



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**APLICANDO JUEGOS COOPERATIVO MEJORAN LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5  
AÑOS DE LA I.E.P. “BELÉN”- TUMBES, 2020**

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

**AUTOR  
GARCIA CACIQUE, JULIA MAGALY**

**ORCID: 0000-0003-1573-6152**

**ASESOR  
QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA**

**ORCID: 0000-0003-2031-7809**

**TUMBES– PERÚ**

**2021**

2.

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

García Cacique, Julia Magaly

ORCID: 0000-0003-1573-6152

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

### **ASESOR**

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andres Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Garro Ayala, Maximo Sabino

ORCID ID: 0000-0002-7986-1713

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

### 3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Andres Teodoro, Zavaleta Rodriguez  
**PRESIDENTE**

---

Garro Ayala Máximo Sabino  
**Miembro**

---

Sofía Susana, Carhuanina Calahuala  
**Miembro**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita  
**ASESORA**

## **4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA**

### **DEDICATORIA**

Dedico de manera especial a mis hijas Sayury, Yamilet a mi esposo Carlos Laban por apoyarme infinitamente y a mi suegra Emilsen pues ella fue el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sentó en mi la base de responsabilidad y deseo de superación, en ella tengo el espejo en el cual me quiero reflejar pues sus virtudes infinitas y su gran corazón me llevan a seguir adelante.

## **AGRADECIMIENTO**

Principalmente agradezco a Dios por darme la fuerza de seguir a delante

A mi asesora por orientarme en sus conocimientos

A mi familia por su apoyo incondicional

Y a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote

## **5. RESUMEN Y ABSTRACT**

### **RESUMEN**

La parte motriz de nuestro cuerpo es fundamental para su desarrollo. La motricidad en los niños juega un papel muy importante porque permite al niño y niña que mientras se divierte vaya perfeccionando sus habilidades motrices de la manera más activa y precisa. El empleo de los juegos posibilita el desarrollo de la motricidad gruesa, al permitir la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus capacidades, por eso se plantea el siguiente objetivo general Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo influye en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Belén”- Tumbes, 2020. Como metodología tenemos un enfoque tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño experimental. Para la recolección de datos se aplicará la lista de cotejo, se intervendrá en la investigación utilizando una muestra conformada de 16 de un universo de 40 estudiantes. El instrumento fue validado por expertos. Se trabajó la confiabilidad a través del coeficiente de Cron Bach, donde se obtuvo como resultados que los niños mediante el juego Cooperativo mejoran significativamente su desarrollo motriz grueso llegando a dominar el movimiento corporal dinámico. Se concluyó que los niños de 5 años necesitan mejorar su psicomotricidad gruesa de la institución Educativa Particular “Belén” Tumbes, 2020.

Palabras clave: Estrategia didáctica, Juego cooperativo y motricidad gruesa

## **ABSTRACT**

The motor part of our body is fundamental for its development. The motor skills in children play a very important role because it allows the child, while having fun, to improve his or her motor skills in the most active and precise way. The use of games enables the development of gross motor skills, allowing the stimulation of skills for balance, coordination and their capabilities, so the following general objective is to determine how the application of cooperative play influences the improvement of gross motor skills of children 5 years of the initial educational institution "Belen" - Tumbes, 2020. As methodology we have a quantitative approach, explanatory level and experimental design. For data collection, a checklist will be applied, and a sample of 16 out of a universe of 40 students will be used in the research. The instrument was validated by experts. Reliability was assessed through the Cron Bach coefficient, where the results showed that children significantly improve their gross motor development by means of cooperative play, reaching mastery of dynamic body movement. It was concluded that 5 year old children need to improve their gross psychomotor skills at the "Belen" Private Educational Institution in Tumbes, 2020.

Key words: Didactic strategy, cooperative play and gross motor skills.

## 6. CONTENIDO

1. TITULO DE LA TESIS.....	i
2.EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.....	iv
5. RESUMEN Y ABSTRACT.....	vi
6. contenido.....	viii
7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	3
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1. Variable Juego cooperativo.....	10
2.2.1.2. Teoría de los Valores del juego cooperativo.....	11
2.2.2. Variable de la motricidad gruesa.....	14
2.2.2.1. Definición.....	14
2.2.2.2. Fases de la motricidad gruesa.....	15
2.2.2.4. Problemas de motricidad y sus posibles consecuencias.....	16
2.2.2.5 Beneficios de la motricidad en los niños.....	16
2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	17
2.2.3. Relación entre Juegos cooperativos y Motricidad gruesa.....	19
2.3 Variables:.....	19
III. HIPOTESIS.....	20
IV. METODOLOGIA.....	21
4.1 Diseño de la investigación.....	21
4.1.1. Tipo de estudio:.....	21
4.1.2. Nivel de Investigación.....	21
4.1.3. Diseño de Investigación.....	21
4.2 Población y muestra.....	22
4.2.1. Población.....	22
4.2.3. Muestra.....	22
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	24

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
4.5 Plan de análisis.....	28
4.7 Principios éticos .....	30
V. RESULTADOS.....	32
5.1 Resultados .....	32
5.2 Análisis de los resultados .....	36
VI. CONCLUSIONES .....	39
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
ANEXOS .....	45

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

### Figuras

Figura 1: Gráfico de barras de la dimensión coordinación .....	34
Figura 2: grafico de barras de la Dimensión eje corporal .....	35
Figura 3: grafico de barras de la Dimensión lateralidad. ....	36

### Tablas

Tabla 1. Muestra .....	25
Tabla 2. Matriz de operacionalización de la variable .....	26
Tabla 3: Estadísticas de fiabilidad .....	29
Tabla 4 Matriz de consistencia.....	31
Tabla 5: Dimensión coordinación. ....	34
Tabla 6 Dimensión eje corporal. ....	35
Tabla 7: Dimensión lateralidad. ....	36
Tabla 8: Prueba de Hipótesis .....	37

## I. INTRODUCCIÓN

En la presente tesis, cuyo título es “Aplicando juego cooperativo mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “BELEN”- Tumbes, 2020, como antecedente de la problemática a nivel internacional, tenemos el trabajo de Soria, M. (2018) de Bolivia Focalización de la atención mediante juegos cooperativos para mejorar la atención de los niños preescolares mediante los juegos cooperativos psicomotrices. A nivel nacional Rodríguez, L. (2018). A nivel local y dentro de la institución educativa de la investigación se observó deficiencias a nivel del desarrollo motriz grueso. Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera influye el juego cooperativo en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I. E. I. Belén, Tumbes 2020?

Este problema me motivó a realizar el siguiente objetivo general de investigación: Determinar de qué manera influye el juego cooperativo en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I. E. I. Belén, Tumbes 2020. Dentro de los Objetivos específicos, tenemos: Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión coordinación en niños y niñas de la I.E.P. Belén, Tumbes. Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión dominio corporal en niños y niñas de la I.E.P. Belén, Tumbes. Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños y niñas de la I.E.P. Belén, Tumbes. Como justificación y los hechos más relevantes para la investigación, tenemos: La justifica a nivel teórico, ya que el presente trabajo contará con bases teóricas fundamentales las cuales nos guiarán el trabajo y dentro del proceso del desarrollo será minuciosa en dejar material de consulta que sirva para otros investigadores sobre los juegos cooperativos y su efectividad para el desarrollo de la motricidad gruesa; de otro lado, a nivel práctico, dejamos material para que sea puesto en

práctica por otros investigadores, con la finalidad de mejorar el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de la I.E.P. Belén,, Tumbes.

Como hipótesis planteada H1: La aplicación del juego cooperativo Si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELÉN, Tumbes 2020. H0: La aplicación del juego cooperativo No influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELEN, Tumbes 2020.

El instrumento de evaluación fue validado por tres expertos, la población estuvo conformada 32 alumnos del nivel inicial, la muestra de 16 niños del de inicial de 5 años a los cuales se les aplico la técnica de observación y el instrumento lista de cotejo a cada niño se aplicó el consentimiento informado. Se utilizó Excel y SPSS v. 22 para Windows. Los resultados obtenidos en la investigación determinaron que la aplicación del juego cooperativo Si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años en la I.E.P BELÉN de Tumbes aceptando a si la hipótesis.

La estructura y como guía del informe de la tesis, tenemos lo siguiente: VI capítulos que son los siguiente: En el capítulo I se basa en la introducción de la presentación de la investigación, en el capítulo II, revisión de la literatura consta de los antecedentes internacionales, nacionales y locales que forman parte de la fundamentación teórica las cuales son guías, datos para nuestro estudio. Las bases teóricas contienen las bases conceptuales acerca de la psicomotricidad gruesa. En el capítulo III corresponde a la hipótesis la cual en esta investigación. En el capítulo IV sobre la metodología tratamos el tipo, nivel, diseño con el que se va a trabajar la investigación nuestra población, técnicas, instrumentos, validez, plan de análisis, matriz de consistencia y principios éticos, capítulo V encontraremos nuestro resultados y análisis para culminar se encuentra el capítulo VI las conclusiones.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Soria, M. (2018) de Bolivia con su tesis titulada : Focalización de la atención mediante juegos cooperativos psicomotrices en niños del nivel inicial de la unidad educativa Vicente Tejada La investigación tiene por objetivo mejorar la atención de los niños(as) preescolares mediante los juegos cooperativos psicomotrices. Para el cual se obtuvo primero una evaluación de la focalización de la atención con una pre prueba, dando altos niveles de problemas de atención y distracción y, para remediar los mismos se elaboró un programa de juegos psicomotrices, basados en el desarrollo de los movimientos gruesos y finos durante 9 sesiones. El estudio se realizó con 19 niños(as) de la primera sección del nivel inicial de la unidad educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto. Se trabajó con una muestra de niños(as) de 4 a 5 años, denominado grupo de control y experimental. Después de aplicarse el programa de juegos psicomotrices, se aplicó la pos prueba de la Escala de Evaluación de la Atención, encontrándose que los déficits en la focalización de la atención se habían superado bastante. Los resultados permitieron encontrar un buen desarrollo de los movimientos gruesos y finos, particularmente del esquema corporal, el control corporal, la lateralidad, el equilibrio y la capacidad de discriminación visual y auditiva, ente otros. De dichos desarrollos uno de hallazgos principales es que el niño(a) al dominar y controlar los movimientos de su cuerpo, puede transferir ese control a otros estímulos, como la atención al proceso de aprendizaje en el aula. Y a su vez, se comprobó que existe una relación significativa entre la variable psicomotricidad y la variable focalización de la atención, la misma que comprobó la hipótesis enunciada. En síntesis, el desarrollo de los movimientos gruesos y finos a través del juego

ayuda a mejorar la focalización de la atención en los niños(as) del nivel inicial, el mismo que permitirá un mejor rendimiento del aprendizaje.

