudiantes , la prueba se realizó en la plataforma del Google Meet y una lista de cotejo que tiene 20 indicadores donde se encuentran las tres dimensiones que son A.-Ajuste Global , B.-Toma de Conciencia , y C.-Fase de estabilización.

Mientras al grupo control continua sus sesiones normales, al grupo experimental se le procedió a realizar los juegos pedagógico.

Tercero. - A través de 8 sesiones de juegos pedagógicos se procedió a realizar a los estudiantes del grupo experimental a través de google meet.

Cuarto. - una vez culminado las ocho sesiones de los juegos pedagógicos al grupo control y al grupo experimental se le procedió a realizar un post –test

Para el análisis estadístico fue la prueba de U Mann- Whitney, la cual evaluó los datos de la investigación.

3.6. Método análisis de datos

A nivel descriptivo se desarrolló el pre test y pos test a la sección A y B para poder así determinar los niveles de logro obtenidos de los infantes del grupo experimental.

De manera inferencia, los datos recolectados fueron analizados con la aplicación del instrumento, estos fueron representados estadísticamente con la prueba de U Mann- Whitney, se respondieron al objetivo general y específicos en las conclusiones de la investigación. De igual forma los datos se analizaron mediante la estadística descriptiva con la finalidad de hallar la correlación entre las variables indicadas en las hipótesis.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación respeta el derecho de autor al citar a cada autor en base a la información consultada empleando el Manual APA, así mismo la investigación se realizó con responsabilidad y ética, cumpliendo todas las normativas que exige la universidad, en base a la resolución de Vicerrectorado de la UCV se realizó la estructura, y pasos solicitados para hacer entrega del documento formalmente.

IV. RESULTADOS

Resultado descriptivo

A continuación, se presenta los resultados de los estudiantes de 2 grado del nivel primaria de la Institución Educativa María Reiche Grosse.

Tabla 2.
Evaluación pre test de los salones A y B del 2 grado del nivel primaria

Niveles	Coordinación dinámica				Ajuste global				Toma de conciencia				Fase de estabilización			
	Pre test A		Pre test B		Pre test A		Pre test B		Pre test A		Pre test B		Pre test A		Pre test B	
	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%
Inicio	29	97%	28	93%	23	77%	22	73%	24	80%	23	77%	26	87%	25	83%
Proceso	1	3%	2	7%	7	23%	8	27%	6	20%	6	20%	4	13%	5	17%
Logro	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3%	0	0%	0	0%

Nota: En base al cuestionario

Se realizó la recolección de datos mediante el instrumento dicotómico para la evaluación pre test, se determinó que el 97% de infantes del salón A y 93% del B mostraron un nivel inicio de del ajuste global, toma de conciencia y fase de estabilización demostrando todavía falta de apoyo en el desarrollo de coordinación dinámica, mientras que en el salón A el 3% y B el 7% de infantes demostraron un nivel proceso en su coordinación dinámica. Asimismo, en la evaluación pre test, se determinó que el 77% de infantes del salón A y 73% del B demostraron un nivel inicio en la noción de su cuerpo y sobre el espacio demostrando la falta de enseñanza para su ajuste global, mientras que 23% del salón A y el 27% del B demostraron estar en un nivel proceso. Además, se determinó en el pre test que el 80% de infantes del salón A y 77% del B demostraron un nivel inicio de manejo de su espacio y lateralidad todavía teniendo que reforzar en su toma de conciencia, mientras que el 20% de infantes del salón A y 20% del B demostraron estar en el nivel proceso y solamente el 3% de infantes del salón B demostró un nivel logro en toma de conciencia. También, se determinó que el 87% de infantes del salón A y 83% del B demostraron un nivel inicio de manejo de su equilibrio estático y dinámico faltando mejorar su estabilización, mientras que el 13% de infantes del salón A y 17% del B demostraron estar en el nivel proceso en su fase de estabilización.

Tabla 3.
Evaluación pos test de los salones A y B del 2 grado del nivel primaria

Niveles	COORDINACIÓN DINÁMICA				AJUSTE GLOBAL				TOMA DE CONCIENCIA				FASE DE ESTABILIZACIÓN			
	Pos test A		Pos test B		Pos test A		Pos test B		Pos test A		Pos test B		Pos test A		Pos test B	
	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%	f.	%
Inicio	25	83%	0	0%	18	60%	0	0%	18	60%	0	0%	20	67%	0	0%
Proceso	3	10%	10	33%	9	30%	3	10%	9	30%	6	20%	8	27%	10	33%
Logro	2	7%	20	67%	3	10%	27	90%	3	10%	24	80%	2	7%	20	67%

Nota: En base al cuestionario

Se realizó la recolección de datos mediante el instrumento dicotómico para la evaluación pos test luego de emplear los juegos pedagógicos como herramienta de aprendizaje para los infantes del salón del B, se determinó que el 83% de infantes del salón A demostraron estar en un inicio por no aplicarse los juegos, mientras que en el salón A el 10% mostraron un nivel procesos sin aplicar los juegos pedagógicos y el 33% de infantes del salón B al realizar los juegos pedagógicos demostraron un nivel proceso en su coordinación dinámica, aunque el 7% de infantes del salón A demostraron está en un nivel logro pero sin aplicarse los juegos pedagógicos, pero el 67% de infantes del salón B mostraron luego de aplicarse los juegos pedagógicos un nivel logro del ajuste global, toma de conciencia y fase de estabilización demostrando que mediante apoyo y enseñanza del docente desarrollaron adecuadamente su coordinación dinámica. Asimismo en la evaluación pos test, se determinó que el 60% de infantes del salón A demostraron estar en nivel inicio ya que no realizó los juegos pedagógicos, mientras que 30% de infantes del salón A demostraron estar en nivel proceso del ajuste global y el 10% de infantes del B demostraron luego de realizar los juegos pedagógicos mostraron en un nivel proceso, aunque el 10% de infantes del salón B demostraron estar en un nivel logro en su ajuste global sin desarrollar los juegos pedagógicos y el 90% de infantes del salón B que desarrollaron los juegos pedagógicos demostraron un nivel logro en la noción de su cuerpo y sobre el espacio demostrando que a través de la enseñanza empleando estrategias lúdicas mejoran

su ajuste global. Además, se determinó en el pos test que el 60% de infantes del salón A demostraron un nivel inicio en la toma de conciencia ya que no desarrollaron juegos pedagógicos, mientras que 30% de infantes del salón A demostraron un nivel proceso por no realizar los juegos pedagógicos, el 20% de infantes al desarrollar los juegos pedagógicos demostraron un nivel proceso en su toma de conciencia; aunque el 10% de infantes del salón A demostraron un nivel proceso sin desarrollar actividades lúdicas pedagógicas y el 80% de infantes del salón B posterior a realizar las actividades lúdicas pedagógicas demostraron un nivel logro de manejo de su espacio y lateralidad todavía teniendo que reforzar en su toma de conciencia. También, se determinó en el pos test que el 67% de infantes del salón A demostraron un nivel inicio ya que no realizaron en ninguna sesión actividades lúdicas, mientras que el 27% de alumnos del salón A demostraron estar en nivel proceso en sus fase de estabilización sin realizar actividades pedagógicas lúdicas y el 33% de infantes del salón B que desarrollaron juegos pedagógicos en las sesiones del docentes estuvieron en un nivel proceso, aunque el 7% de infantes del salón A demostraron estar en un nivel logro pero sin realizar juegos pedagógicos, pero el 67% de infantes del salón B que realizaron los juegos pedagógicos demostraron un nivel logro de manejo de su equilibrio estático y dinámico mejorando su estabilización.

Resultado inferencial

Hipótesis

Al ser datos no paramétricos se empleó para las hipótesis, los siguientes valores.

