



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA
MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS,
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 757
CHILLA, DEL DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO,
2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

**RIVERA MAMANI, MERY
ORCID: 0000-0002-7558-6590**

ASESORA

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809**

CHIMBOTE – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Rivera Mamani, Mery

ORCID: 0000-0002-7558-6590

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Muñoz Pacheco, Luis Alberto
Presidente

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
Miembro

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro
Miembro

Quiñones Negrete, Magaly Margarita
Asesora

4. Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

A mis hijos: Pachacútec, Joel y Dante en especial a mi esposo Martin y a toda mi familia.

Mery

Agradecimiento

Doy gracias a Dios por cuidarme y darme una oportunidad en esta vida.

A la Dra. Magaly M. Quiñones Negrete agradezco por apoyo, por su orientación y paciencia que tuvo, durante la elaboración del proyecto de investigación y el informe final.

A la Institución Educativa Inicial N°757, en especial a la directora por brindarme su aula para que ejecute mi proyecto por apoyo moral.

Y un agradecimiento profundo a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote y a todas sus autoridades universitarias.

Mery Rivera.

5. Resumen y abstract

Resumen

El trabajo de investigación tuvo como objetivo general fue demostrar si los juegos cooperativos desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°757 del distrito de Juliaca, Región Puno, 2022. Como metodología tenemos un enfoque tipo cuantitativo, nivel de investigación es explicativo y diseño de estudio es experimental. Para recolección datos se utilizó la técnica de observación y el instrumento de investigación es lista de cotejo, la población que tuvo constituida por 43 estudiantes de 4 y 5 años la muestra está conformada de 20 niños y niñas. El instrumento fue validado por juicio de expertos, la prueba de piloto se aplicó en 10 niños y niñas de 4 años, los resultados obtenidos afirman del pre test que se encontró en un nivel de inicio de 45% lo cual indica que tienen que mejorar la coordinación adecuada y el equilibrio de niños y niñas cuando hacen movimientos de salto, es decir la motricidad gruesa sin embargo después de aplicar el post test los niños y niñas alcanzaron un nivel de logro esperado es de 75 % demostraron una coordinación adecuada y significativa los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Chilla N° 757 del Distrito de Juliaca Región Puno.

Palabra clave: juegos, cooperativos, motricidad, gruesa

Abstract

The general objective of the research work was to demonstrate whether cooperative games develop gross motor skills in 4-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 757 of the district of Juliaca, Puno Region, 2022. As a methodology we have a type approach quantitative, level of investigation is explanatory and study design is experimental. For data collection, the observation technique was used and the research instrument is a checklist, the population that consisted of 43 students aged 4 and 5 years, the sample is made up of 20 boys and girls. The instrument was validated by expert judgment, the pilot test was applied to 15 4-year-old boys and girls, the results obtained affirm from the pre-test that it was found at a starting level of 45%, which indicates that they have to improve the adequate coordination and balance of boys and girls when they make jumping movements, that is, gross motor skills, however, after applying the post test, the boys and girls reached an expected level of achievement of 75%, the children demonstrated adequate and significant coordination and 4-year-old girls from the Initial Educational Institution of Chilla No. 757 of the District of Juliaca, Puno Region.

Keyword: games, cooperative, gross motor

Contenido

1.	Título de tesis	i
2.	Equipo de trabajo	ii
3.	Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4.	Dedicatoria y agradecimiento	iv
5.	Resumen y abstract	v
6.	Contenido	vii
7.	Tablas y figuras	xi
I.	Introducción	1
II.	Revisión de literatura	6
2.1	Antecedentes	6
2.1.1	Antecedentes Internacionales.....	6
2.1.1.	Antecedentes Nacionales	8
2.1.2.	Antecedentes Locales.....	11
2.2.	Bases teóricas de la investigación.....	12
2.2.1.	Variable: Juegos cooperativos.....	12
2.2.1.1.	Definición de Juegos cooperativos	12
2.2.1.2.	Enfoques de Juegos cooperativos	13
2.2.1.3.	Teorías de Juegos cooperativos	13

2.2.1.4.	Características de Juegos cooperativos.....	13
2.2.1.5.	Clasificación de Juegos cooperativos	14
2.2.1.6.	Estrategias de juegos cooperativos	16
2.2.1.7.	Importancia de juegos cooperativos	17
2.2.1.8.	Funciones de juegos cooperativos	17
2.2.1.9.	Dimensiones de la variable juegos cooperativos	17
2.2.2.	Variable: Motricidad gruesa	19
2.2.2.1.	Definición de motricidad gruesa.....	19
2.2.2.2.	Enfoques de motricidad gruesa.....	20
2.2.2.3.	Teorías de motricidad gruesa.....	20
2.2.2.4.	Características de motricidad gruesa	20
2.2.2.5.	Clasificación de motricidad gruesa.....	21
2.2.2.6.	Estrategias para desarrollar la motricidad gruesa	22
2.2.2.7.	Dimensiones de la variable motricidad gruesa	22
2.2.3.	Relación entre juegos cooperativo y motricidad gruesa	23
III.	Hipótesis	24
3.1.	Hipótesis General.....	24
3.2.	Hipótesis Específicas	24
IV.	Metodología	26

4.1.	Diseño de la investigación	26
4.1.1.	Tipo de estudio.....	26
4.1.2.	Nivel de Investigación	26
4.1.3.	Diseño de Investigación.....	26
4.2.	Población y muestra.....	27
4.2.1.	Población.....	27
4.2.2.	Criterios de Inclusión y Exclusión.....	27
4.2.3.	Muestra	28
4.2.4.	Técnica de muestreo	28
4.3.	Definición y operacionalización de las variables e indicadores	28
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
4.4.1.	Técnicas de recolección de datos.....	30
4.4.2.	Instrumentos de recolección de datos	30
4.4.2.1.	Validez del Instrumento.....	31
4.4.2.2.	Confiabilidad del Instrumento.....	31
4.5.	Plan de análisis.....	32
4.6.	Matriz de consistencia.....	32
4.7.	Principios éticos	38
V.	Resultados.....	40

5.1. Resultados	40
5.1.3. Contratación de hipótesis	47
VI. Conclusiones	60
Aspectos complementarios	63
Recomendaciones	63
Referencias bibliográficas.....	64
Anexos	67

Tablas y figuras

Tablas

Tabla 1 Grupos de edad y secciones	27
Tabla 2 Muestra de la institución.....	28
Tabla 3 Matriz de operacionalización de variables.....	29
Tabla 4 Dimensión esquema corporal en los niños y niñas de 4 años según pre test y post test	40
Tabla 5 Dimensión interacción social en los niños y niñas de 4 años según pre test y post test	42
Tabla 6 Dimensión lateralidad en los niños y niñas de 4 años según pre test y post test	43
Tabla 7 Resultados de la variable motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años según pre test y post test.....	45
Tabla 8 Prueba de Shapiro-Wilk- normalidad	47
Tabla 9 Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon 1	48
Tabla 10 Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon 2.....	49
Tabla 11 Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon 3.....	51
Tabla 12 Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon 4.....	52

Figuras

Figura 1 Gráfico de barras sobre la dimensión esquema corporal según pre test y post test.	41
Figura 2 Gráfico de barras sobre la dimensión interacción social según pre test y post test	42
Figura 3 Gráfico de barras sobre la dimensión lateralidad según pre test y post test.....	44
Figura 4 Gráfico de barras sobre la motricidad gruesa según pre test y post test.....	45

I. Introducción

En la presente tesis titulada: Los juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla, del Distrito de Juliaca, Región Puno, 2022. los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo integral de los niños en los diferentes ámbitos, es decir en lo cognitivo, afectivo en lo social y psicomotriz, como antecedentes internacionales mencionan en problemática de la investigación Según (Goyes Araco, 2019) en su investigación titulada: Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el departamento de Actividad Física A1 de la Universidad Central de Ecuador. La motricidad gruesa entendida como variable dependiente se refiere a los movimientos del organismo que involucran la acción coordinada de los músculos del cuerpo que permiten hechos como saltar, correr, trepar, escalar, rodar, lanzar una pelota, la mayor parte de la actividad del ser humano corresponde un modelo de motricidad específica en cada caso, casi siempre incluye en su totalidad del cuerpo, cuando aún el ser humano parece estar ocupado en actividades que solamente demande motricidad fina, parte de la tarea que ejecute también dependerá de los músculos mayores para el mantenimiento del tronco y la postura (Ortega B., 2021).

Todo lo expuesto a nivel internacional, nacional y local, origino a la interrogante de estudio ¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022?. Donde se planteó el objetivo general: Demostrar de qué manera los juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022. Y como objetivo específico 1: Identificar de qué manera los juegos cooperativos desarrolla al

esquema corporal en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022. Objetivo específico 2: Explicar de que manera los juegos cooperativos desarrolla la interacción social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022. Objetivo específico 3: Demostrar de que manera los juegos cooperativos desarrolla lateralidades en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

Como hipótesis general se tuvo Hi: Los juegos cooperativos desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

La presente investigación queda justificada: de manera teórica debido que es fundamental esta investigación porque permite ampliar la información sobre el desarrollo de la motricidad gruesa así mismo ver sus dimensiones, cuyos resultados serán observados mediante un pre y post test, ya que se estaría demostrando que los juegos cooperativos desarrollan la motricidad gruesa en los niños.

De manera práctica, la investigación se realiza porque existe la necesidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. con la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las capacidades como: cognitivo, afectivo y social.

Y de manera metodológica, la aplicación de los juegos cooperativos se realizó para evaluar los resultados obtenidos luego de haber aplicado el pre test, las sesiones y luego el

post test. Una vez demostrado su validez y confiabilidad de la investigación, podrán utilizarlo en trabajos de investigación similar.

Con respecto a la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la población fue de 43 niños de 04 y 05 años, la muestra fue no probabilística de tipo por conveniencia de 20 niños y niñas, como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, en los principios éticos se aplicó el consentimiento informado a los padres, y la confiabilidad por alfa de Cronbrach, para la hipótesis se aplicó la prueba de Wilcoxon.

En los resultados obtenidos durante el pre test indican que el 45% están en nivel “inicio”, 50% en nivel “proceso” y el 5% en nivel “logro esperado”. En los resultados del post test indica que el 75% de los estudiantes se encuentran en el nivel “logro esperado”, el 20% en nivel “proceso” y el 5% en el nivel “inicio” .En los resultados de la prueba de hipótesis se dio mediante la prueba de rangos de Wilcoxon donde se observa que el nivel de significancia es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), donde se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 757, con niveles de confianza del 95%.

En conclusión en esta tesis se determinó que los Juegos cooperativos desarrollaron la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, lo más importante fue que un 75% de porcentaje llegaron a un nivel de “logro esperado”, se aplicaron sesiones de aprendizaje donde se desarrolló la motricidad gruesa; así mismo se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde obtuvo un valor de 0.000 con un nivel de significancia de 0.05, donde el 75% de niños alcanzaron un nivel de logro esperado; debido a que los niños niñas ya utilizan de manera adecuada los movimientos corporales, conoce las partes que conforman su cuerpo, se desplazan orientando derecha izquierda, reconocen su lateralidad, mostraron equilibrio y coordinación durante los juegos cooperativos. Así mismo se recomienda a los docentes que sigan motivando a sus estudiantes a seguir practicando los juegos tradicionales, ya que mediante de ello los niños desarrollan su motricidad gruesa y tienen un valor social.

se observó que los niños y niñas ya participan activamente de manera adecuada en los juegos cooperativos, conoce las partes que conforman su cuerpo, se desplazan orientando derecha izquierda, reconocen su lateralidad, mostraron su participación durante los juegos cooperativos. Así mismo se recomienda a los docentes que sigan motivando a sus estudiantes a seguir practicando los juegos cooperativos, ya que mediante de ello los niños desarrollan su motricidad gruesa y tienen un valor cultural.