Cuesta, Prieto y Gómez (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil. Tesis para optar la licenciatura en Pedagogía Infantil en la Universidad Castilla La Mancha en Ciudad Real, España. Los investigadores en su estudio llegaron a las siguientes conclusiones: Se determinó que los juegos cooperativos han influido positivamente en el grupo experimental, ya que han perfeccionado las relaciones afectivas y emocionales con el resto de compañeros y adultos. En cuanto a nivel psicomotor han mejorado en los dominios de ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal en sí mismo, coordinación de brazos y piernas y en las relaciones sociales. También se encontró que la propuesta diseñada y desarrollada resulta efectiva para mejorar los aspectos sociales y psicomotor a través del aprendizaje y los juegos cooperativos. Finalmente, se determinó que esta investigación puede suponer la apertura de nuevas líneas de investigación en otros TFG 20 (trabajos de formación general), TFM (trabajos de maestría) o tesis doctorales en diferentes universidades de España.

#### 2.1.2. Antecedentes Nacionales

Príncipe, V. (2019) Área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II Ciclo de la I. E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón. teniendo como objetivo general: Establecer la relación que existe entre área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018 y llegando a determinar la siguiente hipótesis general: Existe relación directa entre área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018. El enfoque utilizado en la presente investigación es cuantitativo, el método general es el científico, el diseño es

el descriptivo - correlacional; que permitió describir las características individuales y grupales de los estudiantes del II ciclo, además de establecer el grado de asociación entre las variables. La población y muestra de estudio estuvo conformada por los 60 estudiantes entre niños y niñas del II ciclo de la I. E. N° 332 de San Ramón. En la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación con los que se midieron las variables de área psicomotriz y juego cooperativo, con la escala tipo Likert en ambas variables. Se concluyó que el tau b hallado es,  $\tau = 0,511$  y la significación bilateral de  $p= 0,000$  el coeficiente hallado es significativo con un nivel de confianza del 1%, y de acuerdo al índice de interpretación la correlación es moderada, por tanto, se determina que existe una relación considerable entre las variables área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón.

Cajamarca, G. (2018), en su trabajo Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires. El presente trabajo de investigación tuvo como propósito demostrar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425-107 del anexo de Buenos Aires en Ayacucho. El estudio desarrollado fue de tipo aplicado y de nivel explicativo, ya que ha buscado explicar la relación de causalidad entre las variables de estudio (juegos cooperativos y psicomotricidad) utilizándose para ello el diseño experimental de modalidad pre-experimental. Se trabajó con una población de 10 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa en mención, quedando conformada la muestra por los mismos estudiantes por ser pequeña la población, a quienes se les aplicó una ficha de observación para conocer el desarrollo de su psicomotricidad en dos momentos (pretest y postest). Es así que

mediante el procesamiento, análisis e interpretación de datos se tuvo como resultado que existen diferencias significativas en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes en el pretest y posttest, lo que lleva a inferir que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 425-107 del anexo de Buenos Aires en Ayacucho en el año 2017.

Rodríguez, L. (2018), en su trabajo Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial. La presente investigación se desarrolló con el objetivo de demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia educativa mejoraba significativamente el desarrollo psicomotor y competencia de interacción social en niños de educación inicial. Se desarrolló una investigación aplicada y explicativa, bajo un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental. La población de estudio estuvo constituida por 25 niños, para la recolección de la información se empleó la técnica evaluativa y como instrumentos evaluaciones psicométricas: El test para determinar el desarrollo psicomotor de niños de cinco años (Tepsi) de Haeussler y Marchand, 2009) y la escala para medir la competencia de interacción social en el contexto preescolar de Rangel (2015). Los resultados del pretest evidenciaron que el 72% de los niños presentan niveles de riesgo respecto a su desarrollo psicomotor y que sólo el 32% había alcanzado niveles de competencia de interacción social adecuados (entre alto y superior), éstos resultados mejoraron en el posttest (luego del programa de intervención): el 68% de los niños alcanzó un nivel de desarrollo psicomotriz acorde a su edad (normal) y el 100% de los niños presentaron niveles de interacción social entre promedio y altos . Finalmente se concluyó que los juegos cooperativos influían significativamente en la psicomotricidad y competencia de

interacción social que presentaban los niños de nivel inicial del distrito ( $\text{sig.} = ,000$  y  $,002 < \alpha = ,005$ ).

Azabache, G. (2017). Taller de juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de las instituciones educativas estatales de la provincia de Trujillo. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del taller de juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de las instituciones educativas estatales de la provincia de Trujillo – 2017. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de  $P = 0,001 < 0,05$ , es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el taller de juegos cooperativos mejoró significativamente la motricidad gruesa de los niños de 3 años de las instituciones educativas de la provincia de Trujillo.

### 2.1.3. Antecedentes locales

Moreno, P. (2018). En su estudio de investigación Aplicación de estrategias didácticas basadas en 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. Uladech. El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo: “Demostrar de qué manera la aplicación de estrategias didácticas basadas en 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 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.

Fernández, C. (2018). Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de Aguas Verdes, región Tumbes 2018. Uladech. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar si el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N.º 205 “Sol Radiante del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018. La metodología es de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población maestra de 25 niños de 4 años de edad de Educación Inicial. Se utilizó la técnica de observación e instrumento lista de cotejo, después de haber realizado la investigación, se realizó la prueba de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados obtenidos se concluyeron que en pos test se ha obtenido

un nivel alto del nivel gestual, como lo muestra la Tabla 4 Grafico 4. un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resaltan mi diseño y aplicación de los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina.

Juárez, P. (2017). En su estudio El juego cooperativo como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye al desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la institución educativa N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017. Universidad Nacional de Tumbes. El estudio tuvo como objetivo general determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017. Se formuló la interrogante de investigación: ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017? Utilizando una metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental, con una población y muestra de 21 niños matriculados, utilizando la encuesta como instrumento de recolección de datos, se concluyó que el post test manifiesta que se ha obtenido un nivel alto del nivel fonético, y la tabla y un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resaltan mi diseño y aplicación de los juegos mejorando el desarrollo de psicomotriz.

## 2.2. Bases teóricas de la investigación

### 2.2.1. Variable Juego cooperativo

#### 2.2.1.1 Definición

Terry Orly, profesora de la universidad de Ottawa y autora de juegos y deportes cooperativos, ha jugado un papel importante dentro de esta etapa, en la definición de los juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos se pueden definir como juegos en los que los jugadores brindan y reciben ayuda para ayudar a lograr un objetivo común. Según, Garaigordobil (2002)

Así mismo, afirma: Los juegos cooperativos son juegos donde la diversión es más importante que los resultados. No suele haber ganadores ni perdedores. Son juegos integrados que animan a todos a participar. La ayuda y cooperación de los participantes es necesaria para superar objetivos o retos comunes. Giraldo (2005)

Según, Delgado, I. (2011), El juego cooperativo es una estrategia metodológica adecuada para el inicio del proceso de socialización, que requiere que todos los integrantes participen en la obtención de una meta o meta. Esta participación debe participar activamente en el movimiento y la autogestión del movimiento que deben tomar en un momento determinado. En este caso, el juego requiere una toma de decisiones, que es el resultado de la instrucción de la acción educativa en el campo de la física. Y habilidades motoras. Además, se incluyen en el juego como ejercicios, El surgimiento de habilidades cognitivas debido a la necesidad de desarrollar estrategias para asegurar el logro exitoso de las metas. De manera similar, este tipo de experiencias de aprendizaje también son importantes porque promueven la mejora de la actividad motora inicialmente incómoda, a

medida que el ejercicio se vuelve más preciso, y luego automáticamente debido al desarrollo de funciones cognitivas repetitivas. Una dinámica tan divertida.

#### 2.2.1.2. Teoría de los Valores del juego cooperativo

De acuerdo con el reporte de TRUKEME (2015) los juegos cooperativos son transmisores de una serie de valores fundamentales en la construcción del compañerismo:

- Frente al valor integral de la exclusión, nos volvemos más participantes en el grupo.
- El valor de la escucha y la comunicación radica en: tomar decisiones, negociar, encontrar estrategias.
- Afirma tu valía.
- Las personas y los grupos reconocen la importancia de cada persona para el trabajo del grupo.
- El valor de la creatividad y la imaginación. Ambos elementos nos ayudarán a superar desafíos, modificar las reglas del juego y aportar cosas nuevas al equipo para continuar el juego y enriquecerlo.

#### 2.2.1.3. Fundamentar los juegos cooperativos

Arranz B. (1999) describió un juego cooperativo como un juego en el que dos o más jugadores no compiten, pero se esfuerzan por lograr el mismo objetivo, ganando o perdiendo como grupo. El propósito de los juegos cooperativos es ayudar a las personas a interactuar, recuperar la actitud de confianza, cooperación y unidad en el grupo, y lograr metas comunes en una forma de participación, y todo el mundo se está derramando. Los juegos cooperativos tienen como objetivo lograr una nueva cultura en la que los ganadores no abrumen a los

perdedores. En esta cultura, todos se preocupan por los demás para el beneficio de todo el equipo. Los jugadores brindan y reciben ayuda para lograr un objetivo común, que resalta aspectos importantes de los humanos, como la confianza, la cooperación y la aceptación de los demás tal como son (empatía). Estas personas no están excluidas. Por el contrario, están invitadas a participar en la creación, la fantasía y la magia creadas en el juego. La razón principal es que los juegos cooperativos brindan la posibilidad de existencia. Los humanos crean un mejor ambiente en la realidad para integrarse. Con los demás y compartir experiencias. Si todo el equipo contribuye al lado positivo de la mejor manera posible, sus cualidades, ideas, emociones, cooperación con los demás, así como en términos de compartir y socializar, entonces este tipo de actividad se volverá más fácil. Estos espacios de alguna manera facilitan y mejoran las cosas para todo el equipo, y brindan a las personas la oportunidad de liberar sus emociones. No importa si las cosas van bien o mal, porque lo realmente importante es asegurarse de que todos puedan tomarse el tiempo para ir. Siente, ríe, diviértete, da y aporta lo que tienes, hay que tener en cuenta que no todo debe ser bueno.