Contraste de hipótesis

$\alpha = 0.05$; nivel de aceptación = 95%

Significancia y decisión

- a) Si la sig. $b > \alpha$, por lo tanto, se acepta H_0
- b) Si la sig. $b < \alpha$ por lo tanto se rechaza H_0

Hipótesis general

H_0 : Los juegos pedagógicos no influyen significativamente en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

Ha: Los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

Tabla 4.
Rangos de la coordinación dinámica

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
Coordinación dinámica	GC-A	30	16,88	506,50
	GE-B	30	44,12	1323,50
	Total	60		

Nota: En base al SPSS

Tabla 5. Estadísticos de la prueba coordinación dinámica

	Coordinación dinámica
U de Mann-Whitney	41,500
W de Wilcoxon	506,500
Z	-6,068
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota: En base al SPSS

En base a los datos estadísticos de U de Mann-Whitney se determinó una variación del z de -6,068 y un $p < 0,05$, por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna demostrando que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

Ho: Los juegos pedagógicos no influyen significativamente en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

Ha: Los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

Tabla 6.
Rangos del ajuste global

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
Ajuste global	GC-A	30	17,03	511,00
	GE-B	30	43,97	1319,00
	Total	60		

Nota: En base al SPSS

Tabla 7.
Estadísticos de prueba del ajuste global

	Ajuste global
U de Mann-Whitney	46,000
W de Wilcoxon	511,000
Z	-6,073
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota: En base al SPSS

En base a los datos estadísticos de U de Mann-Whitney se determinó una variación del z de -6,073 y un $p < 0,05$, por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna demostrando que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

Hipótesis específica 2

Ho: Los juegos pedagógicos no influyen significativamente en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021

Ha: Los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021

Tabla 8.
Rangos de la toma de conciencia

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
Toma de conciencia	GC-A	30	17,85	535,50
	GE-B	30	43,15	1294,50
	Total	60		

Nota: En base al SPSS

Tabla 9.
Estadísticos de la toma de conciencia

	Toma de conciencia
U de Mann-Whitney	70,500
W de Wilcoxon	535,500
Z	-5,681

Sig. asintótica (bilateral) ,000

Nota: En base al SPSS

En base a los datos estadísticos de U de Mann-Whitney se determinó una variación del z de -5,681 y un $p < 0,05$, por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna demostrando que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

Hipótesis específica 3

Ho: Los juegos pedagógicos no influyen significativamente en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

Ha: Los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

Tabla 10.
Rangos de la fase de estabilización

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
Fase de estabilización	GC-A	30	18,10	543,00
	GE-B	30	42,90	1287,00
	Total	60		

Nota: En base al SPSS

Tabla 11.
Estadísticos de la fase de estabilización

	Fase de estabilización
U de Mann-Whitney	78,000
W de Wilcoxon	543,000
Z	-5,618
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota: En base al SPSS

En base a los datos estadísticos de U de Mann-Whitney se determinó una variación del z de -5,618 y un $p < 0,05$, por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna demostrando que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021.

V. DISCUSIÓN

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2010) describió que el propósito de la Educación Básica Regular (EBR) del 2021 es que los sistemas educativos deben solventar cada necesidad y exigencia de la sociedad, fomentar la identidad cultural, social y personal, promover las comunicaciones, comprender los medios naturales

y diversidades, desarrollando las capacidades productivas para conservar la salud y desarrollo corporal. Por lo cual el desarrollo y formación motriz, intelectual y en el plano afectivo va a permitir la construcción de grandes aprendizajes por medio de experiencias propias referente a actividades que sean espontaneas o que hayan sido planeas específicamente. La realización de prácticas psicomotrices es fundamental para conducir el fortalecimiento integral de los infantes ya que son técnicas que puede influir el acto intencional o significativo, de forma que se puede estimular o modificar, usando la actividad corporal y la expresión simbólica. El estudio se realiza en contextos no presenciales, por tanto, la aplicación de los instrumentos se recabo en varios momentos que no permitió un control total, debido a la emergencia sanitaria que viene pasando el país, así mismo, el desarrollo de las actividades educativas se realizó mediadas por la plataforma del Google Meet y WhatsApp.

Se planteó la hipótesis general, los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021; determinando en base a los datos estadísticos de U de Mann-Whitney una variación de la z de -6,068 y un $p < 0,05$, demostrando que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. Tuvieron similitud con los resultados, tipo de muestra y su tratamiento en grupos de pre test y pos test, en el estudio de Huamán (2016) que determino el desarrollo de la coordinación motriz en 14 infantes del segundo de primaria a través de los juegos, teniendo como resultado del pre test y pos test un t de student con una media de 5,60750 y un 63,399 con un $p < 0,05$, concluyendo que los juegos pedagógicos desarrollaron de manera significativa la coordinación de la motriz en los infantes de primaria. También tuvo similitud con la muestra empleada, instrumento de recolección de datos y los resultados del estudio de Chengua (2018) que determino la correlación entre los niveles de motricidad y rendimiento académico de 35 educandos, teniendo como resultado una correlación estadístico $p < 0,05$; concluyendo que el desarrollo de motricidad a través de los juegos pedagógicos estuvo vinculado con el rendimiento académico a nivel de personal social, matemática y comunicación, además, del desarrollo de destrezas en la “prensión” y “uso de pelotas” y diversas actividades lúdicas. Asimismo, tuvo similitud con el estudio de Castro y Maygua (2021) ya que emplearon como tipo de muestra infantes y su evaluación inferencial fue mediante el pre test y pos test,

además coincidió con los resultados y conclusiones, ya que determinaron si los juegos pedagógicos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el desarrollo psicomotor de los infantes teniendo como resultado a través del pre test y post test determino un t tabulado de $2,056 < t$ calculada de $5,814$; concluyendo que los juegos pedagógicos tradicionales influenciaron de manera directa en desarrollo psicomotor de los infantes, en el área de motricidad, lenguaje y coordinación. Coincidió a nivel de relevancia teórica y práctica con el estudio de Camargos y Maciel (2016) quienes analizaron la importancia del aprendizaje psicomotor en los primeros años, determinando que los juegos lúdicos deben entenderse como prácticas que promueven el aprendizaje y desarrollan diversos aspectos del ser humano, como motor, psicológico, social y afectivo, asimismo potencia la alegría a través de las actividades psicomotoras, de una forma amena y motivadora, también durante las lecciones de educación física, el maestro debe si desvincularse de la repetición de movimientos y priorizar las actividades mecánicas que desarrollan el cuerpo y la mente, es decir, el cuerpo en general, por ello, el juego es un canal directo que utiliza el niño para expresar sus deseos y emociones, siendo una herramienta muy valiosa durante la serie inicial, período en el que el niño se vincula con la sociedad. Asimismo, se sustentó de manera conceptual con Sarlé (2012) que definió que los juegos pedagógicos técnica de participación que tiene la finalidad de desarrollar en los estudiantes capacidades motores y conducta correcta, que puedan estimular la disciplina y la autodeterminación de cada alumno. Asimismo, se sustentó con la teoría de constructivista de Piaget que se basó en el desarrollo del conocimiento en los individuos a través del sujeto – objeto, basándose en los desempeños cognitivos del infante a través del apoyo por su incapacidad en edades tempranas, generando así experiencias estructurales previas para poder generar transformaciones constructivistas, incorporándose en el conocimiento del individuo (Como se citó en Rosas y Sebastián, 2016). También se sustentó los resultados del estudio con la teoría de psicomotricidad de Le Boulch (2012) que detallo que la Educación Física está asociada al intento de crear ciencias de movimientos para poder aplicarlos en la fisioterapia y psicomotricidad. Asimismo, detallo, que los movimientos son relevantes para el desarrollo de los individuos, teniendo que enseñarse a través de la ciencia del movimiento aplicado al desarrollo del psicomotriz del individuo.