El informe del presente tesis consta de 6 capítulos: Capítulo I Introducción que contiene el planteamiento de problema, los objetivos y justificación de la investigación; el capítulo II Revisión de la literatura que contiene los antecedentes, las bases teóricas y las

variables; el capítulo III Hipótesis, general y específicas; el capítulo IV Metodología que contiene el tipo, nivel, diseño, población y muestra, definición y operacionalización de las variables, técnica e instrumento, plan de análisis, matriz de consistencia, principios éticos; el capítulo V contiene los resultados, análisis de resultados; en el capítulo VI Conclusiones, y concluye con los aspectos complementarios, referencias bibliográficas y anexos.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 *Antecedentes Internacionales*

(Goyes Araco, 2019) Realizó su investigación en Ecuador titulada: Docencia en Cultura Física, Título de proyecto de investigación, Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física, presenta como objetivo, Determinar cómo se relacionan los juegos cooperativos con la inteligencia emocional de los estudiantes universitarios del Departamento de Actividad Física A1 de la Universidad Central del Ecuador en el periodo académico 2019. Además de ello, emplea metodología. La presente investigación titulada Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física A1 de la Universidad Central del Ecuador. Es de nivel descriptivo correlacional, ya que se describirán las variables sin manipulación alguna de las mismas y se midió la relación entre variables. La población y muestra. La población la conformaron 4531 estudiantes que toman la suficiencia Actividad 1 en el Departamento de Actividad Física, de los cuales según la formula, la muestra es de 151 estudiantes a los que se les aplicó las encuestas de estos 87 fueron mujeres y 64 hombres.

(Zambrano, 2020) Realizo su investigación en Ecuador, título de proyecto “Juegos Cooperativos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niñas y Niños de 4 a 5 Años de la Unidad Educativa República de Francia, Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Parroquia Río Verde, Cooperativa Santa Martha Sector 5”, para optar el grado de título, presentado como objetivo.

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Motricidad gruesa, mediante una investigación de campo, para diseñar una guía didáctica de ejercicios motrices, además de ello emplea metodología. El método de investigación cualitativa es la recogida de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados. El método de investigación cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías con el que se logra obtener información documental y bibliográfica. También se recolectan los datos de las personas vinculadas al quehacer educativo. En conclusión, Los Juegos Cooperativos representa de manera significativa en su desarrollo social e intelectual, se evidencia que en la Institución visitada las niñas y niños de 4 a 5 años, no han desarrollado adecuadamente su motricidad gruesa por la ausencia de actividades con este tipo de juegos.

(Sánchez C., 2022) realizó su investigación en Ecuador, nombre del trabajo, Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en tiempos de pandemia en los niños de Primero de Educación Básica, paralelo B de la Unidad Educativa Fiscomisional Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba. Universidad, Universidad Nacional de Chimborazo facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, para optar el grado de Licenciada en Educación Inicial; presenta como objetivo, proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en tiempos de pandemia en los niños de primero de básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Fiscomisional Fe y Alegría de la provincia de Chimborazo período académico 2020-2021. Además

de ello emplea una metodología de investigación desarrollada en este proyecto se ha clasificado respecto a los objetivos y la fuente y cumple con los siguientes criterios. Respecto a los objetivos, según la fuente. Diseño de investigación cualitativa, el instrumento utilizado será el cuestionario con preguntas abiertas relacionadas con las variables de estudio y los indicadores respectivos. Conclusión motricidad gruesa en los niños es fundamental para que puedan coordinar sus (Marvi, 2019) y ubicarse en su entorno, es una base necesaria para el desarrollo de la motricidad fina, por ello en la Unidad Educativa Fiscomisional Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba, las maestras implementan el programa Ludiletras, el cual permite a los niños moverse mientras bailan y aprenden las letras; con ello las docentes pretenden trabajar tanto la motricidad gruesa como el aprendizaje de una manera entretenida y lúdica.

2.1.1. Antecedentes Nacionales

(Alberto Huaqui, 2022) con su tesis “Juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 002 virgen de Guadalupe, en la Universidad de Huancayo, para optar el grado de Licenciada en educación básica, el objetivo principal. Determinar la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe” -Huánuco, 2018. Además de ello, emplea una metodología de investigación aplicada: Es llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven la investigación aplicada, busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para

modificar. La muestra de investigación se Considera como grupo experimental a la sección orquídeas con 28 alumnos y como grupo control la sección lila con 26 alumnos”

(Tello C., 2020) Con sus tesis, Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial. Su Universidad Cesar Vallejo, Grado académico de: Maestra en psicología Educativa. El objetivo es: Determinar de qué manera los juegos cooperativos influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial Carmen García de Toro. Guayaquil – Ecuador. La muestra es de 25 estudiantes a quienes observaremos y realizaremos la encuesta para recolectar los datos y analizar la muestra de los estudiantes.

(Bruno Castillo, 2019) Realizó su investigación en Perú, su título es licenciada en Educación Inicial. Los niños de hoy presentan dificultades en sus movimientos corporales en cuanto a la coordinación, equilibrio y lateralidad; por ello se propone la aplicación de juegos didácticos para potenciar las habilidades motoras gruesas, con la investigación titulada: “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchu, 2019”, que tuvo como objetivo general “determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa 14514 -Mario Vargas llosa -Caserío Lúcumo de Carhuanchu, 2019”. Que estuvo enmarcada en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel explicativo con un diseño pre experimental. Se aplicó el instrumento de la lista de cotejo y se trabajó con una muestra de 15 niños de 5 años de nivel inicial. En sus resultados se observó que durante el pre test el 33% de los niños estuvieron en el nivel inicio, el 53% en proceso y el 14% en nivel

logrado. Sin embargo, durante la evaluación del post test el 13 % de los niños se hallaron en el nivel inicio, el 20 % en proceso y el 67 % en nivel logrado. Con base en los resultados evidenciados concluimos que la aplicación de los juegos didácticos sí mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa- Caserío Lúcumo de Carhuancho, 2019

Según (Bances, 2021) Realizó su investigación en Chiclayo, título de tesis programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años, para optar el grado de Licenciado en Educación Inicia, presenta como Objetivo General: Proponer un programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años. Tipo Diseño de Investigación: Diseño no experimental / Descriptivo explicativo, de campo bibliográfico-documenta, Población: 20 datas Muestra: 12 datas. Además, cuenta técnica e instrumentos Técnica: Análisis de Contenido Instrumento: Ficha de Contenido. Finalmente, llegó a una conclusión: 1 En el presente trabajo de investigación se propuso un programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades básicas de interacción social, y de esta manera, niños y niñas manifiesten habilidades para interactuar con los demás, entablando conversaciones con sus pares, mostrando conductas de cortesía y amabilidad, seguridad de sí mismo, en sus relaciones con los demás, revelando aceptación y apoyo unos con otros, sabiendo resolver conflictos de forma positiva, y sobre todo ventajas que no solamente son para la niñez sino para su vida adulta. Otro punto 2 la presente investigación, se analizó la situación actual de las habilidades básicas de interacción social en los niños cinco años, afirmando ser una problemática actual que

necesita ser atendida, presentado diversas dificultades en el actuar con su entorno, y pese a que se viene trabajando en el desarrollo de esta etapa, urge que la escuela no descuide este aspecto fundamental para el desarrollo integral de los niños. Por último, punto 3 presente trabajo, determinó las características de la propuesta de juegos cooperativos todos juntos es mejor para el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social, a través de once actividades, basadas en los diferentes tipos de juegos cooperativos, las cuales fueron validadas mediante el juicio de expertos, obteniendo como resultado final 96% ubicándose en escala de validación muy alta, indicando que está apta para ser aplicada.

2.1.2. Antecedentes Locales

(Romero, 2019) con sus tesis “Aplicación de estrategias didácticas basada el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018. La metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental; la población muestral es de 20 niños de 05 años, se aplicó la técnica de observación e instrumento de evaluación la lista de cotejos. Se aplicaron sesiones de aprendizaje con estrategias didácticas para mejorar la motricidad gruesa en los niños. Los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon obteniéndose el valor de Z es -3,924b y el valor, y el valor de P es positivo $0,000 < 0,05$, por lo tanto, se rechaza la H_0 por lo que se acepta el post test. En consecuencia, se concluye afirmando que la aplicación de estrategias didácticas Basado enfoque Colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I. E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018.

Según (Candia C., 2019) título de investigación “Desarrollo de la motricidad de los estudiantes de Educación Inicial en una escuela y una comunidad en el Distrito de Acora Puno, Universidad Peruana Cayetano Heredia. Tesis para optar el título de licenciado. Su objetivo general Describir cómo y dónde los niños y las niñas desarrollan su motricidad fina y gruesa en la institución educativa inicial y en la comunidad. Tipo de investigación educativa equivale a investigación científica en el campo educativo y se debe relacionar con las normas científicas en el sentido más estricto. a una conclusión la etnomotricidad está orientada a las manifestaciones de las actividades que se realizan en el pueblo, como las actividades agrícolas, los juegos, danzas y en las labores que la familia hace cotidianamente en el hogar y en la comunidad. Incluso ayuda a los estudiantes a identificarse con su cultura y permite que valoren las costumbres de su contexto. Las danzas locales (como la de Chacareros presentada el día de la Educación Inicial) y la actividad agrícola se practica como parte de la escolarización en un contexto donde se articula escuela y comunidad como parte de las actividades vivenciales.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable: Juegos cooperativos.

2.2.1.1. Definición de Juegos cooperativos

Pérez Oliveras (1998), son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre

las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros” (p. 1).

Algunas investigaciones sobre los juegos cooperativos han dado resultados positivos como por ejemplo (Daniel C., 2014) que investigó durante un periodo de tiempo de tres meses, los efectos de un programa de desafíos físicos cooperativos y en sus conclusiones señala que los juegos cooperativos mejoraron muchas habilidades de escucha de los alumnos, el respeto por los compañeros, etc.

2.2.1.2. Enfoques de Juegos cooperativos

Rodgers (1998) conciben el enfoque como uno de los tres ejes en torno a los cuales se articulan los distintos métodos. Los otros dos son el diseño y los procedimientos. El enfoque permite establecer la base teórica en la que se fundamenta el método. En el nivel del diseño se determinan los objetivos generales y específicos, la selección y organización de las actividades de aprendizaje y de enseñanza y los respectivos papeles de alumnos, profesores y materiales didácticos. En el nivel de los procedimientos se incluyen las técnicas concretas, las prácticas y los comportamientos de profesores y alumnos.

2.2.1.3. Teorías de Juegos cooperativos

Según la teoría (Ruiz y Omeñaca, 1998), afirma que los juegos “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común”.(P.73)

2.2.1.4. Características de Juegos cooperativos

Según Pallares (1978:89) existen cuatro características:

- Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos consiguen el éxito si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Por su parte, (Terry Orlick, (1997) valora cuatro características específicas de los juegos cooperativos. Estas características son:

Libre y voluntario: Todos participan sin que les obligue por un objetivo común.

Cooperación: el juego tiene un solo fin, el triunfo, pero teniendo en cuenta el trabajo en equipo.

Participación: Permite la participación de todos los alumnos sin distinción, evitando que algún niño se quede sin participar.

Diversión: los juegos cooperativos tienen un contenido activo y divertido para que lograr la participación emotiva de todos los alumnos.