#### 2.2.1.4. Importancia del juego cooperativo en la educación inicial

Son de gran importancia porque son especialmente importantes para los niños y niñas de entre tres y cuatro años como motor de su desarrollo integral y fortalecimiento de la motricidad gruesa, es decir, pueden explorar y ampliar sus capacidades de movimiento, las mismas que lideran. Además, sirven para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, permiten que los niños y niñas promuevan la confianza mutua, el aprecio, el contacto y el afecto por los demás, y promuevan la comunicación y el comportamiento. Para ello, es necesario conocer los tipos de juegos cooperativos adecuados que correspondan a la edad de los niños. Por tanto, deberían utilizarse para mejorar la motricidad gruesa en niños de tres a cuatro años.

Fomentar el establecimiento y fortalecimiento de programas para motivar la solidaridad y la generosidad y así reducir el bajo desempeño en el aprendizaje educativo también promover la conciencia, la cooperación, la comunicación y la solidaridad.

Según, Pérez (1998) considera que los juegos cooperativos se han convertido en una propuesta lúdica muy importante en el ámbito educativo ya que favorecen el desarrollo de:

- Las habilidades necesarias para poder resolver problemas.
- La empatía o sensibilidad necesaria para reconocer cómo es el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, sus posibilidades, su realidad, etc.
- La sensibilidad necesaria para aprender a vivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos y emociones.

#### 2..2.1.5 Dimensiones de los juegos cooperativos

##### a) Cumplimiento de normas

Calzelt (2014), las reglas en los juegos de cooperación nos permiten mantener el espíritu del juego, el cual busca alcanzar la recreación de los seres humanos dentro del marco de respeto por los demás, y es que en todo ámbito de nuestras vidas tenemos una obligación que cumplir, y su mero cumplimiento nos deja a cargo de una responsabilidad sobre este cargo, mientras que por otro lado tenemos en contraposición un derecho, y es justamente esta dualidad la que nos permite establecer o encontrar las reglas que se aplican a una gran cantidad de sucesos cotidianos o periódicos. El conjunto de reglas más básicas que

encontramos son justamente, las Normas de Convivencia, siendo aplicadas en distintos ámbitos de nuestra vida para no afectar la integridad y la libertad de otras personas y así, mantener la armonía y evitar los conflictos entre los seres humanos.

#### b) La cooperación

Torres, J. (2003), señala que está caracterizada por la valoración y desarrollo de destrezas para la resolución de actividades y dificultades de forma grupal mediante interrelaciones recíprocas y controladas. Tratando de llegar a la obtención de un fin común, transformando las posibles respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas. La cooperación consiste en el trabajo en común llevado a cabo por parte de un grupo de personas o entidades mayores hacia un objetivo compartido, generalmente usando métodos también comunes, en lugar de trabajar de forma separada en competición escolar.

### 2.2.2. Variable de la motricidad gruesa

#### 2.2.2.1. Definición

Preyer (1888) y Shin (1900), ambos citados por Gastiagurú (2010). Son movimientos generales que el cuerpo realiza con la capacidad de reconocer su lateralidad y mantener el equilibrio y la coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe en la realización de movimientos que requieren la coordinación y el buen funcionamiento de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que involucran coordinación y equilibrio. La motricidad gruesa incluye todo lo que tiene que ver con el desarrollo cronológico del niño, especialmente el crecimiento corporal y la psicomotricidad relacionada con el juego, el aire libre y la motricidad de manos, brazos, piernas y pies.

#### 2.2.2.2. Fases de la motricidad gruesa

1º etapa: Es el proceso de empezar a contar con la percepción mediante los trabajos motrices usuales; que va de los 4 a los 6 años.

2º etapa: Empieza desde los 7 a los 9 años, es aquí el momento en que los infantes realizan diseños de movimiento de manera más elaborada y estructuradas; es decir, con un cierto grado de autonomía y oportunidades de relacionarse con su entorno, fase que se caracteriza por la estabilización, fijación y refinamiento de los esquemas motores y por el desarrollo de las habilidades motoras básicas.

3a fase: Corresponde a la iniciación de habilidades motoras específicas y al desarrollo de los factores básicos de la condición física, que, según el autor, es desde los diez hasta los trece años, si es posible comenzar desde un entrenamiento básico a otros. Más estructurado.

4ª fase del desarrollo motor a la edad de catorce a dieciséis o diecisiete años, cuando el adolescente es capaz de desarrollar la motricidad gruesa, por lo que este proceso debe ser respetada.

#### 2.2.2.3 Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años

La motricidad gruesa en la edad preescolar es fundamental, que con el tiempo se ha adscrito a la educación física, dando lugar a la formación de un módulo de "Educación Integral" más complejo "lo que representa un área diferente hoy en términos de objetivos, métodos y dirección, que es la educación motriz. La madurez motora es la base de todos los aspectos del desarrollo integral del niño, ya que promueve globalmente todos los niveles vitales que componen la mente y el cuerpo en general. De esta manera, se utiliza el concepto explicativo de varios actores: En este sentido Henry Wallon hace que su psicología genética reconozca la necesidad de una conexión entre lo orgánico, lo psicológico y el entorno y un

mundo de relaciones "simbióticas" que enfatizan la importancia del aspecto emocional determinan en el desarrollo del individuo.

#### 2.2.2.4. Problemas de motricidad y sus posibles consecuencias

La problemática motora en los infantes desde que nacen tiene efectos muy dañinos en la persona que no han sido sometidos a su desarrollo motriz grueso.

Dentro de estas consecuencias negativas, tenemos:

- Padecimientos de bromas burlonas por parte de sus amigos.
- Sin autonomía.
- Estrés emocional.
- Conducta agresiva.
- Perturbaciones del aprendizaje.
- Trata de evitar movimientos complejos.
- Demuestran temor de no hacer bien un movimiento.

#### 2.2.2.5 Beneficios de la motricidad en los niños

La parte motriz de nuestro cuerpo es fundamental para su desarrollo. La motricidad de los niños juega un papel muy importante ya que permite que el niño y la niña mejoren su motricidad de la forma más activa y precisa con diversión.

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.

- Desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo

#### 2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

##### a). Dominio corporal

Luna (2008), señala que dominar de manera dinámica el cuerpo es hablar de tener destrezas conseguidas para tener el control de las distintas partes del cuerpo e imprimirles movimientos voluntarios. Esto nos va a permitir poder desplazarse y a la vez sincronizar los movimientos, de manera coordinada, aspectos que se ponen en evidencia como la coordinación viso-motor, así como como la coordinación para el equilibrio, este conjunto de coordinaciones y dinamismos forman parte de este dominio corporal dinámico.

##### b). Lateralidad.

García (2012) menciona que para conseguir un suceso motor voluntario es ineludible tener control en la elasticidad muscular que actúan en el movimiento que se desea formar, en todo movimiento en la musculatura del cuerpo tienen participación los músculos, unos se accionan (Aumenta la tensión) y los demás permanecen pasivos (liberan tensión). Esto se puede lograr gracias al tono muscular, que es responsable de todas las acciones corporales, permite la adquisición del equilibrio estático y dinámico y ayuda al control de la postura. Como se explicó anteriormente, la calidad del tono se expresa mediante: extensibilidad muscular, motilidad y relajación muscular, que puede ser hipotónica (relajada) e hipertónica (rígida)

.c). Coordinación.

Hernández (2006) menciona: La coordinación permite al niño encadenar e inicialmente asociar patrones motores de forma independiente para formar movimientos compuestos. Esto permite que se active una variedad de comportamientos automatizados antes de un tipo particular de estímulo. La automatización de la respuesta motora reduce el tiempo de reacción y ejecución, libera la atención y crea la oportunidad de enfocarse en aspectos menos mecánicos y aspectos más relevantes, un ejemplo de esto es cuando un niño sube un tramo de escaleras cantando o pensando en otras cosas Visual- La coordinación motora es parte de la coordinación general e implica la coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático durante el movimiento. La coordinación de las extremidades inferiores junto con la vista se llama coordinación visopedica. Actividades como caminar, correr, saltar, rastrear y escalar son parte de la coordinación.

Los juegos corpóreos favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, pues estos permiten a los infantes el desarrollo de movimientos, de acción, ejecución y movimiento, mediante la actividad; nótese que en ello, las características esenciales de los juegos tradicionales posibilitan que se involucren con gusto, alejándose de lo cotidiano para entrar en un mundo de fantasías, que los llevan a la realidad y desde esa posición poder estimular el desarrollo de la motricidad gruesa. Luego, el empleo de los juegos posibilita el desarrollo de la motricidad gruesa, al permitir la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus capacidades, devenidas en habilidades motrices, observables desde la posición de alguna de las partes del cuerpo para efectuar desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones; en ello, juega un papel importante

el desarrollo intelectual, afectivo y social desde el cual se favorece la relación con el entorno a nivel cognitivo (memoria, atención, concentración y creatividad) social y afectivo.

### 2.2.3. Relación entre Juegos cooperativos y Motricidad gruesa

Garaigordobil (1992) quien resaltó esta importancia y por tanto la necesidad de incorporarla como estrategia pedagógica sobre todo en los primeros años de la educación formal. Al respecto reportó que las primeras nociones que le permiten al niño resolver sus problemas derivan del juego pues se promueve fundamentalmente el movimiento. Los juegos producen la activación de los mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices y las habilidades básicas. En tal sentido el juego cooperativo es un herramienta esencial para el niño; que busque sus posibilidades corporales e integre espacios de aprendizaje que favorecen la adaptación del movimiento a múltiples situaciones, por lo consiguiente aumenta la competencia motriz, es pues también una situación de aprendizaje contextualizado y favorece al movimiento por encima del aprendizaje estereotipado basado en representaciones, de esta manera es más fácil la toma de conciencia del propio movimiento, donde al mismo tiempo se presenta más atención al camino que es la meta , al proceso que al resultado.