Se planteó la hipótesis específica 1, los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, determinando a través de estadístico de U de Mann-Whitney una variación de la z del -6,073 y un $p < 0,05$, demostrando que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. Coincidió con De la Cruz y Patiño (2019) a nivel de conclusiones y tipo de muestra ya que emplearon estudiantes de primaria para analizar la motricidad gruesa a través de tres estrategias didácticas empleado por los docentes, concluyendo que las intervenciones pedagógicas impactaron en los educandos ya que mejoraron sus habilidades, ya que aplicar actividades lúdicas motivó el cuerpo de los educandos a trabajar su motricidad gruesa. Tuvo similitud con el objetivo y conclusión del estudio de Cardenas et al. (2019) quienes determinaron los efectos de programas recreativos pedagógicos sobre cada capacidad coordinada, estableciendo que los promedios entre ambas puntuaciones fueron significativos y atribuibles por el programa empleado; concluyendo que los programas recreativos producen efectos positivos en cada capacidad coordinada de los educandos. Coincidió con el tipo de muestra, técnicas de recolección de datos y los resultados del estudio de Aristizabal et al. (2018) quienes establecieron el empleo de principios activos para el desarrollo del trabajo individual y colectivo de infantes del 1 grado de primaria a través del desempeño psicomotriz, determinaron que las intervenciones didácticas lograron variaciones positivas en el trabajo colectivo, individual demostrando construcción de conocimientos desarrollando también sus valores y autocontrol. También tuvo similitud con el objetivo y conclusión de la investigación de Barrera y Becerra (2016) quienes analizaron el impacto social de la educación física mediante los juegos pedagógicos enseñando los esquemas corporales, determinando que la educación física causó impactos positivos en cada educando, adquiriendo conocimientos sobre su cuerpo y entorno, ya que los juegos pedagógicos influyeron en las construcciones del individuo como herramienta para los procedimientos de enseñanza y aprendizaje. Se sustentó de manera conceptual con Ramayo et al. (2014) que describió que la práctica de juegos pedagógicos enriquece, mejorar y ampliar los conocimientos, habilidades y las capacidades de los infantes. Por lo cual es el método a través del cual los niños pueden emplear para aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos, en ello radica su gran influencia en el

desarrollo sensorial, también expresan que los juegos son una actividad fundamental y de gran importancia para los niños en la educación primaria, ya que produce cambios en su desarrollo psíquico y social.

Se planteó la hipótesis específica 2, los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, en base al estadístico U de Mann-Whitney se determinó la variación del z en -5,681 y $p < 0,05$ demostrando que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. Estos estudios tuvieron similitud con la muestra empleándose en pre test y pos test, tipo de instrumento de recolección de datos, conclusión y los resultados del estudio de Meza (2015) ya que determino la incidencia de los programas de juegos pedagógicos motrices para el desarrollo de la lateralidad en infantes del primer grado de primaria, estableciendo a través del pre test que el 36% de infantes del primer grado que tuvieron un nivel malo y 64% nivel deficiente demostraron y pos test que hubo un incremento del 16% de infantes que obtuvieron un nivel excelente, 80% de infantes demostraron un nivel bueno y 4 % tuvieron un nivel regular, asimismo mediante la prueba estadística t de student t calculado de $23,73 > t$ teórico 2,064; concluyendo que los juegos pedagógicos motrices influenciaron en el desarrollo de la lateralidad de los infantes del prime grado de primaria de 5 años. Asimismo, coincidió con el estudio sobre el aprendizaje lúdico de Cabrera y Dupeyrón (2019) quienes realizaron actividades sistemáticas estructuradas en periodos, para poder evaluar, ejecutar, diagnosticar, dirigidos para desarrollar la motricidad fina, también en coincidió con la muestra de infantes de preescolar ya que también están desarrollando su coordinación de la motricidad fina, determinando que las actividades pedagógicas a través de estrategias lúdicas fomentan el desarrollo de la coordinación al momento de realizar trazos regulares, además de técnicas para rellenar, colorear, trazar, rasgar, recortar de los infantes. Asimismo tuvo similitud las opiniones recolectadas en el estudio de Ortega y Gómez (2019) quienes analizaron las representaciones y el discurso de 41 docentes en formación sobre la inclusión de elementos del juego en la educación y su potencial contribución a la cobertura de los problemas sociales en el currículo y a la educación, determinaron que una óptima acogida de la gamificación como estrategia formativa útil en las distintas etapas de la educación y que puede

utilizarse válidamente para incluir el género como categoría de análisis en la enseñanza de las ciencias sociales. Asimismo, coincidió con el objetivo, conclusiones y difirió con la muestra empleada por Alonso y Pazos (2020) quienes realizaron aproximaciones de los conocimientos concretos sobre prácticas motrices para que los infantes desarrollen integralmente, empleando como muestra docentes y un cuestionario para recolectar información, concluyendo que los profesionales de las instituciones educativas que es relevante las actividades de motricidad en las aulas infantiles, aunque el 58% de docentes indicaron que no se desarrollan las actividades suficientes, y la formación en las universidades sobre temas de motricidad es escaso. Se sustentó conceptualmente con UNICEF (2018) que describió que los infantes entre 6 a 8 años de edad ya están llevando cursos de primaria, el aprendizaje se da mediante juegos todavía, siendo todavía relevante para poder enfocarse de manera pedagógica, asimismo en esta etapa el enfoque de aprendizaje activos basándose en los juegos pedagógicos transformaran cada experiencia educativa de los infantes en los primeros niveles de primaria y fortaleciendo su motivación y obteniendo una aprendizaje adecuado.

Se planteó la hipótesis específica 3, los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, en base al estadístico U de Mann-Whitney se determinó una variación del z de -5,618 y un $p < 0,05$, demostrando que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021. Tuvo coincidencia con el objetivo, muestra y los resultados de Torres (2017) que realizó estimulaciones psicomotrices a nivel efectivo a través de juegos pedagógicos tradicionales en infantes del nivel primario mediante un estudio experimental, determinando un 41,17 de puntaje aumentado con un $p < 0,05$ al estimular mediante juegos pedagógicos la independencia para movilizar mediante la motricidad y locomotriz, también se mejoró las habilidades no locomotriz en 27,05 puntos con un $p < 0,05$; concluyendo que empleando actividades lúdicas tradicionales aumentan de manera positiva la motricidad gruesa, motriz e intelectual. Tuvo coincidencia con la finalidad del estudio pero difirió con la muestra del estudio de Tamayo y Restrepo (2017) quienes estudiaron cada sentido y prácticas de los juegos empleados en una institución, determinando que mediante los juegos pedagógicos facilita la transformación positiva en los infantes con

algunos comportamientos especiales, además de acerca en la dinámica adecuada para su desarrollo; concluyó que el juego pedagógico en un ambiente determinado para los infantes apertura cada emoción y experiencia de vida desarrollando sus habilidades psicosociales y psicomotoras de los infantes que le ayudaran a desenvolverse en la sociedad. Asimismo, se tuvo similitud con la conclusión del estudio ya que Torrents et al. (2021) describieron un enfoque de aprendizaje cooperativo propone diferentes estrategias pedagógicas para desarrollar la creatividad en los estudiantes siendo complementarios, necesarios para el desarrollo de la creatividad colaborativa y aumentar el potencial de diversidad funcional psicomotriz individual y en equipos en entornos educativos. Tuvo similitud con el objetivo y conclusiones del estudio de Pesare et al. (2016) quienes definieron y desarrollaron un entorno de aprendizaje y gamificación basados en juegos eficaces capaz de mejorar el compromiso y la motivación de los infantes, para así mediante la atención se ha centrado en definir entornos que adopten estrategias adecuadas para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes, asimismo los enfoques de gamificación y aprendizaje basados en juegos podrían ser una solución prometedora, ya que hay mucha evidencia experimental que prueba su efecto, además en los contextos. Asimismo, coincidió con el objetivo y conclusión del estudio de Fierro (2019) quienes determinaron la relevancia de los juegos físicos como metodología de enseñanza en la Educación Primaria (EP), llegando a la conclusión que es importante la aplicación de una buena metodología por parte de los profesores, para desarrollar los patrones motores básicos en el crecimiento de los niños. Sustentándose en las teorías de Piaget y Ramsden, las cuales definen las etapas de desarrollo físico y psicológico por la cual pasan los niños de primaria, también describiendo la capacidad que tienen para transferir sus conocimientos, aprendizajes y movimientos corporales a través de los juegos físicos, desarrollando su capacidad psicomotriz.