2.2.1.5. Clasificación de Juegos cooperativos

Juego funcional o de acción

El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear Juego de construcción crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta,

crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada.

Juego simbólico

Para (J. Huizinga, 1972) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo en que el niño tiene que aprender a vivir.

A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o socio dramático (Moreno, 2002)

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget, 1961) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; etapa en que predominan procesos de asimilación y acomodación y mediante el juego, los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad. Puede ser de carácter social e individual, y de distintos niveles de complejidad. Permite al niño realizar actividades simuladas e imaginativas, pruebas y ensayos

Juego de reglas

A partir de los 7 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un espacio de juego, materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego.

En todos los tipos de juego mencionados, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociarlas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño y convivir en un clima de aula óptimo, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización.

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, éstas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

2.2.1.6. Estrategias de juegos cooperativos

Según (Bernardo, 2015) Nos dice que la estrategia se puede percibir como la toma de una o varias decisiones conscientes e intencionales de tal forma que se adapten de la mejor manera a las condiciones contextuales y así cumplan un objetivo, que en el caso de la educación afecta consecuentemente el aprendizaje o la enseñanza. Es decir, es un acto consciente por parte del docente o del estudiante que permite enseñar o aprender de mejor manera algo previamente definido y establecido con objetivos claros y obtenibles. De esta manera no debe confundirse una estrategia con una actividad o herramienta pedagógica, ya que estas últimas formarían parte de la estrategia pedagógica. De igual manera es bastante importante tener en cuenta el contexto y las condiciones en que se encuentra para que el objetivo de la estrategia sea viable. (P.30)

2.2.1.7. Importancia de juegos cooperativos

Son muy importantes porque ayudan a que los niños confíen en sus actitudes y conocimientos a colaborar con las demás personas para conseguir un objetivo común.

Uno de los propósitos de los juegos cooperativos consiste en ayudar a que las personas se relacionen, al recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Por ello, podemos decir que son importantes para que las personas aprendan a ser solidarios y ayudar a sus iguales en la búsqueda de solución de problemas. Los juegos cooperativos, también tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco, donde no se mira a la otra como competidora, sino como una compañera de juego (Ines, 2017)

2.2.1.8. Funciones de juegos cooperativos

Según Diaz (2009) Los juegos cooperativos, son aquellos en los que los niños/as aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades (P.1)

2.2.1.9. Dimensiones de la variable juegos cooperativos

Pueden denominarse como sub variables. En conjunto detallan el comportamiento de la variable en estudio; se recomienda que las dimensiones provengan de teorías, las

cuales deben estar detalladas en el marco teórico. En la tabla 1, se muestran las dimensiones de la variable gestión administrativa

a) **Juegos de presentación**

son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento con las personas desconocidas. Se usan para identificar los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.

b) **Juegos de ejercicios**

Estos juegos serán empleados en el trabajo de investigación, son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro ejercitando su cuerpo, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse cada vez más ágiles y libres. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo y desarrollar las habilidades motrices.

c) **Juegos de confianza**

Son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para brindar confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que brinda a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva. ↔ Juegos de autoestima: son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.

2.2.2. **Variable:** Motricidad gruesa

2.2.2.1. **Definición de motricidad gruesa**

Forma parte de la psicomotricidad infantil, que se refiere al desarrollo de habilidad motora que implican varios movimientos de los músculos del cuerpo y la agilidad con la que se realizan los mismos.

Son las habilidades motoras que los niños deben de aprender durante su desarrollo como los movimientos de los brazos, el movimiento de sus músculos y de sus piernas, en cambio, la motricidad fina es la manipulación de objetos.

Según. Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo

Garza Fernández (1978), define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.)

2.2.2.2. Enfoques de motricidad gruesa

Existen diversos enfoques en la educación, específicamente en educación inicial para desarrollo de la motricidad gruesa es necesario enfocarnos desde el punto de vista humanístico.

Por tanto, nuestro enfoque de trabajo diseña una propuesta que aborda las tres dimensiones mediante el desarrollo de las herramientas básicas para capacitar al niño como inteligente y asumible.

2.2.2.3. Teorías de motricidad gruesa

Para Vigotski, (1987), el movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle. Según este autor, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria. No hace dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre.

Finalmente, (Vigotsky, 2012) establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierten a su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si este fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.2.4. Características de motricidad gruesa

Según Hernández (2014), Describen las siguientes características de la motricidad gruesa:

- El niño es consciente de los elementos externos que generan sus movimientos y sus características.
- Salta libremente en diferentes direcciones porque ya existe una maduración de su sistema nervioso y músculo esquelético.
- El niño ya tiene el equilibrio estático, se mantiene de pie de forma controlada sin realizar ningún movimiento en su cuerpo.
- Domina su cuerpo y realiza juegos con la ayuda de su equilibrio en varias posiciones.
- Domina de manera óptima su locomoción, manipulación y estabilidad con precisión.

2.2.2.5. Clasificación de motricidad gruesa

Se clasifica en dos partes el esquema corporal:

La motricidad gruesa: engloba el dominio de las distintas partes del cuerpo y de hacer que se muevan de forma voluntaria. Es muy importante que exista una sincronización de movimientos y una armonía de los mismos.

Según Ramírez F. (2023) La motricidad gruesa es aquella que hace relación a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, andar, mantener el equilibrio. (p.42)

La motricidad fina: comprende todas aquellas actividades que necesitan precisión, destreza y un elevado nivel de coordinación. En el miembro superior, además de

un dominio muscular y una coordinación en los movimientos, se precisa una coordinación entre el ojo y la mano, dirigiendo la mano correctamente hacia el objeto que se desee coger, o para escribir. (Ficen, 2013)

2.2.2.6. Estrategias para desarrollar la motricidad gruesa

Estas son como las acciones de gozo que estimulan el aspecto psicosocial, cognitivo y creativo del niño. Este componente importante del aprendizaje del niño es más constructivo si se realiza en grupo Jiménez (2002)

2.2.2.7. Dimensiones de la variable motricidad gruesa

a) Esquema corporal

Según Canchihuaman (2018) “conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean” (pag. 323)

b) Interacción social

Según (Martos, 2022) “define Las interacciones sociales son procesos que se dan entre los individuos cuando actúan o se relacionan entre sí. La realidad que percibimos se crea en función de esta interacción social. Estas relaciones de la vida cotidiana entre los seres humanos responden a pautas sociales definidas por el grupo o comunidad donde viven” (P.3)

c) Lateralidad

Según(Le Bouich, 1997), La lateralidad es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo y oído) para realizar actividades concretas” (p.3)

2.2.3. Relación entre juegos cooperativo y motricidad gruesa

Si existe una relación entre juegos cooperativos y la motricidad gruesa, debido a que los juegos cooperativos mejoran las habilidades de motora gruesa, así como también a la inteligencia cognitiva del niño.

Variables

- **Variable independiente:** Juegos cooperativos
- **Variable dependiente:** Motricidad gruesa

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis General

Hi: Los juegos cooperativos desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

3.2. Hipótesis Específicas

HoE1: Los juegos cooperativos no desarrolla significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

HaE1: Los juegos cooperativos desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

HoE2: Los juegos cooperativos no desarrollan significativamente la dimensión interacción social, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

HaE2: Los juegos cooperativos desarrollan significativamente la dimensión interacción social, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

HoE3: Los juegos cooperativos no desarrollan significativamente la dimensión lateralidad, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

HaE3: Los juegos cooperativos desarrollan significativamente la dimensión lateralidad, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El presente estudio es de tipo cuantitativo, debido a que se podrá recopilar y analizar grupos numéricos y procesarlos mediante las estadísticas (Hernández, Fernández y Batista, 2016).

4.1.2. Nivel de Investigación

Para desarrollar la presente tesis se utilizó el nivel de investigación explicativo. Según (Hernandez, 2014)

4.1.3. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación fue pre experimental, se desarrollará con un solo grupo de estudio, al cual se le aplicó el pre y post test(Hernández, 2014).

Se representa del modo siguiente:

G O1 X O2

Donde:

G = Es el grupo de estudio

O1 = aplicación del pre test

X: = fase experimental

O2 = aplicación del post test

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población es el conjunto personas, eventos u objetos que tienen que tener características semejantes. (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, p. 246).

Para realizar la presente investigación se tomó 02 aulas: un aula de 20 niños y niñas de 04 años y otra de 23 niños y niñas de 05 años, una población total de 43 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla, distrito de Juliaca, provincia de San Román y región Puno.

Con respecto del universo o población que se selecciona para la investigación. (Ñaupas et al. p. 246).

Tabla 1

Grupos de edad y secciones

Grupos de edad/secciones	Sexo	
	varones	Mujeres
4 años	9	11
5 años	14	9
Total	23	20

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión

Se han incluido a los niños y niñas del aula de 04 años que asisten regularmente

También se han considerado a los niños y niñas matriculados.

Exclusión

Se han excluido los niños del aula de 05 años que asisten regularmente.

Se excluyeron a los niños y niñas que no estaban matriculados.

4.2.3. Muestra

La muestra estará constituida por el aula de 04 años del nivel inicial, que cuenta con 20 estudiantes entre niños y niñas, (ver tabla 2).

Para este estudio se aplicó el muestreo no probabilístico, es decir se eligió al aula de 04 años con 20 estudiantes matriculados. (Castro 2003, p. 69).

Tabla 2

Muestra de la institución

Grupos de edad/sección	sexo		Total
	varones	mujeres	
4 años	9	11	20

4.2.4. Técnica de muestreo

Muestreo no probabilístico por conveniencia

Según el autor Arias(2006)define muestreo como, “un proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra”, por ello este procedimiento se llevara a cabo mediante un muestreo no probabilístico(P.83)

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Matriz de operacionalización de la variable

Tabla 3*Matriz de operacionalización de variables*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
V. I. Juegos cooperativos	Según de la Cruz (2021) «En los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos...”(p.2)	El juego cooperativo es importante en los niños, toma más interés en aprender y se siente más alegre, asimismo interactúa y desarrolla sus destrezas.	Presentación Ejercicios Confianza	Juegos de: - Utilizando aros - El rey pide - La papa se quema - De cocodrilo - Con globos - El trencito - Usando aro - La gallina ciega	12 sesiones	Nominal: Si No
V. D Motricidad gruesa	Garza Fernández, Franco. 1978 define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.)	Forma parte de la psicomotricidad infantil, que se refiere al desarrollo de habilidad motora que implican varios movimientos de los músculos del cuerpo y la agilidad con la que se realizan los mismos.	Esquema corporal Interacción social Lateralidad	- Desplazamiento libre - Salto con piernas. - Dinámica de grupos - Interactúan entre compañeros - realizan saltos derecha izquierda o viceversa - Salta con soga	1,2,3,4 5,6,7,8 9,10,11,12	Ordinal: Inicio Proceso Logro esperado

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

Observación:

Según (Hernandez, 2014), la observación se fundamenta en la búsqueda del realismo y la interpretación del medio. Es decir, a través de ella se puede conocer más del tema que se estudia basándose en actos individuales o grupales como gestos, acciones, posturas (p.185).

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Lista de cotejo:

Es un instrumento que permite identificar comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas, contiene un listado de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación del niño o niña, este instrumento permite recoger información precisa sobre las manifestaciones conductuales asociadas al aprendizaje, puede evaluar cualitativa y cuantitativamente depende del enfoque que se le asigne.

El instrumento elegido fue la guía de observación, la cual está compuesta por una serie de ítems que miden de manera cuantificable los fenómenos de estudio, de manera visual y corporal. (Carrasco, 2009). Se utilizará la guía de observación con el propósito de evaluar la variable dependiendo que es la motricidad gruesa en dos momentos: pre test y post test.