### 2.3 Variables:

Variable independiente Juegos cooperativos: Según, Delgado, I. (2011), los juegos cooperativos son una estrategia metodológica aplicable al inicio del proceso de socialización, requiriendo la participación de todos los integrantes en el logro de una meta o meta para lograrlo.

Variable dependiente Motricidad gruesa: Gastiajurú (2010). Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios.

### **III. HIPOTESIS**

H1: La aplicación del juego cooperativo Si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELÉN, Tumbes 2020.

H0: La aplicación del juego cooperativo No influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes 2020.

## **IV. METODOLOGIA**

### 4.1 Diseño de la investigación

#### 4.1.1. Tipo de estudio:

El tipo de investigación es cuantitativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia la asociación o relación entre dichas variables. Sánchez y Reyes (1998). El diseño de la investigación es de tipo cuantitativa, porque no se manipuló la variable estudio, sólo se procedió a observar los fenómenos en un determinado ciclo natural para después analizarlos.

#### 4.1.2. Nivel de Investigación

De nivel explicativo, respecto a este tipo de investigaciones Hernández (2010) menciona que tiene por finalidad “Especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”.

#### 4.1.3. Diseño de Investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) por las características del estudio, al presente le corresponde el diseño experimental, ya que ha existido manipulación activa de alguna variable, es decir, se ha manipulado deliberadamente una de las variables para observar sus efectos en otra variable, como realizando los juegos cooperativos presencial y posterior mente se utilizaron medios tecnológicos para continuar o con las actividades de las variables y así poder llegar a los objetivos atrasados.



Dónde:

M: Muestra de estudio representado por la población de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial BELEN, Tumbes.

O: Información a recoger de la muestra.

P: Propuesta de estrategias empleando el juego cooperativo

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1. Población

Espinoza (2016). La población o universo. Es el conjunto de elementos definidos por una o más características, de las que gozan todos los elementos que lo componen. Mi población es de 32 alumnos del nivel inicial de la institución educativa particular “Belén”.

### 4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión: Todos los niños y niñas matriculados en inicial de 5 años de la institución educativa particular “Belén”

Exclusión: Todos los niños y niñas que no estén matriculados en inicial de 5 años de la I. E. Belén.

### 4.2.3. Muestra

Espinoza (2016). Es la técnica empleada para la selección de elementos (unidades de análisis o de investigación) representativos de la población de estudio que conformarán una muestra y que será utilizada para hacer inferencias (generalización) a la población de estudio. La muestra está conformada por 16 alumnos de 5 años del nivel inicial.

**Tabla 1. Distribución de la muestra de 5 años de educación inicial**

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
inicial	Única	7	9	16
	<b>TOTAL</b>			16

Fuente: Nómina de matrícula, 2021.

#### 4.2.4. Técnica de muestreo

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo (1984) en su texto Metodología y Diseños de Investigación, Muestreo no probabilístico. Muestreo que se basa en el criterio del investigador, ya que las unidades del muestreo no se seleccionan por procedimientos al azar. Pueden ser intencionado, sin normas o circunstancial.

### 4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 2. Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>V1. Juego cooperativo</b>	Según, Delgado, I. (2011), se determina que existe una relación considerable entre las variables área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños	La variable juegos cooperativos está compuesta por dos dimensiones. La dimensión cumplimiento de normas consta de 4 indicadores y la segunda dimensión cooperación consta de 9 indicadores.	Cumplimiento de normas	Sigue las reglas del juego	1	Nominal Si NO
				Participa y se integra en actividades grupales.	2	
				Cumple con la lealtad hacia su equipo	3	
			Cooperación	Inicia conversaciones	4	
				Capacidad para conversar con los docentes.	5	
				Comenta una actitud positiva de conducta.	6	
				Refiere hechos cotidianos.	7	
				Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos	8	
				Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses.	9	
				Señala instrumentos y situaciones peligrosas dentro y fuera del aula.	10	
				Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar, junto al equipo.	11	
Comparte los juguetes y juega con sus compañeros.	12,13					
<b>V2. Motricidad gruesa</b>	Gastiagurú (2010). Son movimientos generales que el cuerpo realiza con la capacidad de reconocer su lateralidad y mantener el equilibrio y la coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe en la realización de movimientos	La variable Motricidad gruesa está compuesta por tres dimensiones. La dimensión dominio corporal consta de 1 indicador, la segunda dimensión lateralidad consta de 3 indicadores y la tercera dimensión	Dominio corporal	Control del cuerpo	14,15	Ordinal  Inicio Proceso Logro previsto
				Coger y manipular objetos	16,17,18,19,20	
			Lateralidad	Muestra dominio del uso de su lateralidad		
				Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de- detrás de, encima de- debajo de, a la derecha de a la izquierda.	20,21,22	

	que requieren la coordinación y el buen funcionamiento de grandes masas musculares, huesos y nervios.	coordinación consta de 3 indicadores		Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.	23,24	
			Coordinación	Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.	25,26	
				Tiene coordinación al desplazarse Durante un juego	27	
				Coordina pies y manos al momento de correr	28,29	

#### 4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### 4.4.1. Técnicas de recolección de datos

Méndez (2001) La técnica que se utilizó fue la observación, la observación tiene amplia aceptación científica. Los sociólogos, psicólogos e ingenieros industriales utilizan extensamente esta técnica con el fin de estudiar a las personas en sus actividades de grupo y como miembros de la organización. En ese sentido se aplica para nuestra investigación.

##### 4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Tobón (2014), define listas de cotejo como: Instrumentos de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de desempeño se tienen en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores.

Mi instrumento es una lista de cotejo que consta de tres dimensiones, 15 ítem se ha desarrollado los resultados de mi instrumento mediante una prueba piloto en el programa Excel. Para la baremación se consideraron las puntuaciones típicas transformadas a escalas. Se utiliza los puntajes brutos para convertirlos a puntaje. Para la puntuación se considera 2 (SI) y 1 (NO) según las indicaciones de la prueba. Para la determinación del rendimiento alcanzado por el niño se define tres categorías: Inicio, proceso y logro previsto.

##### 4.4.2.1. Validez del Instrumento

La validación de un instrumento, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir (Hernández et al., 2010).

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 .Según Hernández et al. (2010), 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

Hugo (1984) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” Alfa de Cronbach. Es un indicador estadístico que se emplea para estimar el nivel de confiabilidad por consistencia interna de un instrumento que contiene una lista de reactivos. Se expresa en término de correlaciones que van desde  $-1$  a  $+1$ . Generalmente se aplica a reactivos que son de respuestas politómicas, es decir, que admiten más de dos alternativas de respuesta.

Para la prueba de confiabilidad del instrumento, se aplicó el estadístico Alfa de Cronbach; la confiabilidad se define como consistencia Interna, que se obtiene mediante la determinación de las Inter correlaciones o covarianzas de los ítems. Los resultados obtenidos mediante la aplicación del Software estadístico SPSS:

Tabla 3: Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach
<b>0.854</b>

#### 4.5 Plan de análisis

Solano y Rojas (2006) señaló que “La estadística descriptiva se compone de aquellos métodos que incluyen técnicas para recolectar, presentar, analizar e interpretar datos” (p.7). Permitted recopilar los datos que serán procesados por ellos mismos que serán el SPSS para obtener resultados de la lista de cotejo en niños de 5 años después de ordenar en tablas de distribución de frecuencias y porcentajes que de alguna manera detallan el comportamiento de las variables y sus dimensiones. La representación del gráfico de barras también se especifica para finalmente interpretar los resultados obtenidos.

Solano y Rojas (2006) refirió que “La inferencial abarca aquellos métodos y conjunto de técnicas que se utilizan para obtener conclusiones sobre leyes de comportamiento de una población basándose en los datos de muestras tomadas de esa población” (p.8). Pruebas estadísticas para probar hipótesis fue en el programa SPSS.

##### 4.5.1. Procedimiento

Se inició con la aplicación de los instrumentos, siguiendo las indicaciones establecidas. Se solicitó a la dirección de la Institución educativa, el permiso respectivo para la aplicación de los instrumentos.

Para realización se utilizó la técnica de observación mediante ese resultado se realizó una base de datos de un pretest para medir el nivel que se encuentran.

Para la realización de las sesiones que consta de 10 sesiones la docente me brindó unos días al mes para poder comprobar con los niños de inicial de 5 años como el juego cooperativo influye la motricidad gruesa.

Después de la realización de las sesiones con esos resultados se realizó un post test para poder comprobar si influyen los juegos cooperativos en la motricidad gruesa.

4.6. Matriz de consistencia Tabla 4

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Aplicando juego cooperativo mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 Años de la I.E.P. “Belén”- Tumbes, 2020	¿De qué manera influye el juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de la I.E.P BELEN, Tumbes?	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar de qué manera influye el juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión coordinación en niños y niñas de 5 año de la I.E.P. BELEN, Tumbes, 2020</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión dominio corporal en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes</p>	<p>H1: La aplicación del juego cooperativo Si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELÉN, Tumbes 2020.</p> <p>H0: La aplicación del juego cooperativo No influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELEN, Tumbes 2020.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Población: 32 alumnos del nivel inicial</p> <p>Muestra: 16 niños de inicial de 5 años</p> <p>Variable1: Juego cooperativo</p> <p>Variable2: Motricidad gruesa</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la Información: Prueba de Hipótesis Wilconnxon</p> <p>Principio ético: Libre participación y derecho a estar informado</p>

#### 4.7 Principios éticos

Según el documento del código de ética de ULADECH. El manifiesto intenta que el estudiante de la carrera de educación inicial eleve y practique valores aprendidos durante su formación y que estos sean alineados a la investigación que realiza, a fin de garantizar una investigación acorde con principios éticos de un futuro investigador y profesional. (ULADECH, 2019). Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

- Libre participación y 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.
  