VI. CONCLUSIONES

Primera. Se estableció mediante el empleo de juegos pedagógicos empleado en el salón B que el 67% de infantes mostraron un nivel logro del ajuste global, toma de conciencia y fase de estabilización demostrando que mediante apoyo y enseñanza del docente desarrollaron adecuadamente su coordinación dinámica, caso contrario que el grupo de control del salón A donde el 7% de infantes del salón demostraron está en un nivel logro pero sin aplicarse los juegos pedagógicos demostrando la falta del empleo de estrategias lúdicas.

Segunda. Se estableció que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, a través del estadístico U de Mann-Whitney obteniendo una variación del z de -6,068 y un $p < 0,05$.

Tercera. Se determinó que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de ajuste global en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, mediante el estadístico de U de Mann-Whitney obteniendo una variación del z de -6,073 y un $p < 0,05$.

Cuarta. Se corroboró que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de toma de conciencia en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, a través del estadístico U de Mann-Whitney obteniendo una variación del z de -5,681 y un $p < 0,05$.

Quinta. Se estableció que los juegos pedagógicos si influyen significativamente en la fase de estabilización o automatización en la coordinación dinámica de estudiantes de primaria, Puente Piedra, 2021, empleado el estadístico U de Mann-Whitney obteniendo una variación del z de -5,618 y un $p < 0,05$.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. Se recomienda que en las instituciones educativas fomentar estrategias de la gamificación en los salones ya que es un método que emplea la funcionalidad y mecánica de lo juegos didácticos, empleándose como elementos motivadores, interactivos y sociales.

Segunda. Se recomienda que las instituciones realicen reuniones para definir objetivos claros para enseñar a los infantes el conocimiento y actitud necesarios

para que puedan desarrollar juegos pedagógicos adecuados para que desarrollen su coordinación dinámica psicomotriz.

Tercera. Se recomienda a los docentes emplear estrategias de aprendizaje asociados desarrollar los conocimientos y capacidades del infante a través del juego ya que plasmar los procedimientos del aprendizaje tradicional mediante propuestas lúdicas, generando así juegos pedagógicos adecuados para poder fomentar el desarrollo de la motricidad del infante.

Cuarta. Los docentes deberán emplear normativas para los juegos pedagógicos que se realizan ya que reforzaran los objetivos que tienen, también fomentando valores y actitudes de los infantes adecuados para trabajar de manera individual y grupal en las diversas actividades lúdicas que realizaran y en la interrelación con sus compañeros y el docente.

Quinta. Es recomendable generar también niveles de dificultades en los juegos pedagógicos ya que el docente podrá observar los avances de los infantes en su coordinación dinámica motora y si tiene que reforzarse en determinados aspectos, pudiendo controlar su desarrollo adecuado y concreto del niño.

REFERENCIAS

- Alonso, Y. y Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Andrade, V. y Ante, A. (2011). Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las Instituciones Educativas”Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y

- “Manuel .J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi (tesis de título). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/427>
- Andreu, A y García, M (2010) El aprendizaje basado en problemas aplicado a las lenguas de especialidad. *Ibérica: Revista de la Asociación Europea de Lenguas para Fines Específicos*, 19(2010). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3185285>
- Araya, E. (2017). Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de sala de psicomotricidad. Recuperado de <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Arias, F (2012) El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- Aristizabal, J., Ramos, A. y Chirino, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Educare*, 22(1). Recuperado de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582018000100319
- Avella, R., Maldonado, C. y Ramos, S. (2015). *Entrenamiento deportivo con niños*. Armenia: kinesis.
- Barrera, J. y Becerra, C. (2016). Incidencia del juego pedagógico en la construcción del esquema corporal (tesis de título). Recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2818/TE-19362.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Revista Mendive*, 17(2). Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Calderon, K (2013) La didáctica de hoy. Recuperado de <https://books.google.co.cr/books?id=Ro-gqLzNFv8C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Calero, M. (2008). *Educar jugando*. Lima, Perú: San Marcos
- Camargos, E. y Maciel, R. (2016). The importance of psychomotricity in children education. *Multidisciplinary Core scientific journal of knowledge*, 1(9).

- Recuperado de
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education/psychomotor-in-education-and-child>
- Cárdenas, M., Burbano, V. y Espitia, E. (2019). Efectos de un programa recreativo-pedagógico en las capacidades coordinativas en escolares. *Rev. U.D.C.A Act. & Div. Cient.* 22(1). Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rudca/v22n1/0123-4226-rudca-22-01-e1047.pdf>
- Cardenas, A., Gómez, C., Camargo, M., Reyes, Suárez, D. (2014). *El juego en la educación inicial*. Recuperado de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HUOzaTcb48kJ:www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-juego-en-la-ed-inicial.pdf+&cd=10&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
- Castro, F. y Maygua, V. (2021). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno (tesis de título). Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15466/Castro_Fanny_Maygua_Vilma.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castañer, M. y Camerino, O. (2001). *La Educación Física en la Enseñanza Primaria*. Recuperado de <https://books.google.com.br/books?id=qfKvHKCQzPQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Rehuso*, 5(2), 70-84. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Cenizo, J., Ravelo, J., Morilla, S., Ramírez, J. y Fernández, J. (2016). Diseño y validación de instrumento para evaluar coordinación motriz en primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 16(62). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5558894>
- Crespo, L., Hernández, R. y Infante, M. (2018). Prácticas asistidas enfocadas en la formación de los estudiantes: experiencias en UNIANDÉS, Ecuador. *Revista*

- Espacios*, 40(8). Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n08/a19v40n08p08.pdf>
- Chengua, J. (2018). El rendimiento académico y su relación con el nivel de motricidad, en niños de 3 a 5 años. Centro Educativo Inicial “Juana De Arco”. Lima, 2018 (tesis de título). Recuperado de https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/10170/Chenguyen_tj.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Contreras, O. (2004). Didáctica de la educación física. Un enfoque constructivista. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=pFpdfg130IC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- De la Cruz, M. y Patiño, P. (2019). Estrategia didácticas orientados a la motricidad gruesa en estudiantes del tercer grado de educación general básica de la unidad educativa “Antonio Neumane”. Recuperado de https://issuu.com/pucesd/docs/tesis_corregida_de_la_cruz_y_pati_o
- Delgado, L. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Delgado, V., Perez, L., Mera, D., Villafuerte, J. y Macías, R. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de los niños y niñas de 1er año de educación básica*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/337674319_LIBRO-JUEGOS-RECREATIVOS-PARA-LA-OPTIMIZACION-DEL-EQUILIBRIO-MOTRIZ-DE-NINOS-Digital
- Dirección Regional Educación Apurímac (2020). Orientaciones para implementar la estrategia, aprendo en Casa en el nivel de educación inicial. Recuperado de <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/archiv-2020/com/Orientaciones-inicial.pdf>
- Fierro, B. (2019). “¿Por qué los juegos Físicos son un método apropiado en las clases de educación física primaria? Chile. Revista de Educación Física, Volumen 1, Numero 3 del año 2019. <https://g-se.com/por-que-los-juegos-fisicos-son-un-metodo-apropiado-en-las-clases-de-educacion-fisica-primaria-2730-sa-J5daf0fb53da57>