La guía de observación estaba compuesta de 12 ítems, los cuales han medido las tres dimensiones de la motricidad gruesa: Esquema corporal, interacción social, y lateralidad.

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Para determinar la validez del instrumento, se sometió a consideraciones de juicio de expertos quienes evaluaron la pertinencia, relevancia, claridad y suficiencia de los ítems consideraron el instrumento como aplicables por contener ítems pertinentes, relevantes, claros y suficientes para garantizar la medición válida de la variable motricidad gruesa

El instrumento fue validado por dos expertos uno con grado de magister y otro con título profesional de licenciado en educación Inicial.

Según Hernández(2014)el juicio de expertos consiste en preguntar a personas expertas acerca de la pertinencia, relevancia, claridad y suficiencia de cada uno de los ítems, en el caso del instrumento

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

La prueba piloto se aplicó en 10 estudiantes de 4 años de edad de la misma institución educativa inicial N°757.

El instrumento que se aplicó obtuvo un grado de confiabilidad de 0.751 mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Tomando en cuenta lo que mencionan Hernández y Mendoza (2018) la confiabilidad es el “grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes en la muestra o casos” (p. 229). Demostrando así que el instrumento tiene una confiabilidad alta.

4.5. Plan de análisis

En el análisis de los resultados se utilizó la estadística descriptiva, para mostrar los resultados implicados en los objetivos de investigación y la estadística inferencial, la cual se ejecutó mediante el estadístico T-Student, en donde fueron sometidos los datos porcentuales del pre test y post test, a partir de los resultados obtenidos se puede contrastar la hipótesis de investigación.

La base de datos se obtuvo a través de la guía de observación y se procesaron por medio de técnicas estadísticas utilizando el software de Excel.

Se elaboró gráficos y figuras descriptivas en el programa informático SPSS versión 22 para Windows y Excel 2010, las cuales ayudaron a percibir la escala de resultado final. Así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos,

4.6. Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Los juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la institución educativa inicial N° 757 Chilla, del distrito de Juliaca, Región Puno, 2022</p>	<p>General: ¿De qué manera los juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022?.</p>	<p>General: Demostrar si los juegos cooperativos desarrollan la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.</p>	<p>General: Los juegos cooperativos desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Población: Está conformado por 43 niños y niñas de 4 y 5 años de nivel inicial de la I.E. N°757 Chilla- Juliaca,2022 Muestra:20 estudiantes Variable 1: Juegos cooperativos Variable2: Motricidad gruesa Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos. Principios Éticos -Principios éticos de investigación - Protección a la persona</p>
	<p>Específicos: -¿De qué manera los juegos cooperativos desarrolla al esquema corporal en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022? -¿De qué manera los juegos cooperativos desarrolla la interacción social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022? -¿De qué manera los juegos cooperativos desarrolla lateralidades en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022?</p>	<p>Específicos: -Identificar de qué manera los juegos cooperativos desarrolla al esquema corporal en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022. -Explicar de qué manera los juegos cooperativos desarrolla la interacción social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022. -Demostrar de que manera los juegos cooperativos desarrolla lateralidades en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.</p>	<p>Específicos: -Los juegos cooperativos desarrolla significativamente esquema corporal, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022. -Los juegos cooperativos desarrolla significativamente la interacción social, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022. -Los juegos cooperativos desarrolla significativamente lateralidades, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022.</p>	

4.7. Principios éticos

- **Principios éticos de la Investigación:** Todas las fases de la actividad científica deben conducirse con base en los principios de la ética que rigen la investigación en la ULADECH Católica

- **Protección de la persona.** - El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no únicamente implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

- **Libre participación derecho a estar informado:** Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

- **Beneficencia y no-maleficencia:** Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios

- **Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad.** - Toda investigación debe respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos; y se deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y tomar medidas para evitar daño.

V. Resultados

5.1. Resultados

La presente investigación se realizó de manera organizada y concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar si los juegos cooperativos desarrollan la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

5.1.1. Análisis descriptivo

- **Objetivo Específico 1.** Identificar de qué manera los juegos cooperativos desarrollan la dimensión esquema corporal, en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.(Arias, 2020)

Tabla 4

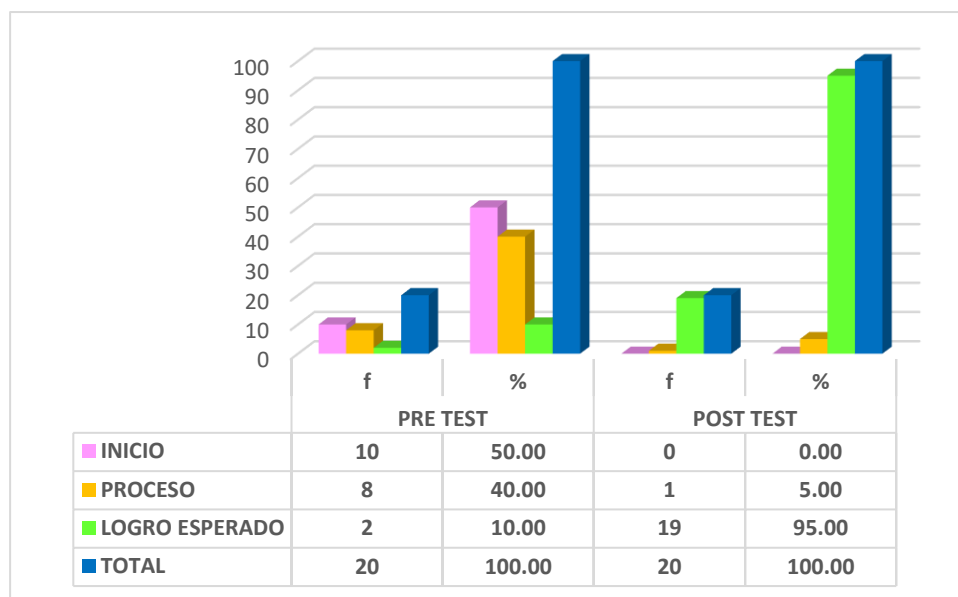
Dimensión esquema corporal en los niños y niñas de 4 años según pre test y post test

	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	10	50.00	0	0.00
Proceso	8	40.00	1	5.00
Logro esperado	2	10.00	19	95.00
Total	20	100.00	20	100.00

Nota: Tabla 4

Figura 1

Gráfico de barras sobre la dimensión esquema corporal según pre test y post test.



Nota. *Tabla 4*

En la tabla 4 y figura 1, se desarrolla con ayuda de la guía de observación aplicada para poder obtener los datos del pre test y post test, donde evidenciamos la dimensión esquema corporal en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757, los resultados del pre test indican que el 50% estuvieron en el nivel “Inicio”, el 40% en nivel “Proceso” y, por último, el 10% en nivel “Logro esperado”. En los resultados del post test obtenemos que un 95% alcanzaron el nivel “Logro esperado”, un 5% el nivel “Proceso” y un 0% el nivel “Inicio”. Se concluye que los juegos cooperativos ayudan en el desarrollo de la dimensión esquema corporal, ya que se aprecia un notable logro en los resultados del post test versus el pre test.

- **Objetivo Específico 2.** Describir de qué manera los juegos cooperativos desarrollan la dimensión interacción social, en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

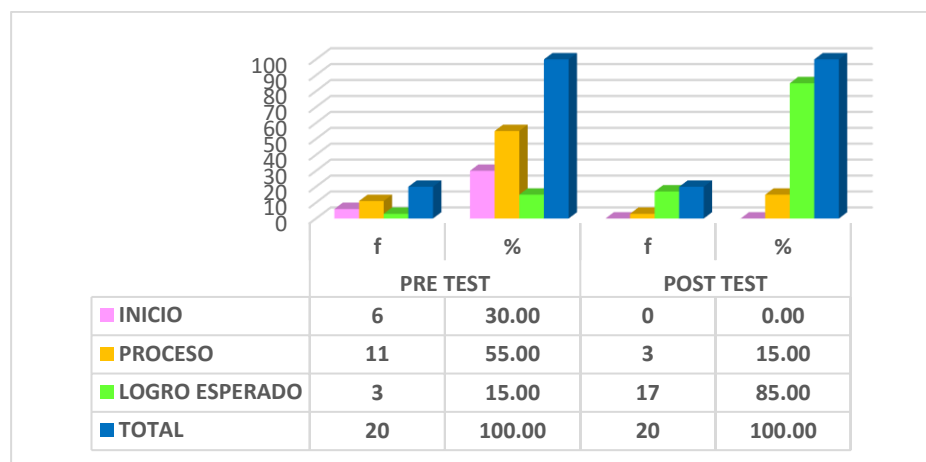
Tabla 5

Dimensión interacción social en los niños y niñas de 4 años según pre test y post test

	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	6	30.00	0	0.00
Proceso	11	55.00	3	15.00
Logro esperado	3	15.00	17	85.00
Total	20	100.00	20	100.00

Figura 2

Gráfico de barras sobre la dimensión interacción social según pre test y post test



Nota. *Tabla 5*

En la tabla 5 y figura 2, se desarrolla con ayuda de la guía de observación aplicada para poder obtener los datos del pre test y post test, donde evidenciamos la dimensión interacción social en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757, los resultados del pre test indican que el 30% estuvieron en el nivel “Inicio”, el 55% en nivel “Proceso” y, por último, el 15% en nivel “Logro esperado”. En los resultados del post test indica que el 85% alcanzaron el nivel “Logro esperado”, un 15% el nivel “Proceso” y un 0% el nivel “Inicio”. Se concluye que los juegos cooperativos ayudan en el desarrollo de la dimensión interacción social, ya que se aprecia un notable Logro esperado en los resultados del post test versus el pre test.

- **Objetivo Específico 3.** Explicar de qué manera los juegos cooperativos desarrollan la dimensión lateralidad, en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

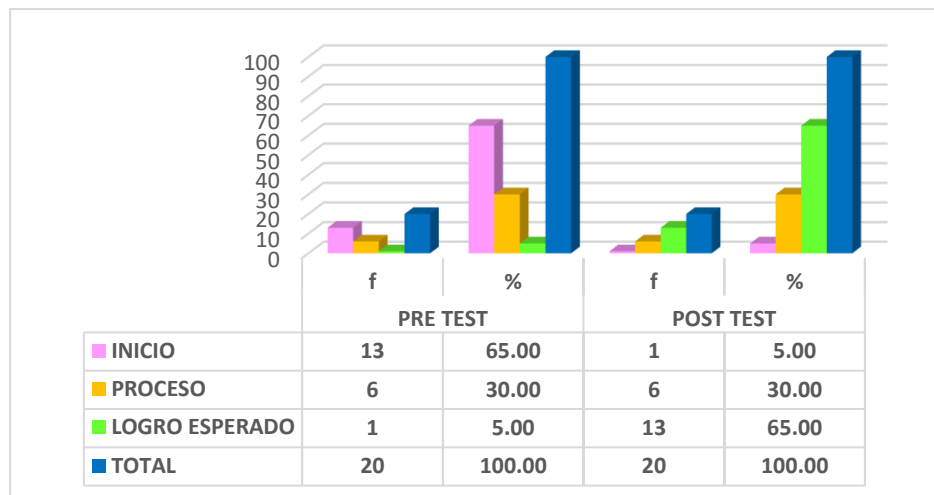
Tabla 6

Dimensión lateralidad en los niños y niñas de 4 años según pre test y post test

	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	13	65.00	1	5.00
Proceso	6	30.00	6	30.00
Logro esperado	1	5.00	13	65.00
Total	20	100.00	20	100.00

Figura 3

Gráfico de barras sobre la dimensión lateralidad según pre test y post test



Nota. *Tabla 6*

En la tabla 6 y figura 3, se desarrolla con ayuda de la guía de observación aplicada para poder obtener los datos del pre test y post test, donde evidenciamos la dimensión lateralidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757, los resultados del pre test indican que el 65% estuvieron en el nivel “Inicio”, el 30% en nivel “Proceso” y, por último, el 5% en nivel “Logro esperado”. En los resultados del post test indica que un 65% alcanzaron el nivel “Logro esperado”, un 30% el nivel “Proceso” y un 5% el nivel “Inicio”. Se concluye que los juegos cooperativos ayudan en el desarrollo de la dimensión lateralidad, ya que se aprecia un notable Logro esperado en los resultados del post test versus el pre test.