- Protección a las personas: se necesitó el permiso de la institución y los padres, debido a que durante nuestra investigación se trabajó con niños de 4 años, respetando la confidencialidad y privacidad, los resultados obtenidos en la investigación fueron publicados sin perjudicar a ningún niño en particular.
  
- Beneficencia y no maleficencia.: obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicó en el sentido de evitar daños psicológicos a niños y niñas. -Principio de igualdad: Todos los seres humanos son iguales, forman una familia humana, es evidente que la igualdad de que se trate es una igualdad de naturaleza y todo lo que se deriva a ello. Todos los niños del presente estudio serán tratados por igual sin diferencia alguna.

- Integridad científica: los resultados obtenidos en la investigación se publicaron si perjudicar a algún niño en particular., es decir, se mantuvo siempre la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.
- justicia: Derecho a un trato justo: los estudiantes tienen derecho a un trato y equitativo, antes, durante y después de su participación, a todos se brindará un buen trato sin distinción alguno.
- Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad: Las investigaciones que involucran el medio ambiente, plantas y animales, deben tomar medidas para evitar daños. Las investigaciones deben respetar la dignidad de los animales y el cuidado del medio ambiente incluido las plantas, por encima de los fines científicos; para ello, deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y maximizar los beneficios.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

Los resultados obtenidos por los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular “Belén”- Tumbes 2020.

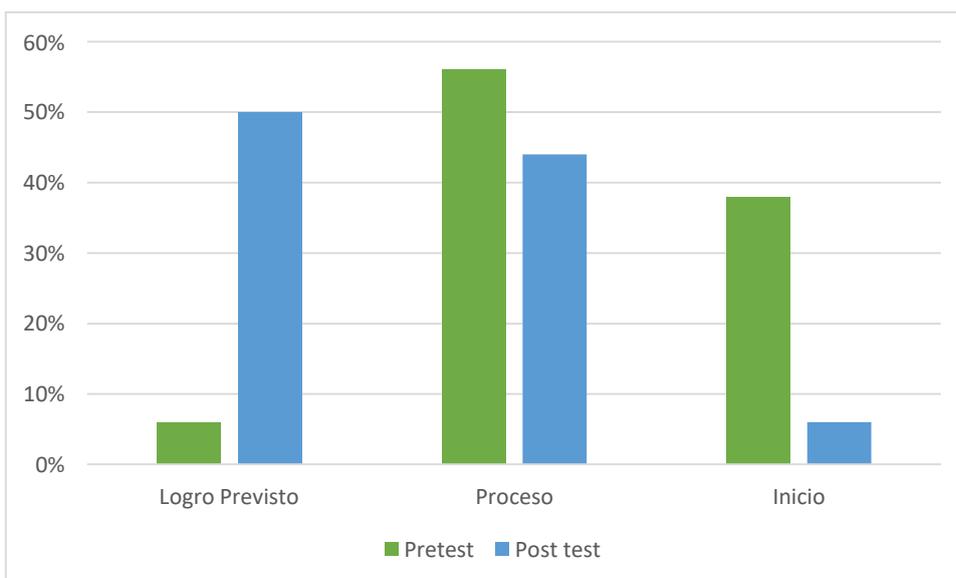
#### 5.1.1. Resultados respecto al objetivo específico 1:

Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión coordinación en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes, 2020

**Tabla 5:** Dimensión Coordinación

Coordinación		Pre -	Test	Pos -	Test
		Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Logro Previsto	13 A 14	1	6%	8	50%
En Proceso	11 A 12	9	56%	7	44%
Inicio	8 A 10	6	38%	1	6%
TOTAL		16	100%	16	100%

Fuente: Lista de cotejo



**Figura 1:** Gráfico de barras sobre la dimensión coordinación

En la tabla 5 y Figura 1 en la dimensión coordinación los resultados del pre test nos muestra en un nivel de inicial un 38%, en proceso un 56%, en un logro previsto un 6%, mediante que los resultados del post test nos muestran un inicio en 6%, un proceso de 44% y un logro previsto de 50%. Es decir, si influye significativamente la aplicación de los juegos cooperativos en su dimensión coordinación en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. Belén.

### 5.1.2. Resultados respecto al objetivo específico 2:

Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión dominio corporal en niños y niñas 5 años de la I.E.P BELEN, Tumbes.

**Tabla 6:** Dimensión Dominio corporal

Eje Corporal		Pre - Test		Post - test	
		Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Logro Previsto	13 A 14	2	13%	9	56%
En Proceso	11 A 12	10	63%	7	44%
Inicio	8 A 10	4	25%	0	0%
Total		16	100%	16	100%

Fuente: Lista de cotejo

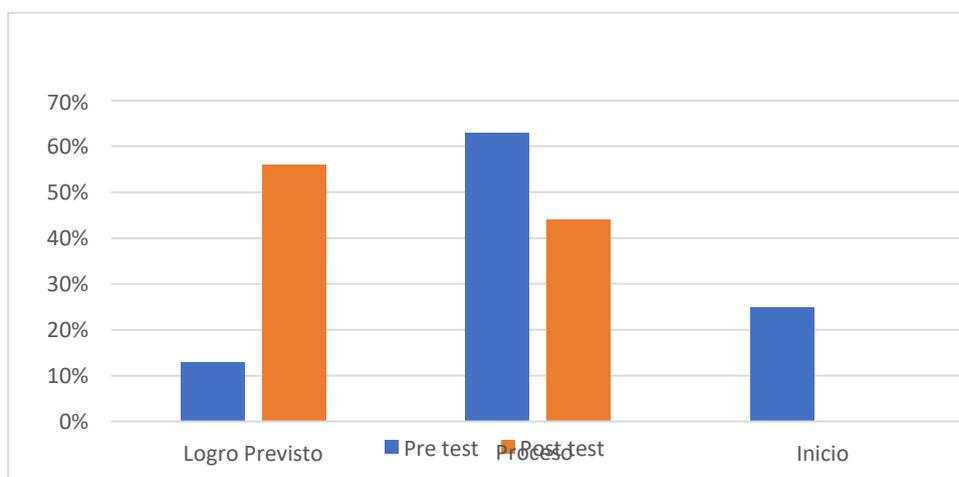


Figura 2: gráfico de barras de la dimensión Dominio Corporal

En la tabla 6 y Figura 2 en la dimensión Dominio corporal los resultados del pretest nos muestra en un nivel de inicial un 19%, en proceso un 75%, en un logro previsto un 6%, mediante que los resultados del post test nos muestran un inicio en 6%, un proceso de 38% y un logro previsto de 56%. Es decir, si influye significativamente la aplicación de los juegos cooperativos en su dimensión dominio corporal en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. Belén.

### 5.1.3. Resultados respecto al objetivo específico 3:

Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes.

**Tabla 7:** Dimensión Lateralidad

Lateralidad		Pre - Test		Post -Test	
		Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Logro Previsto	13 A 14	1	6%	9	56%
En Proceso	11 A 12	12	75%	6	38%
Inicio	8 A 10	3	19%	1	6%
Total		16	100%	16	100%

Fuente: Lista de cotejo

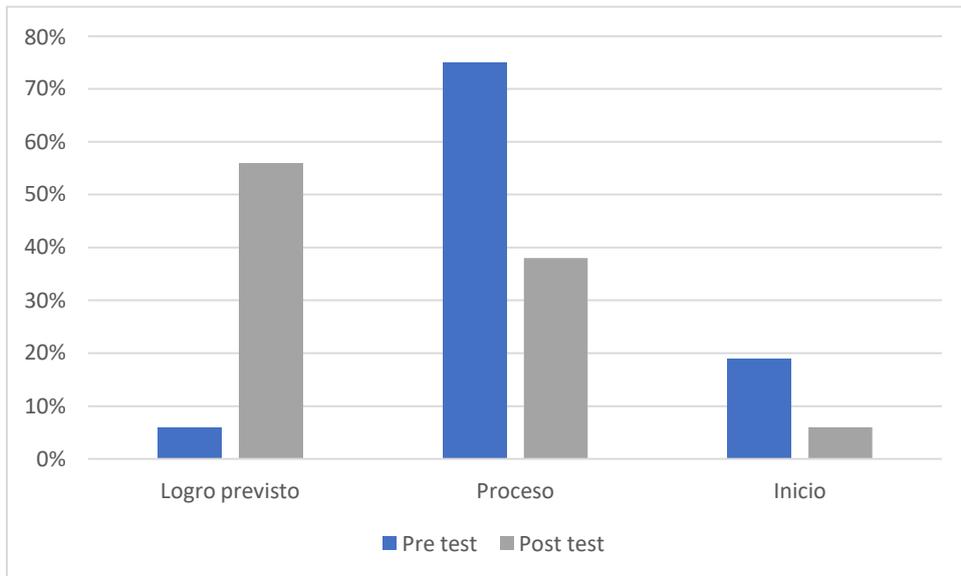


Figura 3: Grafico de barras de la dimensión lateralidad

En la tabla 7 y Figura 3 en la dimensión lateralidad los resultados del pre test nos muestra en un nivel de inicial un 19%, en proceso un 75%, en un logro previsto un 19%, mediante que los resultados del post test nos muestran un inicio en 6%, un proceso de 38% y un logro previsto de 56%. Es decir, si influye significativamente la aplicación de los juegos cooperativos en su dimensión lateralidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. Belén.

#### 5.1.4. Prueba de Hipótesis

H1: La aplicación del juego cooperativo Si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELÉN, Tumbes 2020.

H0: La aplicación del juego cooperativo No influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELEN, Tumbes 2020.

**Tabla 8.** Hipótesis

	Post test - Pretest	
Z	-3.334b	
Sig. asin. (bilateral)	.000	
a Prueba de rangos con signo de Wilcoxon		
b Se basa en rangos negativos.		

Fuente: SPSS

Según los resultados de la Prueba de Wilcoxon la hipótesis dado que los valores de significancia son de (.000) fueron menores  $\alpha = 0,05$  se rechaza la  $H_0$  es decir La aplicación del juego cooperativo Si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELÉN, Tumbes 2020.

## 5.2 Análisis de los resultados

### **En lo que respecta al objetivo General:**

Determinar de qué manera influye el juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de la I.E.P. BELEN, Tumbes.

