UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

TESIS

JUEGOS COOPERATIVOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I N° 279 "SANTA ROSA"-LIRCAY, 2023

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Presentado por:

LUZMILA ICHPAS LLANCARI

Asesor:

Mg. PAUL YNQUILLAY LIMA

Lircay-Angaraes-Huancavelica-Perú

2024

JUEGOS COOPERATIVOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I N° 279 “SANTA ROSA”-LIRCAY, 2023

Autor

LUZMILA ICHPAS LLANCARI

Presentado para optar título profesional de Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Asesor

Mg. PAUL YNQUILLAY LIMA

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Lircay

2024

JUEGOS COOPERATIVOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I N° 279 “SANTA ROSA”-LIRCAY, 2023

Juegos Cooperativos y la Motricidad Gruesa en Niños de 3 Años en la I.E.I N° 279 “Santa Rosa”-Lircay, 2023

Luzmila Ichpas Llancari

Universidad para el Desarrollo Andino

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Escuela Profesional de Educación Inicial y Bilingüe

Lircay - Angaraes - Huancavelica - Perú

Nota del autor

Luzmila Ichpas Llancari, con DNI N° 47598009, Mg. Paul Ynquillay Lima con DNI N° 45421542, con código https://orcid.org/0000-0002-8101-3932, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad para el Desarrollo Andino, Av. Ricardo Fernández N° 103, E-mail: ichpasllancariluzmia@gmail.com

Universidad para el Desarrollo Andino

N° 032-2023-CA-GT/UDEA

La que suscribe, Jefa de la Oficina de Grados y Títulos de la Universidad para el Desarrollo Andino – UDEA, expide la presente

CONSTANCIA

A, **LUZMILA ICHPAS LLANCARI** ha levantado las observaciones encontradas en el proceso de REVISIÓN ANTIPLAGIO, ejecutado con el Software de Anti plagio, en consecuencia, se deja constancia de que la tesis titulado, **JUEGOS COOPERATIVOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I N° 279 "SANTA ROSA" – LIRCAY, 2023,** presenta el 11% de textos plagiados, la cual es el porcentaje requerido para obtener dicha constancia.

Se otorga la presente, a petición escrita de la interesada, para los fines que estime por conveniente.

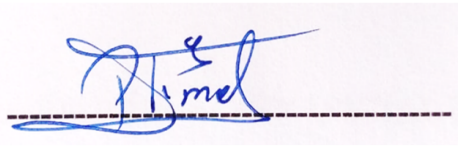
Lircay, 19 de diciembre de 2023

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
UDEA
GRADOS Y TITULOS
UDEA

ROCIO LUCILA CHILLCCE BUENDIA
Jefa de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR

En condición de asesor de la tesis titulada: "Juegos Cooperativos y la Motricidad Gruesa en Niños de 3 Años en la I.E.I N° 279 "Santa Rosa"-Lircay, 2023"; presentado por Luzmila Ichpas Llancari, para optar título profesional como Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe, una vez revisado el contenido doy por fe dicho trabajo y reúne los requisitos, méritos suficientes para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe. La elaboración de tesis esta culminada en su plenitud, en tal sentido, declaro APROBADO.



Mg. Paul Ynquillay Lima

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

TESIS

JUEGOS COOPERATIVOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I N° 279 "SANTA ROSA"-LIRCAY, 2023

PRESENTA A LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE COMO REQUISITO PARCIAL PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

APROBADO POR:

PRESIDENTE : Mg. Edwin Hector Guzman Zuñiga

SECRETARIO : Mg. Vilma Inga Choque

VOCAL : Mg. Elena Veliz Peralta

ASESOR : Mg. Paul Ynquillay Lima

DEDICATORIA

Este presente tesis está dedicado muy especialmente a mi amado Dios, por guiarme y protegerme en el recorrido de mi caminar.