- **Objetivo General.** Determinar si los juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

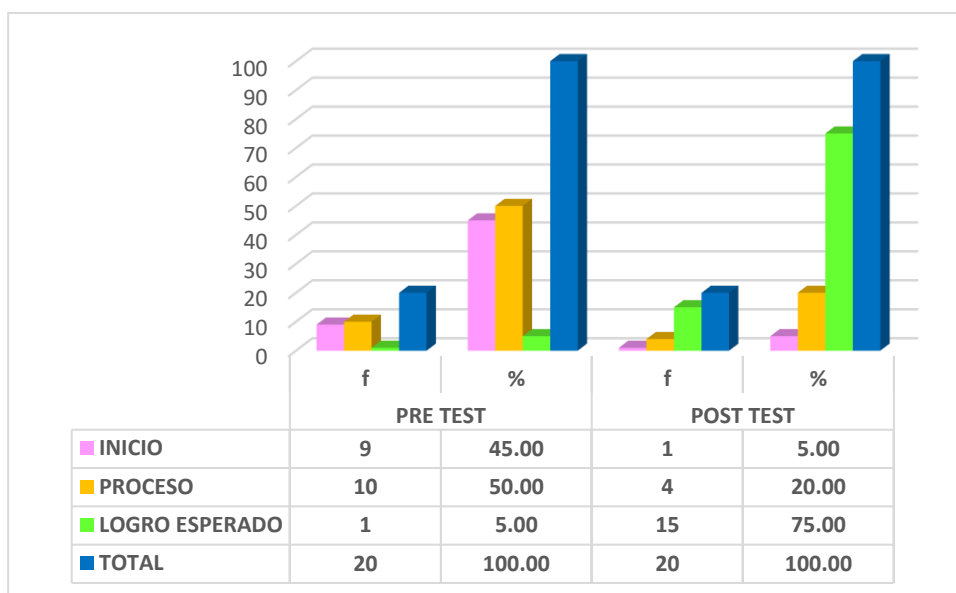
Tabla 7

Resultados de la variable motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años según pre test y post test

	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	9	45.00	1	5.00
Proceso	10	50.00	4	20.00
Logro esperado	1	5.00	15	75.00
Total	20	100.00	20	100.00

Figura 4

Gráfico de barras sobre la motricidad gruesa según pre test y post test



Nota. *Tabla 7*

En la tabla 7 y figura 4, se desarrolla en relación con el pre test y post test, donde evidenciamos la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757. Los resultados del pre test indican que el 45% estuvieron en el nivel “Inicio”, el 50% en nivel “Proceso” y, por último, el 5% en nivel “Logro esperado”. En los resultados del post test indica que el 75% alcanzaron el nivel “Logro esperado”, un 20% el nivel “Proceso” y un 5% el nivel “Inicio”. Se concluye que los juegos cooperativos ayudan en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757, ya que se deduce en el pre test que la mayoría de niños no habían desarrollado su motricidad gruesa; mientras que en el post test, la mayoría alcanzó el nivel “Logro esperado”.

5.1.2. Análisis inferencial

5.1.2.1. Prueba de normalidad

La evaluación del supuesto de normalidad para los datos en estudio se realizó mediante la prueba de Shapiro Wilk, debido a que el tamaño de muestra es menor a 50 según recomienda Arias (2020).

Ho: Los datos se ajustan a una distribución normal

Ha: Los datos no se ajustan a una distribución normal

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

Regla de decisión

Si $p < 0,05$. Rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a

Si $p \geq 0,05$. Rechazamos la H_a y aceptamos la H_0

Tabla 8*Prueba de Shapiro-Wilk- normalidad*

Variables	<u>Shapiro-Wilk</u>		
	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad gruesa Pre test	0,958	20	0,500
Motricidad gruesa Post test	0,840	20	0,004

Según la tabla 8; considerando que el valor de significancia para la variable Motricidad gruesa en el pre test (0,500) y en el post test (0,004); al no superar el 0,05 en el Post test, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la alterna H_a ; es decir se asume que los datos obtenidos en nuestro estudio no tienen una distribución normal, por lo tanto, se decidió utilizar la prueba no paramétrica de Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas para la contratación de las hipótesis.

5.1.3. Contratación de hipótesis

Hipótesis específica 1:

H_{0E1} : Los juegos cooperativos no desarrolla significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022

H_{aE1} : Los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

Regla de decisiónSi $p < 0,05$ Se acepta la H_a y se rechaza la H_0 Si $p \geq 0,05$ Se rechaza la H_a y se acepta la H_0 **Tabla 9***Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon 1*

Esquema corporal	
Z	-3,943
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

En la tabla 9, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si los juegos cooperativos desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022. En la comparación de las puntuaciones promedio sobre el desarrollo de la dimensión esquema corporal, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Hipótesis específica 2:

H_{0E2}: Los juegos cooperativos no desarrolla significativamente la dimensión interacción social, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

H_{aE2}: Los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión interacción social, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

Regla de decisión

Si $p < 0,05$ Se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Si $p > 0,05$ Se rechaza la Ha y se acepta la Ho

Tabla 10

Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon 2

Interacción social	
Z	-3,874
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

En la tabla 10, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si los juegos cooperativos desarrollan significativamente la dimensión interacción social, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022. En la comparación de las puntuaciones promedio sobre el desarrollo de la

dimensión interacción social, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión interacción social, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Hipótesis específica 3:

H_{0E3} : Los juegos cooperativos no desarrolla significativamente la dimensión lateralidad, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

H_{aE3} : Los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión lateralidad, en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

Regla de decisión

Si $p < 0,05$ Se acepta la H_a y se rechaza la H_0

Si $p \geq 0,05$ Se rechaza la H_a y se acepta la H_0

Tabla 11*Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon 3*

Lateralidad	
Z	-3,865
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

En la tabla 11, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si los juegos cooperativos desarrollan significativamente la dimensión lateralidad, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022. En la comparación de las puntuaciones promedio sobre el desarrollo de la dimensión lateralidad, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión lateralidad, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Hipótesis general:

H_0 : La aplicación de juegos cooperativos no desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

H_a : La aplicación de juegos cooperativos desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

Regla de decisiónSi $p < 0,05$ Se acepta la H_a y se rechaza la H_0 Si $p \geq 0,05$ Se rechaza la H_a y se acepta la H_0 **Tabla 12***Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon 4*

Motricidad gruesa	
Z	-3,930
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

En la tabla 12, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si los juegos cooperativos desarrolla significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca, Puno, 2022. En la comparación de las puntuaciones promedio sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se observa que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757, con niveles de confianza del 95%.

5.2. Análisis de resultado

Teniendo en consideración el objetivo general: Demostrar de qué manera los juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022, donde los resultados del pre test indican que el 45% están en el nivel “Inicio”, el 50% están el nivel “proceso” y el 5% en el nivel de “logro esperado”. En los resultados del post test indica que el 75% están en nivel “Logro esperado”, el 20% en nivel “proceso” y el 5% están en nivel “Inicio”. Mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se observa que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que la aplicación de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022, con niveles de confianza del 95%.

Por otro lado, los resultados que se obtuvieron de la presente investigación, mantienen una similitud con el trabajo de investigación de Romero (2018) con sus tesis “Aplicación de estrategias didácticas basada el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018. La metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental; la población muestral es de 20 niños de 05 años, se aplicó la técnica de observación e instrumento de evaluación la lista de cotejos.

Se aplicaron sesiones de aprendizaje con estrategias didácticas para mejorar la motricidad gruesa en los niños. Los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon obteniéndose el valor de Z es -3,924b y el valor, y el valor de P es positivo $0,000 < 0.05$ por lo tanto se rechaza la H_0 por lo que se acepta el post test.

Por lo tanto, se concluye afirmando que la aplicación de estrategias didácticas basado en enfoque colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I. E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018. Lo cual se relaciona con la investigación realizada en el presente trabajo.

Esto es reafirmado por (Bances, 2021), Realizó su investigación en Chiclayo, título de tesis programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años, donde se propuso un programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades básicas de interacción social, y de esta manera niños y niñas manifiesten habilidades para interactuar con los demás, entablado conversaciones con sus pares, mostrando conductas de cortesía y amabilidad, seguridad de sí mismo, en sus relaciones con los demás, revelando aceptación y apoyo unos con otros, sabiendo resolver conflictos de forma positiva, y sobre todo ventajas que no sólo son para la niñez sino para su vida adulta.

Teniendo en consideración el objetivo específico 1: Identificar de qué manera los juegos cooperativos desarrollan al esquema corporal en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022, donde los resultados del pre test indica que el 50% de estudiantes se encuentran en el nivel “Inicio”, después de la intervención en el post test se encuentran en un 95% en nivel “Logro esperado”, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 , y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Por otro lado, los resultados que se obtuvieron de la presente investigación mantienen una similitud con el trabajo de investigación de (Bruno Castillo, 2019) realizó su investigación en Perú, su título es licenciada en Educación Inicial. Los niños de hoy presentan dificultades en sus movimientos corporales en cuanto a la coordinación, equilibrio y lateralidad; por ello se propone la aplicación de juegos didácticos para potenciar las habilidades motoras gruesas, con la investigación titulada: “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019”, que tuvo como objetivo general “determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa 14514 -Mario Vargas llosa -Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019”. Que estuvo enmarcada en un

enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel explicativo con un diseño pre experimental. Se aplicó el instrumento de la lista de cotejo y se trabajó con una muestra de 15 niños de 5 años de nivel inicial. En sus resultados se observó que durante el pre test el 33% de los niños estuvieron en el nivel inicio, el 53% en proceso y el 14% en nivel logrado. Sin embargo, durante la evaluación del post test el 13 % de los niños se hallaron en el nivel inicio, el 20 % en proceso y el 67 % en nivel logrado. En base a los resultados evidenciados concluimos que la aplicación de los juegos didácticos sí mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa- Caserío Lúcumo de Carhuanchu, 2019

Los resultados de los estudios son semejantes, afirmando que los juegos cooperativos son estrategias y medios para lograr un aprendizaje significativo lo que permiten mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, los cuales deben ser aplicados de manera correcta para obtener resultados positivos en los niños y las niñas.