Leyva (2011) nos dice que los docentes deben implementar diferentes estrategias que les permitan trabajar en ambos procesos de aprendizaje. También se afirmó que el

aprendizaje colaborativo debe ser una estrategia didáctica que se utilice con el juego para enseñar a niños y niñas; Momentos de relación con los demás, unirse a un grupo, negociar y participar, aprender, recibir y volver a construir ciertas formas de relación con los demás. Se planearon y organizaron las actividades basadas en los juegos cooperativos las cuales contribuyeron en gran medida a la mejora de los resultados en los niños, por lo cual es aceptable la hipótesis de esta investigación.

### **Objetivo específico 1:**

Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión coordinación en niños y niñas de la I.E.P. BELEN, Tumbes, 2020

Según los resultados de la tabla 5 y figura 1 de la dimensión coordinación observamos un logro previsto de 6% en el pre test y 50% en logro previsto en un post test Aceptando la hipótesis la aplicación del juego cooperativo si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELÉN, Tumbes 2020. Cuesta, Prieto y Gómez (2016). Se determinó que los juegos cooperativos han influido positivamente en el grupo experimental, ya que han perfeccionado las relaciones afectivas y emocionales con el resto de compañeros y adultos. En cuanto a nivel psicomotor han mejorado en los dominios de ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal en sí mismo, coordinación de brazos y piernas y en las relaciones sociales. Herbert Spencer (1862) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Se logró una aceptable mejoría

en el desarrollo de las habilidades motrices básicas tomando como base el pretest y el post tes.

### **Objetivo específico 2:**

Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión dominio corporal en niños y niñas de la I.E.P. BELEN, Tumbes.

Según los resultados de la tabla 6 y figura 2 de la dimensión eje corporal observamos un logro previsto de 13% en el pre test y 56% en logro previsto en un post test Aceptando la hipótesis la aplicación del juego cooperativo si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELÉN, Tumbes 2020. Pol (2012) . Se encontró que la implementación de nuevas actividades motoras en la vida escolar ordinaria se facilita a través del asesoramiento, el apoyo y la orientación de los maestros. El desarrollo se lograría dentro y fuera de la escuela.. Ortega (1992) el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño. Pese a la mejora en los resultados en la aplicación de los test de habilidades motrices básicas, se observa que se pudo conseguir mejores resultados si hubiese existido una mayor cantidad de sesiones de trabajo.

### **Objetivo específico 3:**

Determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes

Según los resultados de la tabla 7 y figura 3 de la dimensión lateralidad observamos un logro previsto de 6% en el pre test y 56% en logro previsto en un post test Aceptando la hipótesis la aplicación del juego cooperativo si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELÉN, Tumbes 2020. Cuesta, Prieto y Gómez (2016) Se encontró que los juegos cooperativos influyeron positivamente en el grupo experimental, ya que perfeccionaron las relaciones afectivas y emocionales con otros compañeros y adultos. Piaget (1959) es el medio para producir nuevos aprendizajes. Si hablamos de aprendizaje motor podemos definirlo como un cambio estable en el movimiento que permite alcanzar los objetivos marcados. En este tipo de aprendizaje lo más importantes son los movimientos del cuerpo. Los juegos cooperativos ayudaron a mejorar el clima de la clase y las relaciones entre los estudiantes

## **VI. CONCLUSIONES**

### **6.1. Conclusiones**

- Con respecto al objetivo general: Se ha determinado que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa antes y después

de la aplicación de los juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes, 2020. Según los resultados de la prueba de hipótesis se rechaza la  $H_0$  lo cual concluimos que se acepta la hipótesis  $H_1$  La aplicación del juego cooperativo Si influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. BELÉN, Tumbes 2020.

- Objetivo específico 1: Se aplicó un pretest donde su resultado fue en un logro previsto un 6% y un post test en su nivel de logro previsto es e 50% donde se determinó que la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión coordinación en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes, 2020.
- Objetivo específico 2: Se aplicó un pretest donde su resultado fue en un logro previsto un 6% y un post test en su nivel de logro previsto es de 56%, donde se determinó que la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión dominio corporal en niños y niñas 5 años de la I.E.P BELEN, Tumbes.
- Objetivo específico 3: Se aplicó un pretest donde su resultado fue en un logro previsto un 19% y un post test en su nivel de logro previsto es e 56% donde se determinó de qué manera la aplicación del juego cooperativo mejora la motricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN, Tumbes.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

### **Recomendaciones**

- a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico: se recomienda realizar más investigaciones acerca de estrategias metodológicas como el juego para incrementar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de inicial.
- b). Los juegos cooperativos son un elemento bastante importante en la educación integral, por tal motivo después de lo observado en los resultados expuestos, se recomienda la utilización del trabajo cooperativo en cualquiera de las áreas, que contribuyan al aprendizaje de forma grupal y menos de forma individual.
- c). Se recomienda a la institución educativa incluir dentro del plan de estudio del área de educación física, recreación y deporte, las habilidades motrices básicas como eje fundamental enmarcado en una estrategia de juego preferiblemente cooperativo, con el fin de mejorar, por un lado, el desarrollo motor y , de otro lado, las relaciones interpersonales entre los niños. Esto puede disminuir los niveles de agresividad entre ellos y permitir un mejor trabajo con niños diferentes a los de su grupo habitual.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Alarcon. (2018). El Juego Y Su Relacion En La Estimulacion . Ayacucho.
- Almeida, L. (2013). Amar Es La Mejor Forma De Estimular . Quito : Dm: Editorial.
- Caballo. (1986). Importancia De Las Habilidades Sociales.

- Cuesta, C., Prieto, A., y Gómez, I. (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil. Tesis de licenciatura, Universidad Castilla La Mancha, Ciudad Real, España.
- Chavez, K. (2019). Juegos Cooperativos Para El Desarrollo De Habilidades Sociales. . Tumbes: Universidad Nacional De Tumbes.
- Chavez. (2015). Juegos Tradicionales En Las Habilidades Comunicativas En Los Niños Y Niñas. Tambo: [Http://Repositorio.Uncp.Edu.Pe/Bitstream/Handle/Uncp/2920/Chavez%20diazsanchez%20jeronimo.Pdf? Sequence=1&Isallowed=Y. .](http://Repositorio.Uncp.Edu.Pe/Bitstream/Handle/Uncp/2920/Chavez%20diazsanchez%20jeronimo.Pdf? Sequence=1&Isallowed=Y. .)
- Cañadas, C., Prieto, A., Prieto@uclm, A., María Gómez Barreto, Ximena, M., Ra, B., Gil Madrona, P., Gil@uclm, P., & Es. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. XXXVII. <http://ve.scielo.org/pdf/pdg/v37n1/art07.pdf>
- Cotrina. (2015). Habilidades En Niños De 4 Años Durante Sus Actividades De Juego. Lima.
- De La Cruz, M. (2014). Importancia De La Motricidad Gruesa En El Proceso De Desarrollo De La Dimensión Corporal. . Corporación Universitaria Minuto De Dios – Seccional Bello .
- Duran, E. (2019). La Aplicación De Los Juegos Cooperativos Para La Mejora De Las Habilidades Sociales En Los Niños Y Niñas De 5 Años Del Nivel Inicial De La I.E.I. N° 008, . De Santa Cruz. Tocache, San Martín.
- Et.At., E. ( 1999). El Juego Como Medio Educativo Y De Aplicación A Los Bloques Contenidos . España: Alji: Malagra .
- Fernandez, B. (1980). Tecnica De La Observacion. [Https://Www.Coursehero.Com/File/P1kh5ju/La-Observaci%C3%B3n-Laestrategiafundamental-Del-M%C3%A9todo-Cient%C3%ADfico-Observar/](https://Www.Coursehero.Com/File/P1kh5ju/La-Observaci%C3%B3n-Laestrategiafundamental-Del-M%C3%A9todo-Cient%C3%ADfico-Observar/).

- Garaigondobil, A. (1992) Jugar, cooperar y crear. Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimental  
 file:///C:/Users/LENOVO/Dropbox/PC/Downloads/Dialnet-JugarCooperarYCrear-2476187.pdf
- Gastiaburú, A. (2012). Programa, juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao. Universidad San Ignacio de Loyola(Perú)  
 Disponible en [http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012\\_Gastiabur%C3%BA\\_ProgramaJuego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-](http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_ProgramaJuego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-)
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis de licenciatura , Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral. Lima: Bruño
- López. (2015). Importancia De Las Habilidades Sociales En La Infancia.
- Lozano, S. (2019). El Juego Cooperativo En Los Niños De Cinco Años Del Nivel Inicial. . Tumbes: Universidad Nacional De Tumbes. .
- Luisa, E., & Gutierrez, C. (n.d.). Universidad Nacional De Huancavelica (Creada Por Ley N° 25265) Facultad De Educación Programa De Segunda Especialidad Profesional Tesis Línea De Investigación Diseño Y Desarrollo Curricular Para Optar El Título De Segunda Especialidad Profesional De Educación Inicial Presentado Por.  
<https://Repositorio.Unh.Edu.Pe/Bitstream/Handle/Unh/2113/Tesis-Seg-Esp-Educ-2018-CAJAMARCA%20GUTIERREZ%2c%20EDITH%20L.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Marisol. (2020). Importancia De Los Juegos En El Desarrollo De Los Niños. . Perú:  
<https://M.Hacerfamilia.Com/Educacion/Noticia-Importancia-Juego-Desarrollo-Nino20130516073341.Html>.
- Martínez, E. A. (2018). Juego Cooperativo En Educación Infantil. Departamento: Didáctica De La Expresión Musical, Plástica Y Corporal.
- Mendoza, M. (2019). Programa “Juego De Roles” Para El Desarrollo De Las Habilidades Sociales En Los Niños Y Niñas De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 471, . Yacusisa, Tocache, San Martín: : [Http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Handle/](http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Handle/).
- Mx., E. D. (2013.). Juego Definición. México: : <https://Definicion.Mx/?S=Juego>. .
- Naran. (2018). La Amistad Y El Desarrollo De Las Habilidades Sociales. <https://Www.Naranxadul.Com/Naran-Xadul/La-Amistad-Y-El-Desarrollo-De-Lashabilidades-Sociales-Deberian-Ser-La-Primera-Leccion-Que-Un-Nino-Aprenda-En-La-Escuela>.
- Navarro, V. (2002). El Afán De Jugar. Teoría Y Práctica De Los Juegos Motores.
- Núñez, R. C. ((2011). ). Definición De Habilidades Sociales. .
- Orlick. ((1990).). Teorías Y Principios Del Aprendizaje Cooperación.
- Ortega, R. (1992). El juego y la construcción social del conocimiento. Sevilla, España : Alfar.
- Pedro. (2010). Características De Los Juegos Cooperativas.
- Piaget.. ((1956). Importancia De Los Juegos Cooperativos En La Infancia. .
- Porto, J. P. ((2020).). Definición De Juego Cooperativo. (<https://Definicion.De/Juegocooperativo/>). .
- Pol, L. (2012). Actividades para el desarrollo motor en niños de 3 y 4 años en base al currículo creativo del Centro PAIN de la Escuela Antonio Castro y Escobar del municipio de la Antigua Guatemala Sacatepéquez. Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar Antigua Guatemala, Guatemala.