- Gómez, J. (s.f.). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4) Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Huamán, S. (2016). Programa de juegos para desarrollar la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Cesar Vallejo Mendoza de Soccospata – Andahuaylas, Apurímac, 2014. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34751/huaman_bs.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jelsma, L., Geuze, R. y Smits, B. (2018). Movement Control Strategies in a Dynamic Balance Task in Children With and Without Developmental Coordination Disorder. *Journal of Motor Behavior*. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00222895.2019.1599809>
- Kadoora (2018) Las dimensiones del juego. Recuperado de <https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>
- León, L. y Gonzalez, C.. (2015). Teorías del Desarrollo Motor. Recuperado de <http://aprendizajeydesarrollomotoref.blogspot.com/2015/10/modelos-del-desarrollo-motor.html>
- Le Boulch, J. (2012). *Teoria e pratica della psicomotricità funzionale*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=zrTEvhEIEoQC&pg=PA72&lpg=PA72&dq=Wintrebert+y+Le+Boulch+teor%C3%ADa&source=bl&ots=OXZiZbQE EB&sig=ACfU3U3W8v5rs4W6p5PKBuYNrlsIBsqPAg&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwis9fr6qILyAhUIJrkGHXIYDw8Q6AEwDnoECAkQAw#v=onepage&q&f=false>
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, (1). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Meza, B. (2015). Juegos motrices para desarrollar la lateralidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 493 de la comunidad de Ccolliri

- Grande Yanaoca (tesis de maestría). Recuperado de http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/301/1/T026_42577293_M.pdf
- MINEDU (2010). *Área de educación física*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/3-otpefisica2010.pdf>
- Minerva, C. (2007). El juego como estrategia del aprendizaje en el aula. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=A1BF04DF49121D1C9465D62A42DFB7FD?sequence=1
- Novoa, P. F. & Sanchez, F. de M. (2020). La docencia 4.0 diferencias prospectivas según género. *EDMETIC*, 9(2), 137-158
<https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/12228>
- Obispo, J. (2007). Manual de Psicomotricidad. (Teoría, exploración, programación y práctica). Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=18c4WWH6TCwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Ortega, D. y Gómez, I. (2019). Gamification, social problems, and gender in the teaching of social sciences: Representations and discourse of trainee teachers. *PLOS ONE*, 14(6). Recuperado de <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0218869>
- Pesare, E., Roseli, T., Corriero, N. y Rossano, V. (2016). Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environments*, 3(5). Recuperado de <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-016-0028-0>
- Puerta-Vilchez, G. & Sánchez-Aguirre, F. (2021). Potentiating gross motor coordination in 5- year-old infants. *Internacional Journal of Early Childhood Special Education*. (In press).
- Quirós, M. (2012). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención*. Recuperado de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicomotricidad-guia-de-evaluacion-e-intervencion.pdf>
- Ramayo, D; Rivas Y y Martínez S (2014) Juegos didácticos para desarrollar el equilibrio en niños con discapacidad sensorial en la Educación Física

- Preescolar. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 19 - Nº 192 - Mayo de 2014. <https://www.efdeportes.com/efd192/juegos-didacticos-para-el-equilibrio.htm>
- Rosas, R. y Sebastián, C. (2016). *Piaget, Vigotski y Maturana, Constructivismo a tres voces*. Recuperado de https://issuu.com/ls06/docs/piaget__vigotski_y_maturana._constr
- Sarlé, P. (2012). *Juego y educación infantil*. Recuperado de http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego_y_educacion_infantil.pdf
- Sánchez, F., et al., (2011). Efectividad del método dirigido y capacidad crítica en la educación superior. *Revista Opción*, 9(2019), 414-474 Recuperado de <https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/30470>
- Sánchez, J. (2011). La coordinación dinámica general. *EFDeportes.com*, 16(157). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd157/la-coordinacion-dinamicageneral.htm>
- Souza, H; Campos, Y; Morreira, O; Guimaraes, M; Silva, G y Da Silva S. (2016) Influencia de las diferentes velocidades de acciones musculares en la Fuerza Dinamica Maxima, el volumen Maximo de repeticiones y el Indice de esfuerzo percibido. *PubliCE*. Recuperado de <https://g-se.com/influencia-de-las-diferentes-velocidades-de-acciones-musculares-en-la-fuerza-dinamica-maxima-el-volumen-maximo-de-repeticiones-y-el-indice-de-esfuerzo-percibido-2124-sa-657cfb2727fe32>
- Tamayo, A. y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13 (1). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Torres, S. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(3). Recuperado de <http://www.revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/view/72>
- Torrents, C., Balagué, N., Hristovski, R., Almarcha, M. y Kelso, J. (2021). Metastable Coordination Dynamics of Collaborative Creativity in Educational Settings. *Sustainability*, 13(5). Recuperado de <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/5/2696/htm>

UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Velázquez, R., Hernández, J. y Alonso, C. (2004). *La evaluación en Educación Física: investigación y práctica en el ámbito escolar*. Barcelona, España: GRAÓ

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Juegos Pedagógicos

SESIONES	CONTENIDOS	DESCRIPCIÓN /INDICADORES	SOCIAL	DIMENSIONES COGNITIVA ÍTEMS	AFECTIVA-EMOCIONAL
S1	ACTIVIDAD 1	Tiene el objetivo de desarrollar la coordinación dinámica	Enseña a respetar las reglas y a conocerlas		
S2	ACTIVIDAD 2	Tiene el objetivo de desarrollar los elementos de la corporeidad			Expresión y control de emociones
S3	ACTIVIDAD 3	Puede identificar la rapidez, los reflejos del estudiante, la observación, atención, coordinación de los ojos en conjunto con las manos.		Puede desarrollar la habilidad del pensamiento	
S4	ACTIVIDAD 4	Determina el dominio de los ojos y la mano.			
S5	ACTIVIDAD 5	Sirve para mejorar la coordinación de los ojos con las manos, las habilidades y destrezas, así como el dominio de lado izquierdo y derecho.	Mejora la comunicación, la cooperación entre los compañeros de clase y los procesos sociales.		
S6	ACTIVIDAD 6	Puede mejorar la coordinación del óculo podal.		Dominio de la empatía	
S7	ACTIVIDAD 7	Se usar para desarrollar la coordinación óculo podal.			
S8	ACTIVIDAD 8	Tiene el objetivo de mejorar las posiciones fijas del movimiento, la coordinación, la fuerza así como establece las diferencias entre rapidez y lentitud.			Detecta las habilidades de autoestima y la autoconfianza

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Variable: Coordinación dinámica.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE						
VARIABLE	DEFINICIONES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE VALORES	NIVELES Y RANGOS
COORDINACIÓN DINÁMICA	<p>Definición conceptual: Avella, Maldonado y Ramos, (2015) definen la coordinación dinámica como aquellos movimientos de los cuales se exigen ajustes de todas partes del cuerpo humano, lo cual en muchos indica locomoción. Entre estos movimientos se encuentran: saltar, salvar obstáculos, equilibrio elevado y recuperación después de las caídas.</p>	Ajuste global	Noción del cuerpo	1 al 7	DICOTÓMICA SI (1) NO (0)	Inicio: 0 a 10 Proceso: 11 a 14 Logro: 15 a 20
			Noción sobre el espacio			
	<p>Definición operacional: Esta variable se medirá con sus tres dimensiones las cuales son: Ajuste global, Toma de Conciencia y Fase de Estabilización. La medición se realizará mediante el instrumento de investigación que es la lista de cotejo también como el caso de la variable anterior en escala dicotómica, para alternativas de respuestas SI y NO, con la valoración de 1 punto para SI y 0 para la respuesta NO.</p>	Toma de conciencia	Espacio	8 al 14		
			Lateralidad			
	<p>Definición operacional: Esta variable se medirá con sus tres dimensiones las cuales son: Ajuste global, Toma de Conciencia y Fase de Estabilización. La medición se realizará mediante el instrumento de investigación que es la lista de cotejo también como el caso de la variable anterior en escala dicotómica, para alternativas de respuestas SI y NO, con la valoración de 1 punto para SI y 0 para la respuesta NO.</p>	Fase de estabilización	Equilibrio estático	15 al 20		
			Equilibrio dinámico			