Esto es reafirmado por la teoría Omeñaca (2005), afirma que los juegos “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común”.(p.73)

Teniendo en consideración el objetivo específico 2: Explicar de qué manera la aplicación de juegos cooperativos desarrolla la interacción social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022, donde los resultados del pre test indican que el 30% están en el nivel “Inicio”. En los resultados del post test indica que el 80% están en nivel “Logro esperado”. Mediante la prueba de

Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión interacción social, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Según (Bances, 2021) Realizó su investigación en Chiclayo, título de tesis programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años, para optar el grado de Licenciado en Educación Inicia, presenta como Objetivo General: Proponer un programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años. Tipo Diseño de Investigación: Diseño no experimental / Descriptivo explicativo, de campo bibliográfico-documenta, Población: 20 datos Muestra: 12 datos. Además, cuenta técnica e instrumentos Técnica: Análisis de Contenido Instrumento: Ficha de Contenido. Finalmente llegó a una conclusión: 1 En el presente trabajo de investigación se propuso un programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades básicas de interacción social, y de esta manera niños y niñas manifiesten habilidades para interactuar con los demás, entablando conversaciones con sus pares, mostrando conductas de cortesía y amabilidad, seguridad de sí mismo, en sus relaciones con los demás, revelando aceptación y apoyo unos con otros, sabiendo resolver conflictos de forma positiva, y sobre todo ventajas que no sólo son para la niñez sino para su vida adulta. Otro punto 2 la presente investigación, se analizó la situación actual de las habilidades básicas de interacción social en los niños cinco años, afirmando ser una problemática actual que necesita ser atendida, presentado diversas

dificultades en el actuar con su entorno, y pese a que se viene trabajando en el desarrollo de esta etapa, urge que la escuela no descuide este aspecto fundamental para el desarrollo integral de los niños. Por último, punto 3 presente trabajo, determinó las características de la propuesta de juegos cooperativos todos juntos es mejor para el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social, a través de once actividades, basadas en los diferentes tipos de juegos cooperativos, las cuales fueron validadas mediante el juicio de expertos, obteniendo como resultado final 96% ubicándose en escala de validación muy alta, indicando que esta apta para ser aplicado.

Por otro lado Martos, S.(2022) “define Las interacciones sociales son procesos que se dan entre los individuos cuando actúan o se relacionan entre sí. La realidad que percibimos se crea en función de esta interacción social. Estas relaciones de la vida cotidiana entre los seres humanos responden a pautas sociales definidas por el grupo o comunidad donde viven” (P.3)

Los resultados de ambos estudios son similares, evidenciando que los juegos cooperativos tuvieron efecto positivo sobre la dimensión interacción social, demostrando que los niños y niñas se van integrando al grupo cuando realizan diferentes actividades.

Teniendo en consideración el objetivo específico 3: Demostrar la aplicación de juegos cooperativos desarrolla lateralidades en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022, donde los resultados del pre test indican que el 65% están en el nivel “Inicio”, en los resultados del post test indican que el 65% están en nivel “Logro esperado”. Mediante la prueba de rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual

se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión lateralidad, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Indica Ospina (2016) que las estrategias pedagógicas para el desarrollo de la lateralidad son muy importantes ya que por medio de ello se implementará como proyectos, talleres, programas con sus respectivos objetivos y recursos para cumplir la meta propuesta.

Por otro lado, Según Le Boulch (1997), La lateralidad es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo y oído) para realizar actividades concretas” (P.3)

Se evidencia que antes de aplicar los juegos cooperativos, los niños y niñas aún no habían desarrollado su motricidad gruesa en la dimensión lateralidad, sin embargo, luego de la intervención con la aplicación de esta estrategia se muestran en los resultados que hay un porcentaje de mejora, lo que demuestra la eficacia de la aplicación de los juegos cooperativos.

VI. Conclusiones

Con respecto al objetivo específico 1,

Se identificó de qué manera la aplicación de juegos cooperativos desarrollan al esquema corporal en niños y niñas de 4 años, mediante la aplicación del instrumento de post test se pudo observar que un 58% de niños y niñas alcanzo un nivel logro esperado, los niños mostraron mejor desenvolvimiento y utilización adecuada de sus movimientos corporales durante los juegos cooperativos, la mayoría logro identificar las partes de su cuerpo. Lo menos relevante fue que el 37% de niños y niñas alcanzó el nivel “proceso”, los niños y niñas mostraron que están en el nivel de “proceso” debido a que no lograron el manejo adecuado de los movimientos corporales. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 , y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Con respecto al objetivo específico 2,

En este estudio se explicó de qué manera la aplicación de juegos cooperativos desarrolla la interacción social en niños y niñas de 4 años a través de un post test lo más relevante fue que un 47% de niños y niñas alcanzaron el nivel de “logro esperado”, los niños y niñas mostraron que si se relacionan con la ayuda de juegos cooperativos. Lo menos relevante fue que el 42% alcanzó el nivel de “proceso”, los niños y niñas mostraron un nivel de proceso en la dimensión interacción social, no lograron realizar en el tiempo adecuado los

juegos tradicionales. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión interacción social en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Con respecto al objetivo específico 3,

En esta tesis se demostró de qué manera la aplicación de juegos cooperativos desarrolla lateralidades en niños y niñas de 4 años a través de un post test lo más destacado fue un 47% de niños y niñas alcanzaron el nivel “logro esperado”, demostrando coordinación con objetos puestos en sus manos, adecuando los movimientos y sorteando objetos durante los juegos, un 47% alcanzó el nivel “proceso”, los niños y niñas mostraron un nivel de proceso debido a que aún no lograron una adecuada coordinación de sus movimientos cuando sortearon objetos durante los juegos, saltaron con un solo pie, los resultados de las hipótesis muestran mediante la prueba de rangos de Wilcoxon que el nivel de significación es inferior a 0,05 ($p=0,000<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a ; demostrando que el uso de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la dimensión lateralidad, en niños y niñas de 4 años, con nivel de confianza del 95%.

Con respecto al objetivo general

En esta tesis se demostró de qué manera la aplicación de juegos cooperativos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 757 Chilla del distrito de Juliaca Puno, 2022, para ello se aplicaron 12 sesiones

de aprendizaje que desarrollaron la motricidad gruesa en los niños y niñas mostrando equilibrio cuando saltan en un solo pie y coordinan adecuadamente los movimientos corporales, conoce las partes que conforman su cuerpo, se desplazan orientando derecha izquierda, reconocen su lateralidad, muestran equilibrio cuando sortean obstáculos, mejoraron su coordinación, brincan la soga con sus dos pies durante los juegos cooperativos.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

- Se recomienda en general a los futuros investigadores que deben utilizar técnicas de recolección de datos según el tipo de población con mayor cuidado para investigaciones en niños y niñas de nivel inicial y así mejorar los estudios de las investigaciones.

b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

- La universidad debe formar grupos de investigadores para mejorar la calidad de los trabajos de investigación en los futuros graduandos.
- La universidad debe apoyar con la preparación de los graduandos en un tiempo prudente para realizar un buen trabajo de investigación.

c) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

- Se recomienda a los docentes de la I.E.I. N° 757 Chilla-Puno, que continúen motivando a sus estudiantes con la práctica de los juegos cooperativos, ya que mediante de ello desarrollan su motricidad gruesa.
- Los padres de familia deben reforzar a sus hijos estas actividades lúdicas propuestas para que logren sus aprendizajes en forma eficiente.

Referencias bibliográficas

- Alberto Huaqui, D. (2022). *Juegos cooperativos para desarrollar la motricidad*.
Huancayo: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Ale Zambrano, N. C. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar las relaciones*.
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos*. Arias Gonzáles, José Luis.
- Bances. (2021). *Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de 5 años*.
- Bernardo, L. R. (2015). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas*. Trabajo de Grado para optar al título de Licenciada en Educación Básica con énfasis en Edocación física, recreación y deporte.
- Bruno Castillo, M. (2019). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa*.
Carhuancho: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Candia C. (2019). *Desarrollo de la motricidad de los estudiantes de Educación Inicial en una escuela y una comunidad en el Distrito de Acora Puno, Universidad Peruana Cayetano Heredia*.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*.
- Daniel Antonio Carreño Padilla. (2014). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la escuela de formación deportiva verona f.c.*
- Díaz Lagares, E. (2009). *Juegos cooperativos*.

- Goyes Araco, F. O. (2019). *Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física.*
- Hernandez, R. (2014). *Metodología de la Investigación.*
- Ines, T. C. (2017). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad. para optar el grado académico de vachiller educación.*
- J. Huizinga. (1972). *Homo ludens es que el ser humano propende de forma natural al juego, y gracias a los juegos crea no sólo las reglas de éstos, sino también las del derecho y las normas básicas de la cultura y la convivencia.*
- le Bouich. (1997). *sobre lateralidad.*
- Luz Marina de la cruz. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal.*
- Martos, S. (2022). *Interacción Social, Nueva Esparta Universidad de Venezuela.*
- Marvi, B. C. (2019). *Juegos Didácticos para mejorar la motricidad gruesa. Piura: Universidad Cállica los Ángele de Chimbote.*
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Málaga, España: Aljibe.*
- Ortega B. (2021). *La importancia de la motricidad fina en el nivel inicial.*
- Piaget, J. (1961). *La función del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.*
- Ramírez, F. (2012). *Consultor didáctico para la primera infancia. Colombia: Grupo latino*
- Romero, N. (2019). *El Cuento.*

Ruiz y Omeñaca. (1998). *actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.*

Sánchez Cortés Ruth Estefanía. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en tiempos de pandemia en los niños de Primero de Educación Básica, paralelo B de la Unidad Educativa Fiscomisional Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba, período 2021.*

Tello C. (2020). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial.*

TERRY ORLICK. (1997). *juegos y deportes cooperativos (2 ed.)* (2da ed., Vol. 2).

Vigotsky. (2012). *Teoría de juego.*

Vigotski. (1987), *historia de las funciones psíquicas superiores.* La habana Editorial científico- técnica

Anexos

1. Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

Institución Educativa Inicial: N° 757 “CHILLA”

Nombre del estudiante:

Edad: Sexo.....

Instrucciones:

Marque con una (X) según los datos obtención en el momento de la intervención, sabiendo que: 0: Inicio; 1: Proceso; 2: Logro Esperado

N o	Ítem	0	1	2
	Esquema corporal			
1	Se desplaza libremente.			
2	Se desplaza orientándose cuando juega			
3	Realiza salto con una sola pierna.			
4	Realizan de brazos y piernas movimiento de coordinación			
	Interacción social			
5	Interactúa entre compañeros.			
6	Participa en juegos colectivos.			
7	Colabora con sus compañeros.			
8	Es solidario en el grupo.			
	Lateralidad			
9	Realiza saltos derecha a izquierda o viceversa			
10	Realiza ejercicios con materiales a los costados tocando conos			
11	Reconoce derecha izquierda o viceversa con sus brazos.			
12	Realiza giros con saltos direccionados a ambos lados			

2. Evidencias de validación de Instrumento

la variable 1. Experiencias de aprendizaje

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. Esquema corporal								
1	Se desplaza libremente.	X		X		X		
2	Se desplaza orientándose cuando juega	X			X	X		
3	Realiza salto con una sola pierna.	X		X		X		
4	Hace de brazos y piernas movimiento de coordinación		No		No		No	
DIMENSIÓN 2. Interacción social								
5	Interactúa entre compañeros	X		X		X		
6	Participa en juegos colectivos	X		X		X		
7	Colabora con sus compañeros	X		X		X		
8	Es solidario en el grupo	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. Lateralidad								
9	Realiza saltos derecha a izquierda o viceversa	X		X		X		
10	Realiza ejercicios con materiales a los costados, tocando conos.	X		X		X		
11	Reconoce derecha izquierda o viceversa con sus brazos.		X	X		X		
12	Realiza saltos con sogas direccionados ambos lados.	X		X			X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

4

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mag. Martín Ramos Gómez DNI: 01223471Especialidad del validador: Lic. En Educación: FÍSICA MATEMÁTICA¹Pertinencia: 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 ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

20 de 08 del 2022



Firma del Experto Informante.