- Rashta, M. ( (2017). ). Juegos Cooperativos Como Estrategias Didácticas Para El Desarrollo De Habilidades Sociales Básicas De Niñas Y Niños De 5 Años De La I.E. Jardín Infantil N°123. Centenario Independencia - . Huaraz:: Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote.
- Romero, D. (2016). Aplicación De Juegos Cooperativos Bajo El Enfoque Significativo Utilizando Dinámicas Y Mimos Para La Mejora De Las Habilidades Sociales En Los Niños Y Niñas De 3 Años De Educación Inicial De La Institución Educativa Virgen De La Puerta.
- Ruiz, O. (2008). Los Juegos Cooperativos: Una Alternativa En La Práctica. .
- Spencer, H. (1862). First principles. .: Londres, England: Williams and Norgate.
- Soria, M. (2018). Focalización De La Atención Mediante Juegos Psicomotrices En Niños Del Nivel Inicial De La Unidad Educativa “Vicente Tejada” De La Ciudad De El Alto  
<https://repositorio.umsa.bo/xmlui/bitstream/handle/123456789/17999/TG-4177.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suarez. ((2005). ). El Grupo De Discusión. Una Herramienta Para La Investigación Cualitativa.
- Unknown. (2013). Importancia De Los Juegos Cooperativos.
- Velázquez. (2009). Conceptos Y Definición Del Juego Cooperativos En Educación Infantil.

## **ANEXOS**

Anexo 01: Instrumento

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	SI	NO
MOTRICIDAD GRUESA	Dominio Corporal	1. Salta en dos pies alternados, sin dificultad		
		2. Baila acompañado de la música		
		3. Tiene sentido de equilibrio bastante maduro		
		4. Brinca más armoniosamente		
		5. Es mas confiado en si mismo de su actividad motora		
	Lateralidad	6. Colocar una tijera y un papel punteado con un recorrido para que el sujeto lo recorte.		
		7. Gira su cuerpo con sus brazos extendidos hacia la derecha e izquierda		
		8. Colocar un balón a medio metro de distancia del sujeto para que este le dé una patada con fuerza con un pie.		
		9. Mirar la base de una botella de plástico		
		10. Escuchar una canción con un solo auricular. Se ofrece al niño/a un solo auricular que debe colocarse en un oído para reconocer una melodía		
	coordinación	11. Movimientos asociados de mano y cuerpo.		
		12. Caminar hacia atrás con los ojos abiertos.		
		13. Caminar por la línea con los ojos cerrados		
		14. Saltando sobre el lugar, pie izquierdo		
		15. Tocarse la nariz 3 veces (dedo derecho) Demostrar tres veces		

Anexo 2: Base de Datos de pre y post test

N.º	Ítems	Pre-Test			Total, Pre-Test	Post Test			Total, Post Test
	Niños	Total Coordinación	Total, Dominio Corporal	Total, Lateralidad		Total Conocimiento De Las Partes Del Cuerpo	Total, Eje Corporal	Total, Lateralización	
1	B00007	10	10	12	32	11	12	13	36
2	B00008	12	12	12	36	12	14	14	40
3	B00009	12	12	12	36	13	13	13	39
4	B00010	12	12	12	36	13	13	13	39
5	B00011	9	11	11	30	11	12	13	36
6	B00012	9	9	9	27	11	11	11	33
7	B00013	12	11	11	34	13	13	13	39
8	B00014	8	9	9	26	12	12	12	36
9	B00015	12	12	12	36	13	12	10	35
10	B00016	9	9	9	27	10	11	11	32
11	B00017	11	11	12	34	12	13	12	37
12	B00018	10	12	12	34	11	12	12	35
13	B00019	12	12	12	36	14	14	14	42

14	B00020	11	11	11	33	13	13	12	38
15	B00021	14	14	14	42	14	14	14	42
16	B00022	12	13	12	37	13	14	14	41



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR  
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACION**

**(PADRES)  
(Ciencias Sociales)**

**Título de estudio: APLICANDO JUEGO COOPERATIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "BELEN"- TUMBES, 2020**

**Investigador (a): García Cacique Julia Magaly**

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado **APLICANDO JUEGO COOPERATIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NINOS Y NINAS DE 5 ANOS DE LA I.E.P. "BELEN"- TUMBES, 2020**

Este es un estudio desarrollado por investigadores (estudiante de pre grado de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote).

El presente trabajo tiene como Objetivo Determinar en qué medida la aplicación de estrategias didácticas colaborativas desarrollada como juego cooperativo mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. "Belén"- Tumbes, 2020. Se realizará un conjunto de actividades de manera a distancia sobre actividades de Estrategias Didácticas con el juego cooperativo y la motricidad gruesa, asimismo informo que se evaluara su aprendizaje antes y después.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizara lo siguiente:

1. Pre evaluación de las estrategias que se llevaran a cabo en las actividades.
2. Realización y participación de actividades.
3. Post evaluación de las estrategias.

**Riesgos:**

Se tiene que tener cuidado con los materiales a emplear, siempre bajo vigilancia de los padre o personas mayor. Cuidar el medio ambiente.

□

**Beneficios:**

Mejora y desarrollo de la creatividad de su menor niños en cuanto a fluidez de pensamiento, flexibilidad de ideas y originalidad.

**Confidencialidad:**

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

**Derechos de los participantes:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de este 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 972926484.

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 Angeles de Chimbote. Correo [savury1012@gmail.com](mailto:savury1012@gmail.com).

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACION YO CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprende 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**

-----  
**Fecha y Hora**

**GARCIA CACIQUE JULIA MAGALY**

-----  
**Nombre y Apellidos del Investigador**

-----  
**Fecha y Hora**

Anexo 4: Carta de Autorización



**"Año De Universalización De La Salud"**

Tumbes, 20 de Octubre del 2020

Oficio N° 023-2020-GRT-DRET-UGEL-IEP-BELEN-D

SEÑOR : PBRO DR. SEGUNDO ARTIDORO DIAZ FLORES

DIRECTOR

ASUNTO : ACEPTACION DE EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION

REF : OFICIO MULTIPLE N° 024-2020-WFS-DTI-ULADECH-FILIAL-TUMBES.

Por el presente me dirijo a usted para manifestarle que nuestra Institución ha tenido a bien aceptar a la estudiante JULIA MAGALY GARCIA CACIQUE, con Carnet Universitario N° 2107171036, de la escuela profesional de Educación Inicial del VIII Ciclo para que ejecute su proyecto de investigación: **APLICAR JUEGO COOPERATIVO MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEP "BELÉN" – TUMBES, 2020** de la asignatura TESIS II – Grupo C, en el área de Educación Inicial.

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente,

Anexo 5: Reportes de Juicios de expertos

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO**

Nombre y Apellido del Experto: LEYLA DAVIS CHAPILLIQUEN  
 Lugar donde trabaja: I.E.I 009 "JESUS DE LA DIVINA MISERICORDIA

**TITULO DE LA INVESTIGACION:**  
**APLICANDO JUEGO COOPERATIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "BELEN"- TUMBES, 2020**

**LISTA DE COTEJO**

Nº	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Deficiente 00 - 25%	Regular 26 - 50%	Buena 51 - 75%	Muy buena 76 - 100%	Observación
1	El instrumento responde a los objetivos de la investigación.				X	
2	El instrumento responde a la operacionalización de las variables.			X		
3	Esta formulada con lenguaje adecuado.				X	
4	Los ítems reflejan el contenido temático.				X	
5	Los ítems tienen términos precisos.				X	
6	Existe una organización lógica del instrumento.			X		
7	Los ítems son pertinentes a la variable de estudio.				X	
8	Los ítems son adecuados para valorar el aprendizaje del estudiante.				X	
9	La secuencia de presentación de los ítems es óptima.				X	
10	La cantidad de ítems son suficientes para evaluar la variable			X		

Sugerencias del experto:

.....  
 .....

  
 .....  
 Firma del experto

**FICHA DE VALIDACION DEL EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO**

Nombre y Apellido del Experto: DRA. OLGA IZQUIERDO VARGAS  
 Lugar donde trabaja: DIRECTORA DE INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR  
 "BELEN" – TUMBES

**TITULO DE LA INVESTIGACION:**  
**APLICANDO JUEGO COOPERATIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "BELEN"- TUMBES, 2020**

**LISTA DE COTEJO**

Nº	CRITERIOS DE VALIDACION	Deficiente 00 - 25%	Regular 26 - 50%	Buena 51 - 75%	Muy buena 76 - 100%	Observación
1	El instrumento responde a los objetivos de la investigación.			X		
2	El instrumento responde a la operacionalización de las variables.			X		
3	Esta formulada con lenguaje adecuado.				X	
4	Los ítems reflejan el contenido temático.				X	
5	Los ítems tienen términos precisos.				X	
6	Existe una organización lógica del instrumento.				X	
7	Los ítems son pertinentes a la variable de estudio.			X		
8	Los ítems son adecuados para valorar el aprendizaje del estudiante.			X		
9	La secuencia de presentación de los ítems es óptima.			X		
10	La cantidad de ítems son suficientes para evaluar la variable			X		

Sugerencias del experto:

.....  
 .....