Anexo 3. Matriz de especificaciones del Programa de Juegos pedagógicos

SESIONES	CONTENIDOS	INDICADORES	DIMENSIONES		
			Social	Cognitiva	Afectiva - Emocional
			ÍTEMES		
S1	Juego "Descubro mi entorno"	Desarrollar la coordinación dinámica.	Permite conocer y respetar reglas.		
S2	Juego "El gusano mareado"	Desarrolla los elementos de la corporeidad			Expresión y control de emociones
S3	Juego "Pelota Zig-Zag"	Identifica la rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación ojo - mano.		Habilidad para el desarrollo del pensamiento.	
S4	Juego "Carrera de botones"	Dominio de la coordinación ojo - mano.			
S5	Juego "Bedor y Pompón"	Mejorar la coordinación ojo - mano, las habilidades, destreza, su reacción y sus lados dominantes (derecha e izquierda)	fomenta comunicación, cooperación procesos sociales		
S6	Juego "Salta conmigo"	Ejecuta saltos utilizando uno y dos pies, mejorando su coordinación óculo podal.		Dominio de la empatía.	
S7	Juego "Me convierto en..."	Desarrollo de la coordinación óculo podal			
S8	Juego "La Isla"	Mejorar sus posiciones fijas y en movimiento, coordinación, fuerza, conceptos de rapidez y lentitud.			Habilidades de autoestima autoconfianza.

Anexo 4. Instrumento de evaluación de variable coordinación motora

LISTA DE COTEJO PARA DETERMINAR LA COORDINACIÓN DINÁMICA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA			
Nº	ÍTEMS	SI	NO
DIMENSIÓN 1 AJUSTE GLOBAL			
1	Se acomoda a las nuevas variantes y movimientos del cuerpo		
2	Puede tener armonía y sincronismo entre los movimientos nuevos de brazos y piernas.		
3	Puede sentarse, arrodillarse, levantarse siguiendo el ritmo variados		
4	Con tanteo sucesivo puede caminar un lugar a otro coordinando brazos y piernas		
5	Puede variar la velocidad de los movimientos rápidos y lentos		
6	Puede tomar los objetos del piso delante y atrás de él, coordinándolo con carreras de zigzag		
7	Las posiciones de arriba y abajo las puede realizar, tomando un objeto del piso, levantándolo con los brazos y dando un salto.		
DIMENSIÓN 2 TOMA DE CONCIENCIA			
8	Reconocer los movimientos del cuerpo que no está realizando adecuadamente.		
9	Puede confrontarse a los nuevos movimientos, tomando la iniciativa de mejorarlos.		
10	Los movimientos nuevos los reconocen y los coordina con los movimientos que ya conoce.		
11	Es capaz de incorporar movimientos con balón en las manos, mientras corre a distintas velocidades.		
12	Puede lanzar un balón en línea recta a cierta distancia mientras se mantiene en movimientos de variación de velocidad de sus piernas.		
13	Puede lanzar un balón en dirección a un objeto determinado y derribarlo.		
14	Puede llevar un balón rebotando sobre el piso de un lugar a otro a una velocidad acelerada pasando por un movimiento de zigzag.		
DIMENSIÓN 3 FASE DE ESTABILIZACIÓN			
15	Puede elaborar los movimientos de las otras dos fases mencionadas, pero a una velocidad mínima.		
16	Puede moverse en línea recta rebotando el balón en la mano más hábil y con los ojos cerrados.		

17	Salta en línea recta con el pie izquierdo durante 7mts.		
18	Salta en línea recta con el pie derecho durante 7mts.		
19	Salta con los pies sobre el mismo lugar, agacharse, tomar un objeto del piso, lanzarlo a cierta distancia con los ojos cerrados en movimientos repetidos durante 30 seg, disminuyendo la velocidad		
20	Camina en línea recta sobre una marca determinada, con los ojos vendados.		

Anexo 5. Validez del instrumento por juicio de expertos

DIMENSION	INDICADORES	
AJUSTE GLOBAL	1	Se acomoda a las nuevas variantes y movimientos del cuerpo
	2	Puede tener armonía y sincronismo entre los movimientos nuevos de brazos y piernas.
	3	Puede sentarse, arrodillarse, levantarse siguiendo el ritmo variados
	4	Con tanteo sucesivo puede caminar un lugar a otro coordinando brazos y piernas
	5	Puede variar la velocidad de los movimientos rápidos y lentos
	6	Puede tomar los objetos del piso delante y atrás de él, coordinándolo con carreras de zigzag
	7	Las posiciones de arriba y abajo las puede realizar, tomando un objeto del piso, levantándolo con los brazos y dando un salto.
TOMA DE CONCIENCIA	8	Reconocer los movimientos del cuerpo que no está realizando adecuadamente.
	9	Puede confrontarse a los nuevos movimientos, tomando la iniciativa de mejorarlos.
	10	Los movimientos nuevos los reconocen y los coordina con los movimientos que ya conoce.
	11	Es capaz de incorporar movimientos con balón en las manos, mientras corre a distintas velocidades.
	12	Puede lanzar un balón en línea recta a cierta distancia mientras se mantiene en movimientos de variación de velocidad de sus piernas.
	13	Puede lanzar un balón en dirección a un objeto determinado y derribarlo.
	14	Puede llevar un balón rebotando sobre el piso de un lugar a otro a una velocidad acelerada pasando por un movimiento de zigzag.
FASE DE ESTABILIZACIÓN	15	Puede elaborar los movimientos de las otras dos fases mencionadas, pero a una velocidad mínima.
	16	Puede moverse en línea recta rebotando el balón en la mano más hábil y con los ojos cerrados.
	17	Salta en línea recta con el pie izquierdo durante 7mts.
	18	Salta en línea recta con el pie derecho durante 7mts.
	19	Salta con los pies sobre el mismo lugar, agacharse, tomar un objeto del piso, lanzarlo a cierta distancia con los ojos cerrados en movimientos repetidos durante 30 segundos, disminuyendo la velocidad
	20	Camina en línea recta sobre una marca determinada, con los ojos vendados.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COORDINACIÓN DINÁMICA