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide variable 1.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. Esquema corporal								
1	Se desplaza libremente.	X		X		X		
2	Se desplaza orientándose cuando juega	X		X		X		
3	Realiza salto con una sola pierna.	X		X		X		
4	Hace de brazos y piernas movimiento de coordinación	Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 2. Interacción social								
5	Interactúa entre compañeros		X	X		X		
6	Participa en juegos colectivos	X		X		X		
7	Colabora con sus compañeros	X		X		X		
8	Es solidario en el grupo	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. Lateralidad								
9	Realiza saltos derecha a izquierda o viceversa	X		X		X		
10	Realiza ejercicios con materiales a los costados, tocando conos.	X		X		X		
11	Reconoce derecha izquierda o viceversa con sus brazos.	X		X		X		
12	Realiza saltos con sogas direccionados ambos lados.	X		X		X		


4

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Licenciado: Espinosa Chavez Erick Alexis DNI: 48323303Especialidad del validador: Licenciado en Educación Inicial20 de 08 del 2022¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Lic. Erick A. Espinosa Chavez
ESP. EDUCACION INICIAL
DPP. N° 2443323393

Firma del Experto Informante.

5

3. carta de autorización de la I.E



4. consentimientos informados por los padres de familia



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, IEI. N° 757 CHILLA DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO, 2022

Investigador (a): Mery Rivera Mamani

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, IEI. N° 757 CHILLA, DEL DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO, 2022

Objetivo general.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El presente proyecto sistematizará el estudio sobre la motricidad gruesa, según Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de comunicación para que fortalezcan su comprensión lectora.

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

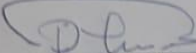
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 978505043.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

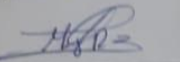
DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Nombres y Apellidos
Participante

Nadine Stepany Mamani Lerna



Nombres y Apellidos
Investigador

Mery Ruveco Mamani

08/08/2022

9:00 - 10:00 AM
Fecha y Hora

08/08/2022

9:30 - 10:00 AM
Fecha y Hora



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, IEL. N° 757 CHILLA DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO, 2022

Investigador (a): Mery Rivera Mamani

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, IEL. N° 757 CHILLA, DEL DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO, 2022

Objetivo general.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El presente proyecto sistematizará el estudio sobre la motricidad gruesa, según Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de comunicación para que fortalezcan su comprensión lectora.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, IEL. N° 757 CHILLA DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO, 2022

Investigador (a): Mery Rivera Mamani

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, IEL. N° 757 CHILLA, DEL DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO, 2022

Objetivo general.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El presente proyecto sistematizará el estudio sobre la motricidad gruesa, según Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de comunicación para que fortalezcan su comprensión lectora.

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

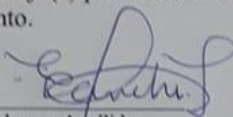
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 978505043.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

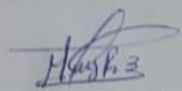
DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.


 Nombres y Apellidos
 Participante

Aldair Leonidas Paja Canvari

05/08/2022
 9:30 - 10:00 AM
 Fecha y Hora


 Nombres y Apellidos
 Investigador

Mery Rivera Manani

05/08/2022
 9:30 - 10:00 AM
 Fecha y Hora

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

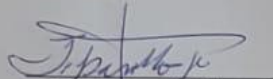
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 978505043.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

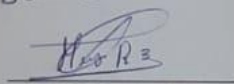
DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.


 Nombres y Apellidos
 Participante

05/08/2022
 9:30 - 10:00 AM
 Fecha y Hora

Juan Gabriel Parillo Pacompia


 Nombres y Apellidos
 Investigador

05/08/2022
 9:30 - 10:00 AM
 Fecha y Hora

Mery Rivera Hamani



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, IEL N° 757 CHILLA DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO, 2022

Investigador (a): Mery Rivera Mamani

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS COOPERATIVOS DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, IEL N° 757 CHILLA, DEL DISTRITO DE JULIACA, REGIÓN PUNO, 2022

Objetivo general.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El presente proyecto sistematizará el estudio sobre la motricidad gruesa, según Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de comunicación para que fortalezcan su comprensión lectora.

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

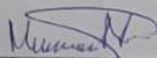
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 978505043.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

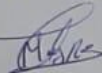
DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Nombres y Apellidos
Participante

Nicol Saray Roque Mamani



Nombres y Apellidos
Investigador

Mery Rivera Mamani

05/08/2022

9.30 - 10.00A

Fecha y Hora

05/08/2022

9.30 - 10.00Am

Fecha y Hora

5. Excel de base de datos del pre test y Excel de base de datos del post test

GUIA DE OBSERVACIÓN: MOTRICIDAD GRUESA PRE - TEST												
ITEMS ALUMNOS	ESQUEMA CORPORAL				INTERACCIÓN SOCIAL				LATERALIDAD			
	Se desplaza libremente	Se desplaza orientándose cuando juega	Realiza salto con una sola pierna	Realizan de brazos y piernas movimiento de coordinación	Interactúa entre compañeros	Participa en juegos colectivos	Colabora con sus compañeros	Es solidario en el grupo	Realiza saltos derecha a izquierda o viceversa	Realiza ejercicios con materiales a los costados tocando conos	Reconoce derecha izquierda o viceversa con sus brazos	Realiza giros con saltos direccionados a ambos lados
O01	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	0	0
O02	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0
O03	1	1	0	0	2	1	1	0	1	0	1	0
O04	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0
O05	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
O06	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
O07	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1
O08	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0
O09	2	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1	0
O10	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
O11	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1
O12	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0
O13	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
O14	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0
O15	1	1	0	0	2	2	1	1	1	0	1	0
O16	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
O17	2	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0
O18	2	2	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1
O19	1	1	0	0	2	2	1	0	1	0	0	0
O20	2	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0

PRE TEST - LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD																	
ALUMNOS	ITEM	ESQUEMA CORPORAL					INTERACCIÓN SOCIAL					LATERALIDAD					TOTAL
		P1	P2	P3	P4	D1	P6	P7	P8	P9	D2	P11	P12	P13	P14	D3	
O01		2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	1	0	1	0	2	12
O02		2	2	1	1	6	2	1	1	1	5	1	1	1	0	3	14
O03		1	1	0	0	2	2	1	1	0	4	1	0	1	0	2	8
O04		1	0	0	0	1	2	1	1	0	4	0	0	0	0	0	5
O05		1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
O06		2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	13
O07		2	1	1	1	5	2	2	1	1	6	2	1	1	1	5	16
O08		1	1	0	0	2	1	1	0	0	2	1	0	0	0	1	5
O09		2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	1	0	1	0	2	12
O10		1	0	0	0	1	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	3
O11		2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	22
O12		1	0	0	0	1	1	1	1	1	4	1	0	0	0	1	6
O13		2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	15
O14		1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	2	4
O15		1	1	0	0	2	2	2	1	1	6	1	0	1	0	2	10
O16		1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	3
O17		2	1	1	0	4	1	1	1	1	4	1	0	1	0	2	10
O18		2	2	0	1	5	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	14
O19		1	1	0	0	2	2	2	1	0	5	1	0	0	0	1	8
O20		2	1	1	0	4	1	1	0	0	2	1	1	1	0	3	9

POST TEST - LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD																	
ALUMNOS	ITEM	ESQUEMA CORPORAL					INTERACCIÓN SOCIAL					LATERALIDAD					TOTAL
		P1	P2	P3	P4	D1	P6	P7	P8	P9	D2	P11	P12	P13	P14	D3	
001		2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	2	1	2	1	6	21
002		2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	23
003		2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	2	1	2	1	6	21
004		2	2	1	1	6	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	17
005		2	1	1	1	5	1	1	1	0	3	0	0	0	0	0	8
006		2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
007		2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
008		2	2	1	1	6	2	2	1	1	6	1	1	1	1	4	16
009		2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	2	1	2	1	6	21
010		2	2	1	1	6	2	2	1	1	6	1	1	1	1	4	16
011		2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
012		2	2	1	1	6	2	2	2	1	7	2	1	2	1	6	19
013		2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
014		2	2	1	1	6	2	1	1	1	5	2	1	2	0	5	16
015		2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	21
016		2	2	1	2	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	15
017		2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
018		2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
019		2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	2	1	1	1	5	20
020		2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24

6. Todas las sesiones de aprendizaje desarrolladas

SESION DE APRENDISAJE N° 01

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “Conociendo los colores mediante el juego”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha : 02/08/2022

Propósito de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Actúa y piensa matemáticamente	Comunica y representa ideas matemáticas	-Ubicación y desplazamiento -Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima, debajo, adelante – atrás, dentro – fuera.	Jugando con los colores	Lista de cotejo

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
----------	-------------------------	---------------------------	---------------------

INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Conos - Platitos
	Motivación	- Se motivará con una canción Los colores	
	Recuperación de saberes previos	¿Qué colores mencionamos en la canción? Cuántos colores menciona la canción	
	Conflictos cognitivos	¿Será importante conocer los colores?, ¿Cuántos colores conocen? Que colores conocen aparte de los que ya mencionamos en la canción	
PROCESO	Procedimiento de la información	- Jugando colores, el rey pide: Los niños se forman un solo fila, se colocará para cada niño un cono. - La profesora coloca los conos en diferentes lugares, de colores rojo, azul, amarillo, verde la profesora ordena el rey pide los conos de color rojo. -los niños recogen los conos de color según que indique la profesora luego colocara los conos en cada. La maestra invita a retornar al aula a los niños y niñas, la maestra muestra una lámina con imágenes de su vida cotidiana	- conos y platitos
	Aplicación	- Juegan en el patio de jardín, diferenciando los colores. - Se entrega una ficha aplicativa a cada estudiante para que dibuje lo realizado en el patio.	
CIERRE	Reflexión	- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?	- Fichas

SESION DE APRENDISAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “jugando con números”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha : 09/08/2022

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Elabora y unas estrategias.	Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5.	Los niños juegan en el patio usando materiales.	Lista de cotejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Conos y platitos.
	Motivación	- Salen al patio para jugar	
	Recuperación	¿Saben contar? ¿Hasta qué número saben?	

	de saberes previos		
	Conflictos cognitivos	¿Será importante aprender a contar los números?,	
PROCESO	Procedimiento de la información	<p>- La profesora explica cómo deben comportarse al realizar el juego.</p> <p>- Jugando con números: Los niños forma una fila, cada niño va tener tres conos y van a trasladar los platitos a cada cono, lo realizan corriendo, la consigna es colocar los números de acuerdo a lo que ordena la profesora.</p> <p>- Cada cono tendrá un número; cono uno, cono dos, cono tres, la profesora ordena que lleven al cono dos así sucesivamente.</p> <p>- Los niños tienen que recordarse cual era uno, dos, tres.</p>	<p>- Conos y platitos</p> <p>-Hoja -colores</p>
	Aplicación	<p>- Realizan en hoja aplicada</p> <p>- Cuenta los objetos y coloca los números</p>	
CIERRE	Reflexión	<p>- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	

SESION DE APRENDISAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS


UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “Juego de túnel”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha : 16/08/2022

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes de un espacio y un tiempo determinados.	-Realizan acciones motrices -Disfruta de los juegos.	Realizan con aros	Lista de cotejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	-
	Motivación	- Salen al patio para jugar	