  
 DIRECTORA

Firma del experto

## FICHA DE VALIDACION DEL EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO

Nombre y Apellido del Experto: Dra. Miryan Mireya Arrunátegui Salazar

Lugar donde trabaja: Docente en la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote – Tumbes

**TITULO DE LA INVESTIGACIÓN:**

**APLICANDO JUEGO COOPERATIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "BELEN"- TUMBES, 2020**

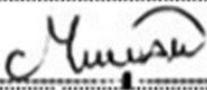
**LISTA DE COTEJO**

Nº	CRITERIOS DE VALIDACION	Deficiente 00 - 25%	Regular 26 - 50%	Buena 51 - 75%	Muy buena 76 - 100%	Observación
1	El instrumento responde a los objetivos de la investigación.			X		
2	El instrumento responde a la operacionalización de las variables.			X		
3	Esta formulada con lenguaje adecuado.				X	
4	Los ítems reflejan el contenido temático.				X	
5	Los ítems tienen términos precisos.				X	
6	Existe una organización lógica del instrumento.				X	
7	Los ítems son pertinentes a la variable de estudio.			X		
8	Los ítems son adecuados para valorar el aprendizaje del estudiante.			X		
9	La secuencia de presentación de los ítems es óptima.			X		
10	La cantidad de ítems son suficientes para evaluar la variable			X		

Sugerencias del experto:

.....

.....



Firma del experto

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1**

I. DATOS INFORMATIVOS

**I.E:** Colegio Privado “Belén”

**Docente:** Julia Magaly García Cacique

**Edad:** 5 años

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Instrumento
<b>M A T E M A T I C A</b>	Resuelve Problemas De Forma, Movimiento y Localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	<b>Lista de cotejos</b>

III. PROCESOS DE LA SESION

<b>TEMA</b>	<b>INCÓGNITA DEL ZAPATO</b>
<b>Objetivo</b>	- Desarrolla habilidades básicas de interacción social y habilidades para relacionarse con los sentimientos emociones y opiniones.
<b>Duración</b>	- 30 a 40 minutos.
<b>Materiales</b>	- Tela - Sillas - Zapatos - Un lugar amplio, sin objetos que puedan interferir con el desarrollo de la actividad

<p><b>Procedimiento</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente realizara un juego de animación luego les pedirá a los niños seguir las instrucciones: Se escogen tres niños, que se sientan en una silla cada uno, frente del grupo.</li>   <li>- Todo el grupo intentamos relacionar los zapatos con la persona que los lleva puesto ¿Cómo te llamas? ¿De qué color tienes los zapatos?</li>   <li>-</li>   <li>Luego tapamos a los niños que han salido con una tela amplia y las cambiamos de lugar por detrás de la tela el grupo abra de adivinar a quien corresponde cada par de zapatos de quién son los zapatos. Los llamamos por su nombre según el color del zapato, para que salga detrás de la tela y verificar si le corresponde a él. Se repite la acción hasta que todos los niños participen.</li>   <li>- Al finalizar Se le realizará una serie de preguntas los niños que les permitirá reflexionar con respecto a la actividad. ¿Qué le ha parecido a la actividad?, ¿les ha gustado?, ¿les dio miedo?, ¿conocen bien a sus compañeros?, ¿conocen bien su ropa?, ¿alguna vez te has equivocado de ropa?, ¿quién se pone los zapatos solo?, ¿distinguen el zapato derecho del zapato izquierdo?, ¿Quién se sujetas solo sus cordones?</li> </ul>
-----------------------------	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### I. DATOS INFORMATIVOS

**I.E:** Colegio Privado “Belén”

**Docente:** Julia Magaly García Caciue

**Edad:** 5 años

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Instrumento
<b>M A T E M A T I C A</b>	Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse	<b>Lista de cotejos</b>

### III. PROCESOS DE LA SESION.

<b>TEMA</b>	<b>GLOBOS ARRIBA</b>
<b>Objetivo</b>	- Favorecer las habilidades para hacer amigos, así como propiciar sentimientos y emociones, de empática, compañerismo, y facilitar la comunicación entre los miembros del grupo.
<b>Duración</b>	- 30 a 40 minutos.
<b>Materiales</b>	- Globo. Un lugar amplio, sin objetos que puedan interferir con el desarrollo de la actividad

<b>Procedimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La docente realizará un juego de animación luego les pedirá a los niños seguir las instrucciones</li><li>- Instrucciones:  Se formará un círculo en el cual estén todos los participantes. Se seleccionará uno de los jugadores para lanzar el globo al aire. Este rol puede ser rotativo entre los miembros.  Una vez lanzado el globo al aire los jugadores, deberán impedir que el globo toque el suelo antes de que los integrantes del grupo se sienten. Teniendo en cuenta que al momento de tocar el globo el participante debe sentarse.  Para finalizar la docente pedirá realizar el círculo nuevamente para conversar con respecto a la actividad.</li></ul>
----------------------	---

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**I.E:** Colegio Privado “Belén”

**Docente:** Julia Magaly García Caci que

**Edad:** 5 años

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Instrumento
	Se Comunica Oralmente En Castellano Como Segunda Lengua	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.  Interactúa Estratégicamente con distintos interlocutores.	Recupera información explícita (algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes) de un texto oral donde predominan palabras de uso frecuente (IE, familia y comunidad) y son expresados con apoyo de gestos, expresiones corporales y tono de voz del interlocutor.	Lista de cotejos

#### III. PROCESOS DE LA SESION.

<b>TEMA</b>	<b>TULIPAN</b>
<b>Objetivo</b>	- El juego detallado a continuación permitirá fortalecer en los niños lazos de amistad y compañerismo, así como sus habilidades para comunicarse con otros y compartir ideas, fomentando la afirmación

<b>Duración</b>	- 30 a 40 minutos.
<b>Materiales</b>	- Gorra o pañuelo. Un lugar amplio, sin objetos que puedan interferir con el desarrollo de la actividad
<b>Procedimiento</b>	<p>-</p> <p>La docente realizará un juego de animación luego les pedirá a los niños seguir las instrucciones</p> <p>Instrucciones:</p> <p>1.-Se selecciona a uno de los participantes que será el encargado de tocar a los demás, el cual deberá colocarse una gorra o pañuelo para poder ser identificado por los demás participantes</p> <p>2.-Para iniciar el juego se les pedirá a los niños que se ubiquen en diferentes direcciones que no se deben dejar atrapar.</p> <p>3.-Para evitar ser tocados, se debe estirar los brazos y abrir las piernas haciendo tulipán.</p>

## SESION DE APRENDIZAJE N°4

### I. DATOS INFORMATIVOS

**I.E:** Colegio Privado “Belén”

**Docente:** Julia Magaly García Cacique

**Edad:** 5 años

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Instrumento
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De su Motricidad	Comprende Su Cuerpo. Se Expresa Corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	<b>Lista de cotejos</b>

### III. PROCESOS DE LA SESION.

TEMA	ALFOMBRA VOLADORA
<b>Objetivo</b>	- Este juego permite la interacción entre los participantes, desarrolla habilidades de comunicación y habilidades relacionadas con sentimientos y emociones, así como también favorece las habilidades de cooperación.
<b>Duración</b>	- 30 a 40 minutos.
<b>Materiales</b>	- Manta, alfombra o colchoneta. - Un lugar amplio, sin objetos que puedan interferir con el desarrollo de la actividad.

<p><b>Procedimiento</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente realizará un juego de animación luego les pedirá a los niños seguir las instrucciones</li> <li>- Instrucciones:</li> <li>- Primero debemos tomar una colchoneta, la cual debe ser sostenida por varias de los niños.</li> <li>- Los cuales se desplazarán caminando tirando de la colchoneta.</li> <li>- Luego se pedirá a uno de los niños que se sienta en el centro de la alfombra voladora (colchoneta). Los demás arrastraran la alfombra para llevarla de paseo.</li> <li>- Se repetirá la acción hasta que todos los niños sean paseados en la alfombra por sus compañeros.</li> <li>- Al finalizar, la docente interactúa con los niños para conocer su opinión respecto a la actividad realizada.</li> </ul>
-----------------------------	---

## SESION DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS INFORMATIVOS

**I.E:** Colegio Privado “Belén”

**Docente:** Julia Magaly García Caci que

**Edad:** 5 años

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Instrumento
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De su Motricidad	Comprende Su Cuerpo. Se Expresa Corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	<b>Lista de cotejos</b>

### III. PROCESOS DE LA SESION.

<b>TEMA</b>	CARAVANA DE ORUGAS
<b>Objetivo</b>	- Desarrolla habilidades de comunicación, confianza, emociones y sentimientos
<b>Duración</b>	40 a 45 minutos.
<b>Materiales</b>	Un lugar amplio y tranquilo, sin objetos que puedan interferir con el desarrollo de la actividad.

<p><b>Procedimiento</b></p>	<p>El domingo estuve en el parque había orugas caminando sobre la arena (les pido que caminen por la sala como si fueran orugas) En el parque caminamos bajo el sol y respiramos el aire puro.</p> <p>Pero las orugas les gusta caminar juntas cuando se encuentran se agarran de la mano y caminen agarrados de la mano y disfruten del aire y del sol.</p> <p>Las orugas son muy amigas y se agarran por las espaldas como que si fueran un tren cierran los ojos porque confía mucho unas en otras y pedir junta agarradas en fila (se les pide que todos formen un tren) respiramos sentimos los de rayos del sol caminamos por encima de la arena, por encima de la hierba escuchamos el canto de Los Pajarito.</p> <p>Si llevan los ojos abiertos, les contaremos tener los ojos cerrados, pero se les indica que sí lo abre Lo vuelven a cerrar.</p> <p>Al finalizar la actividad los docentes y los niños reflexionaran con respecto a la misma por medio de las siguientes preguntas: ¿les gusto la actividad?, ¿fue divertido?, ¿sintieron miedo al caminar con los ojos cerrados?</p>
-----------------------------	--

## informe de tesis

### INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

5%

2

[repositorio.unh.edu.pe](http://repositorio.unh.edu.pe)

Fuente de Internet

4%