Nº	DIMENSIONES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: AJUSTE GLOBAL							
1	Se acomoda a las nuevas variantes y movimientos del cuerpo	X		X		X		
2	Puede tener armonía y sincronismo entre los movimientos nuevos de brazos y piernas.	X		X		X		
3	Puede sentarse, arrodillarse, levantarse siguiendo el ritmo variados	X		X		X		
4	Con tanteo sucesivo puede caminar un lugar a otro coordinando brazos y piernas	X		X		X		
5	Puede variar la velocidad de los movimientos rápidos y lentos	X		X		X		
6	Puede tomar los objetos del piso delante y atrás de él, coordinándolo con carreras de zigzag	X		X		X		
7	Las posiciones de arriba y abajo las puede realizar, tomando un objeto del piso, levantándolo con los brazos y dando un salto.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: TOMA DE CONCIENCIA							
8	Reconocer los movimientos del cuerpo que no está realizando adecuadamente.	X		X		X		
9	Puede confrontarse los nuevos movimientos, tomando la iniciativa de mejorarlos.	X		X		X		
10	Los movimientos nuevos los reconocen y los coordina con los movimientos que ya conoce.	X		X		X		
11	Es capaz de incorporar movimientos con balón en las manos, mientras corre a distintas velocidades.	X		X		X		
12	Puede lanzar un balón en línea recta a cierta distancia mientras se mantiene en movimientos de variación de velocidad de sus piernas.	X		X		X		
13	Puede lanzar un balón en dirección a un objeto determinado y derribarlo.	X		X		X		
14	Puede llevar un balón rebotando sobre el piso de un lugar a otro a una velocidad acelerada pasando por un movimiento de zigzag.	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3: FASE DE ESTABILIZACION	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Puede elaborar los movimientos de las otras dos fases mencionadas, pero a una velocidad mínima.	X		X		X		
16	Puede moverse en línea recta rebotando el balón en la mano más hábil y con los ojos cerrados.	X		X		X		
17	Salta en línea recta con el pie izquierdo durante 7mts.	X		X		X		
18	Salta en línea recta con el pie derecho durante 7mts.	X		X		X		
19	Salta con los pies sobre el mismo lugar, agacharse, tomar un objeto del piso, lanzarlo a cierta distancia con los ojos cerrados en movimientos repetidos durante 30 segundos, disminuyendo la velocidad	X		X		X		
20	Camina en línea recta sobre una marca determinada, con los ojos vendados.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Sánchez Aguirre Flor de María **DNI: 09104533**

Especialidad del validador: **Dr. en Educación, Magister en Administración de instituciones educativas; Magister en Investigación y docencia universitaria.**

15 de junio del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del



Dra. Flor de María Sánchez Aguirre
DOCENTE
Investigador Renacyt: P0080206

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COORDINACIÓN DINÁMICA

Nº	DIMENSIONES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: AJUSTE GLOBAL							
1	Se acomoda a las nuevas variantes y movimientos del cuerpo	X		X		X		
2	Puede tener armonía y sincronismo entre los movimientos nuevos de brazos y piernas.	X		X		X		
3	Puede sentarse, arrodillarse, levantarse siguiendo el ritmo variados	X		X		X		
4	Con tanteo sucesivo puede caminar un lugar a otro coordinando brazos y piernas	X		X		X		
5	Puede variar la velocidad de los movimientos rápidos y lentos	X		X		X		
6	Puede tomar los objetos del piso delante y atrás de él, coordinándolo con carreras de zigzag	X		X		X		
7	Las posiciones de arriba y abajo las puede realizar, tomando un objeto del piso, levantándolo con los brazos y dando un salto.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: TOMA DE CONCIENCIA							
8	Reconocer los movimientos del cuerpo que no está realizando adecuadamente.	X		X		X		
9	Puede confrontarse los nuevos movimientos, tomando la iniciativa de mejorarlos.	X		X		X		
10	Los movimientos nuevos los reconocen y los coordina con los movimientos que ya conoce.	X		X		X		
11	Es capaz de incorporar movimientos con balón en las manos, mientras corre a distintas velocidades.	X		X		X		
12	Puede lanzar un balón en línea recta a cierta distancia mientras se mantiene en movimientos de variación de velocidad de sus piernas.	X		X		X		
13	Puede lanzar un balón en dirección a un objeto determinado y derribarlo.	X		X		X		
14	Puede llevar un balón rebotando sobre el piso de un lugar a otro a una velocidad acelerada pasando por un movimiento de zigzag.	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3: FASE DE ESTABILIZACION	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Puede elaborar los movimientos de las otras dos fases mencionadas, pero a una velocidad mínima.	X		X		X		
16	Puede moverse en línea recta rebotando el balón en la mano más hábil y con los ojos cerrados.	X		X		X		
17	Salta en línea recta con el pie izquierdo durante 7mts.	X		X		X		
18	Salta en línea recta con el pie derecho durante 7mts.	X		X		X		
19	Salta con los pies sobre el mismo lugar, agacharse, tomar un objeto del piso, lanzarlo a cierta distancia con los ojos cerrados en movimientos repetidos durante 30 segundos, disminuyendo la velocidad	X		X		X		
20	Camina en línea recta sobre una marca determinada, con los ojos vendados.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mg.. Marjorie Catherine Nima Olaya DNI: 40820856

Especialidad del validador: Magister en educación

15 de junio del 2021

¹Pertinencia:El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del



Mg. Marjorie Catherine Nima Olaya
DNI 40820856

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COORDINACIÓN DINÁMICA

Nº	DIMENSIONES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: AJUSTE GLOBAL							
1	Se acomoda a las nuevas variantes y movimientos del cuerpo	X		X		X		
2	Puede tener armonía y sincronismo entre los movimientos nuevos de brazos y piernas.	X		X		X		
3	Puede sentarse, arrodillarse, levantarse siguiendo el ritmo variados	X		X		X		
4	Con tanteo sucesivo puede caminar un lugar a otro coordinando brazos y piernas	X		X		X		
5	Puede variar la velocidad de los movimientos rápidos y lentos	X		X		X		
6	Puede tomar los objetos del piso delante y atrás de él, coordinándolo con carreras de zigzag	X		X		X		
7	Las posiciones de arriba y abajo las puede realizar, tomando un objeto del piso, levantándolo con los brazos y dando un salto.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: TOMA DE CONCIENCIA							
8	Reconocer los movimientos del cuerpo que no está realizando adecuadamente.	X		X		X		
9	Puede confrontarse los nuevos movimientos, tomando la iniciativa de mejorarlos.	X		X		X		
10	Los movimientos nuevos los reconocen y los coordina con los movimientos que ya conoce.	X		X		X		
11	Es capaz de incorporar movimientos con balón en las manos, mientras corre a distintas velocidades.	X		X		X		
12	Puede lanzar un balón en línea recta a cierta distancia mientras se mantiene en movimientos de variación de velocidad de sus piernas.	X		X		X		
13	Puede lanzar un balón en dirección a un objeto determinado y derribarlo.	X		X		X		
14	Puede llevar un balón rebotando sobre el piso de un lugar a otro a una velocidad acelerada pasando por un movimiento de zigzag.	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3: FASE DE ESTABILIZACION	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Puede elaborar los movimientos de las otras dos fases mencionadas, pero a una velocidad mínima.	X		X		X		
16	Puede moverse en línea recta rebotando el balón en la mano más hábil y con los ojos cerrados.	X		X		X		
17	Salta en línea recta con el pie izquierdo durante 7mts.	X		X		X		
18	Salta en línea recta con el pie derecho durante 7mts.	X		X		X		
19	Salta con los pies sobre el mismo lugar, agacharse, tomar un objeto del piso, lanzarlo a cierta distancia con los ojos cerrados en movimientos repetidos durante 30 segundos, disminuyendo la velocidad	X		X		X		
20	Camina en línea recta sobre una marca determinada, con los ojos vendados.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Heller Koraly Varas Toribio **DNI: 45747214**

Especialidad del validador: Magister en educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del

15 de junio del 2021



HELLER KORALY VARAS TORIBIO

MAGISTER

P052-005140

Anexo 6. Confiabilidad del instrumento

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO																					
PARTICIPANTES	ITEMS																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	16
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	18
TOTALES	10	9	10	10	10	10	10	8	7	9	10	7	9	9	9	9	8	7	6	2	

k	20																				
p	1,0	0,9	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	0,8	0,7	0,9	1,0	0,7	0,9	0,9	0,9	0,9	0,8	0,7	0,6	0,2	
q	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,2	0,3	0,1	0,0	0,3	0,1	0,1	0,1	0,1	0,2	0,3	0,4	0,8	
p*q	0	0,09	0	0	0	0	0	0,16	0,21	0,09	0	0,21	0,09	0,09	0,09	0,09	0,16	0,21	0,24	0,16	