	Recuperación de saberes previos	¿Qué juegos conoces? ¿Les jugar un juego? ¿Qué juegos juegan con gustaría familia?	
	Conflictos cognitivos	¿Qué otros juegos pueden realizar? ¿Te gustan los juegos divertidos?	
PROCESO	Procedimiento de la información	<p>- La profesora explica cómo deben comportarse al realizar el juego.</p> <p>-No soltar el oro</p> <p>-Mantener calma y buscar estrategias</p> <p>-Todos deben trabajar por lograr el objetivo.</p> <p>Juego de tonel</p> <p>- cada uno con sus aros excepto el ultimo, quien deberá pasar hasta el final del túnel construido por sus compañeros recoge su aro y se une a la cadena y seguir pasando los aros al resto de los compañeros, todos deben pasar por el túnel. Se tendrá un punto de partida y llegada. El reto consiste en llegar a la meta teniendo en cuenta la secuencia de los integrantes del grupo, se puede variar la posición de los aros. Regla del juego:</p> 	- conos
	Aplicación	<p>- Realizan mediante juegos</p> <p>- Desarrolla las actividades motrices como correr adelante.</p>	
CIERRE	Reflexión	<p>- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué juego puede ser?</p>	- láminas

SESION DE APRENDISAJE N° 04

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “Juego del cocodrilo”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha :23/08/2022

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Elabora y unas estrategias.	Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5.	Juegan en grupo	Lista de cotejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	-
	Motivación	- Salen al patio para jugar	
	Recuperación de saberes previos	¿Les gustaría jugar? ¿Algunas ves han jugado con su profesora? ¿Qué juegos juegan con su familia?	
	Conflictos cognitivos	¿El juego será importante? ¿Cómo quieren jugar? ¿Alguna vez han jugado?	
PROCESO		- La profesora explica cómo deben comportarse al realizar el juego.	-

	Procedimiento de la información	<p>- Juego de cocodrilo:</p> <p>Los niños corren por todo sitio del patio y cocodrilo tiene pescar a cualquier niño. Se atrapa un niño se convierte en cocodrilo y le ayuda pescar resto de niños. Al final todos se convertirse en cocodrilos.</p>	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan mediante juegos - Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar, como juegos libres. 	
CIERRE	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? 	-

SESION DE APRENDISAJE N° 05

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “Encestando la pelota”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha :

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
. Construye su corporeidad	- Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su movimiento.	-Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: cerca lejos.	Expresa con su cuerpo.	Lista de cotejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Pelotas -Canasta
	Motivación	- Salen al patio para jugar	
	Recuperación de saberes previos	¿Les gusta correr? ¿Cómo vienen al jardín corriendo o caminando?	
	Conflictos cognitivos	¿Será importante hacer ejercicios? ¿En qué nos ayuda hacer ejercicios físicos?	
PROCESO	Procedimiento de la información	<p>- La profesora explica cómo deben comportarse al realizar el juego.</p> <p>- Juego de coordinación (encestar la pelota)</p> <p>Los niños forman dos filas, la profesora entregara cada niño las pelotitas, cada niño lanza la pelota a la canasta.</p> <p>-Qué equipo incesto más pelotas.</p>	- pelotas - Canasta
	Aplicación	<p>-Se entrega hoja aplicada.</p> <p>-colorean imágenes cerca y lejos</p>	
CIERRE	Reflexión	<p>- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	

SESION DE APRENDISAJE N° 06

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “Jugando a casita”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha :30/08/2022

Propósito de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Practica actividades físicas.	Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien.	-Combinan acciones motrices básicas, como correr saltando, girar en sus actividades y juego libre.	Realizan acciones motrices básicas.	Lista de cotejo

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Aros
	Motivación	- Se motivará con cuento de tres cabritos	
	Recuperación de saberes previos	¿Les gusto el cuento? ¿Cuántos hermanos tenían?	
	Conflictos cognitivos	¿Les gustaría correr?,	

PROCESO	Procedimiento de la información	<p>- La profesora indica como deben comportarse durante el juego.</p> <p>Jugando a casita: los niños forman un círculo cada uno cono.</p> <p>Los niños correr al rededor del círculo todos, la profesora ordena cuando dice casa corren rápidamente buscando un círculo vacío o sea busca un aro vacío.</p> <p>_Los niños niñas que no tengan su casita ya no juegan es por eso deben correr rápidamente.</p>	- Aros
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños colorean un círculo. - Los niños los niños diferencian las figuras geométricas 	
CIERRE	Reflexión	<p>- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	

SESION DE APRENDISAJE N° 07

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “Jugando con pañuelos”

Área : Lógico Matemática
 Fecha : 06/09/2022

Propósito de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Actúa y piensa matemáticamente	Comunica y representa ideas matemáticas	-Ubicación y desplazamiento -Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima, debajo, adelante – atrás, dentro – fuera.	Juegos cooperativos	Lista de cotejo

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Conos - Platitos
	Motivación	- Con un cuento de caperucita	
	Recuperación de saberes previos	¿Les gusto el cuento? ¿Caperucita a quién iba a visitar? ¿Con quién se encontró en bosque?	

		¿Dónde se escondió caperucita? ¿Quién vino a auxiliar?	
	Conflictos cognitivos	¿Si lo comía el lobo a caperucita que hubiera pasado?, ¿Cómo termino el cuento? ¿Cómo termino el cuento? ¿Qué paso con el lobo?	
PROCESO	Procedimiento de la información	- Juego con pañuelos: se forman un solo círculo. - En los se colocara una cista o un pañuelo en el patón o buso de detrás, los niños corren por todo el lugar del patio o determinado espacio, tratando sacar el pañuelo de sus compañeros y cada uno debe cuidar los pañolones tienen.	
	Aplicación	- Diferencian los colores agrupando con materiales - Reconocen y colorean en hoja de aplicación	
CIERRE	Reflexión	- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?	- Fichas

SESION DE APRENDISAJE N° 08

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “Escoba bailarina”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha :13/09/2022

Propósito de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo vida una de sus partes de un espacio.	-cambia acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros.	Juegos cooperativos	Lista de cotejo

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Escoba - Una pelotita
	Motivación	- Mediante un juego (espejo)	
	Recuperación de saberes previos	¿Les justo el juego? ¿Qué otro juego se puede jugar?	

	Conflictos cognitivos	¿Ustedes pueden crear otro juego parecido?, ¿otros juegos parecidos habrá?	
PROCESO	Procedimiento de la información	<p>- La profesora hace recordar las normas de convivencia</p> <p>- los procedimientos del juego, se coloca dos conos en los costados como arco de cancha de fútbol, se elige dos niños.</p> <p>Los materiales son la escoba y una pelota pequeña</p> <p>El juego consiste; cada niño debe tener su escoba, empojar con la escoba la pelotita al arco.</p> <p>Así todos los niños participan.</p> <p>-Para este juego se necesita dos niños.</p>	hoja
	Aplicación	<p>- La maestra invita a que retornen al aula a los niños.</p> <p>- Se entrega una ficha aplicativa a cada estudiante para que dibuje lo realizado en el patio.</p>	
CIERRE	Reflexión	<p>- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	- Fichas

SESION DE APRENDISAJE N°09

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “La gallinita ciega”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha :16/09/2022

Propósito de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo vida una de sus partes de un espacio.	-cambia acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros.	Juegan en el patio del jardín	Lista de cotejo

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	
	Motivación	- canción de números	
	Recuperación de saberes previos	¿Hasta cuándo pueden contar? ¿Quieren aprender contar? ¿en la que números observan?	
	Conflictos cognitivos	¿Será importante aprender a contar?, ¿Hasta qué número aprendieron contar?	

PROCESO	Procedimiento de la información	<p>-La profesora explica en que consiste el juego Los niños y niñas forman un círculo luego se elidirá un niño para que sea gallinita ciega.</p> <p>- el niño tiene que dar tres vueltas en el mismo sitio, luego acercar a cualquiera de sus compañeros tocando por su cabello por su ropa decir quién es.</p> <p>El niño vuelve a su sitio, luego será otro niño, así continua el juego. Hasta que todos participen.</p>	-Una cista
	Aplicación	<p>- Juegan en el patio del jardín, diferenciando los números.</p> <p>- Se entrega una ficha aplicativa a cada estudiante Delinean los números.</p>	
CIERRE	Reflexión	<p>- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	

SESION DE APRENDISAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS


UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “juegos con pañuelos”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha :20/09/2022

Propósito de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo vida una de sus partes de un espacio.	-cambia acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros.	Los niños juegan en grupo	Lista de cotejo

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Conos - Platitos
	Motivación	- cuentos.	
	Recuperación de saberes previos	¿Cuál era el título del cuento? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Les gusto cuento? ¿Era alegre o triste?	

	Conflictos cognitivos	¿Será importante conocer las partes del cuerpo?, ¿Cuántos cuantos partes tiene el cuerpo?	
PROCESO	Procedimiento de la información	<p>-Introduciendo un aro: Los niños forman dos filas para el aro a un</p> <p>- Los niños salen al patio y forman un círculo aprendes una canción mediante movimiento del cuerpo.</p>  <p>La maestra invita a retornar al aula a los niños y niñas, la maestra una lámina con imágenes de su vida cotidiana</p>	
	Aplicación	<p>- Juegan en el patio de jardín, diferenciando los colores.</p> <p>- Se entrega una ficha aplicativa a cada estudiante para que dibuje lo realizado en el patio.</p>	
CIERRE	Reflexión	<p>- Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	- Fichas

SESION DE APRENDISAJE N° 11

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “juego de mar y tierra”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha :23/09/2022

Propósito de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo vida una de sus partes de un espacio.	-cambia acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros.	Juego cooperativo	Lista de cotejo

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Conos - Platitos
	Motivación	- Leyenda (las machas de sopó)	
	Recuperación de saberes previos	¿Cuál era el título del narra? ¿con quién habla ¿Les gusto cuento? ¿Quién le va llevar a la nube?	
	Conflictos cognitivos	¿El sapo podrá vivir en la nube?, ¿cómo puede subir a la nube, porque no tiene alas? ¿Qué comería durante muchos días?	

PROCESO	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora da indicaciones del comportamiento durante juego. - Los aros se coloca en el piso haciendo un círculo y dentro del círculo se colocan cada niño y niña - La profesora dice tierra los niños salen del aro, cuando dice mar los niños tienen que estar dentro del aro los niños tienen que estar atentos. Para moverse - Los niños que se equivocan ya no juegan. <p>La maestra invita a retornar al aula a los niños y niñas, la maestra una lámina con imágenes de su vida cotidiana</p>	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el patio de jardín, diferenciando los colores. - Se entrega una ficha aplicativa a cada estudiante para que dibuje lo realizado en el patio. 	
CIERRE	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? 	

SESION DE APRENDISAJE N° 12

DATOS INFORMATIVOS

UGEL : San Román
 I.E.I : N° 757 Chilla
 Título : “juegos de silla”
 Área : Lógico Matemática
 Fecha :26/09/2022

Propósito de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo vida una de sus partes de un espacio.	-cambia acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros.	Realizan actividades de juego de silla.	Lista de cotejo

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	METODOLÓGICAS ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día.	- Conos - Platitos
	Motivación	- con una canción: de sal solcito y caliéntame	
	Recuperación de saberes previos	¿Quién nos va calentar? ¿El sale todos los días? ¿Les gusto cuento? ¿Era alegre o triste?	
	Conflictos cognitivos	¿Sera importante el sol?, ¿Qué mes hace más sol?	

PROCESO	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> -La maestra da indicaciones como deben comportarse durante el juego, - Sillas se coloca en circulo para cada niño. -Los niños deben estar atentos durante el juego. -Cuando inicie la música comienza el juego, cuando no suene la música entonces empiezan acorrer rápidamente a cada silla para sentarse. Se casará una silla uno de los niños no tendrá silla y ese niño sale del juego, por eso deben aceptar la derrota. 	Hoja colores
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas hacen recuerdo de los números cuentan objetos. - Se entrega una ficha aplicativa para que colorean los números. 	
CIERRE	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas mostrando: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? 	