SUMA p*q	1,89
-----------------	------

Varianza total del instrumento	7,89
---------------------------------------	------

k/k-1	1,05
--------------	------

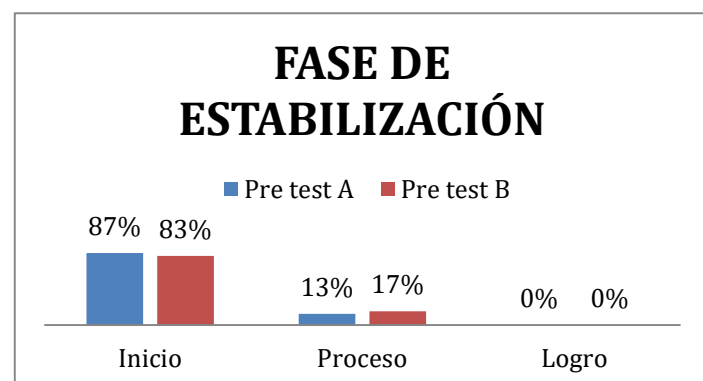
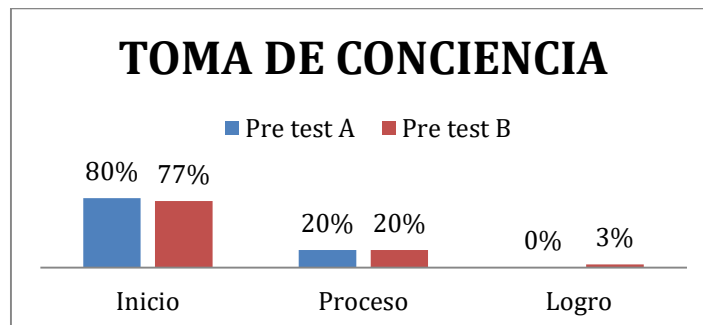
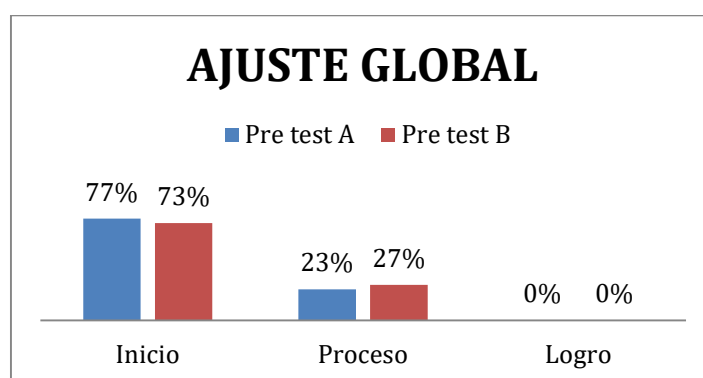
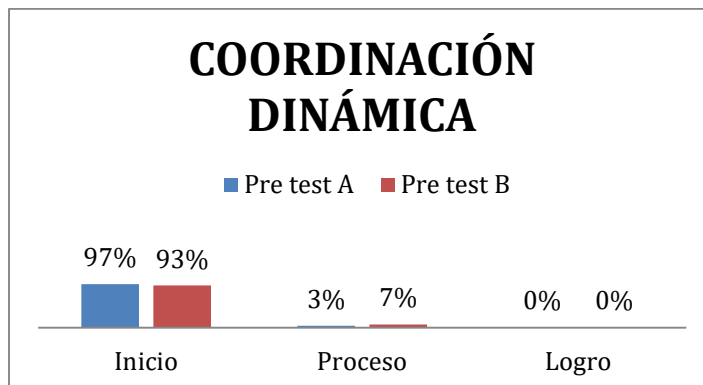
1- suma(p*q)/varianza	0,76
------------------------------	------

0,8

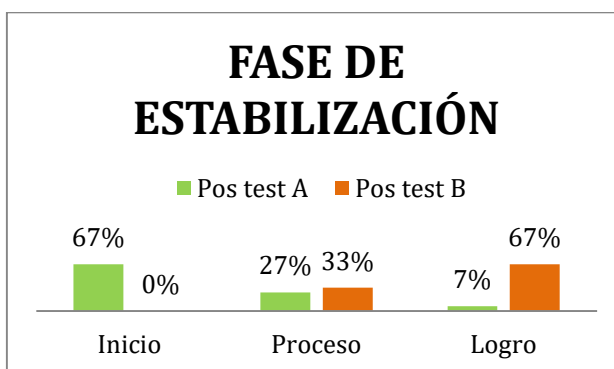
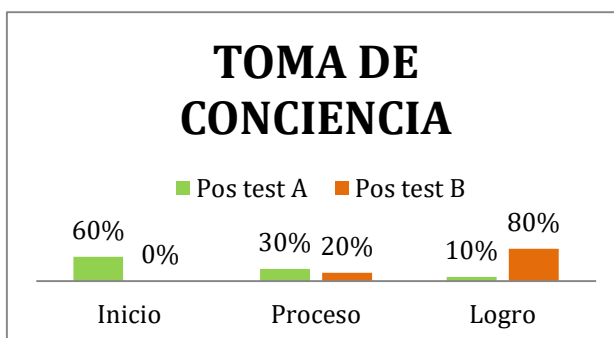
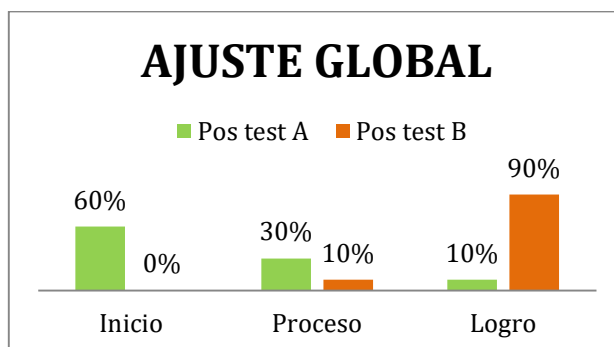
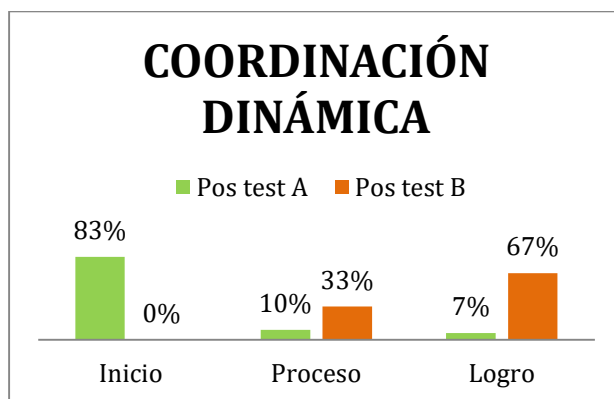
CONFIABILIDAD BUENA

Anexo 7. Figuras de la variable coordinación dinámica y dimensiones en pre test y pos test

Pre test



Pos test





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SANCHEZ AGUIRRE FLOR DE MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "JUEGOS PEDAGÓGICOS EN LA COORDINACIÓN DINÁMICA DE ESTUDIANTES DE PRIMARIA PUENTE PIEDRA - 2021", cuyo autor es DONAYRE TRILLO RODOLFO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 11 de Agosto del 2021

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SANCHEZ AGUIRRE FLOR DE MARIA DNI: 09104533 ORCID: 0000-0001-6416-6817	Firmado electrónicamente por: FSANCHEZAG16 el 13-08-2021 19:07:54

Código documento Trilce: TRI - 0181825