A mis queridos y adorados padres, por brindarme su apoyo, mostrándome con su ejemplo que los sueños se pueden conseguir con perseverancia, amor y dedicación por el trabajo, los amo.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad para el Desarrollo Andino, en especial a los maestros de la Escuela Profesional quienes me brindaron sus experiencias y sabiduría para concluir mi presente investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA vii

AGRADECIMIENTO viii

ÍNDICE ix

ÍNDICE DE TABLAS xiv

ÍNDICE DE FIGURAS xvi

RESUMEN xviii

ABSTRACT xix

CHINTI xx

CAPÍTULO I 1

INTRODUCCIÓN 1

1.1. Situación del problema 1

1.2. Formulación del problema 3

1.2.1. Problema general 3

1.2.2. Problemas específicos 3

1.3. Fundamentación teórica 3

1.4. Fundamentación práctica 4

1.5. Objetivos de la investigación 4

1.5.1. Objetivo general 4

1.5.2. Objetivos específicos 4

1.6. Hipótesis de la investigación 5

1.6.1. Hipótesis general 5

1.6.2. Hipótesis específicos 5

CAPÍTULO II 6

MARCO TEÓRICO 6

2.1. Marco teórico 6

2.1.1. Juegos cooperativos 6

2.1.1.1. Definición. 6

2.1.1.2. Importancia de juegos cooperativos. 7

2.1.1.3. Estrategias de juegos cooperativos. 7

2.1.1.4. Funciones de juegos cooperativos. 8

2.1.1.5. Características del juego cooperativo. 8

2.1.1.6. Juegos cooperativos como medio educativo. 9

2.1.1.7. Tipos de juegos cooperativos. 10

2.1.1.7.1. Juego de equilibrio. 10

2.1.1.7.2. Juego de coordinación. 10

2.1.1.7.3. Juegos de tono muscular. 10

2.1.1.7.4. Juegos de respiración. 10

2.1.1.7.5. Juegos de relajación. 11

2.1.1.8. Ventajas de los juegos cooperativos. 11

2.1.1.9. Teorías de juegos cooperativos. 12

2.1.1.10. Teorías de Vigotsky. 12

2.1.1.11. Dimensiones de juegos cooperativos. 12

2.1.1.11.1. Juegos de comunicación. 12

2.1.1.11.2. Juegos de afirmación. 12

2.1.1.11.3. Juego en equipo. 13

2.1.2. Motricidad gruesa 13
2.1.2.1. Definición. 13
2.1.2.2. Características de motricidad gruesa. 14
2.1.2.3. Acciones para un correcto desarrollo de la motricidad gruesa. 14
2.1.2.4. Influencia de los materiales para potenciar la motricidad gruesa. 14
2.1.2.5. Desarrollo de la motricidad gruesa. 15
2.1.2.6. Importancia de la motricidad gruesa. 16
2.1.2.7. Teoría de la motricidad gruesa. 16
2.1.2.8. Dimensiones de motricidad gruesa. 17
2.1.2.8.1. Dominio corporal dinámico. 17
2.1.2.8.2. Dominio corporal estático. 17
2.1.2.8.3. Dominio de esquema corporal. 17
2.2. Antecedentes de la investigación 17
2.2.1. A nivel internacional 17
2.2.2. A nivel nacional 19
CAPÍTULO III 21
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 21
3.1. Tipo de investigación 21
3.2. Matriz de consistencia 21
3.2.1. Matriz de consistencia 22
3.2.2. Operacionalización de variables 23
3.3. Nivel de investigación 24
3.4. Diseño de la investigación 24

3.5. Población y muestra 25
3.5.1. Descripción de la población 25
3.5.2. Selección de la muestra 25
3.5.3. Muestreo 26
3.6. Recolección de datos 26
3.6.1. Aplicación de instrumento de evaluación, tabulación y procesamiento 26
3.6.1.1. Aplicación de instrumento de evaluación. 26
3.6.1.2. Tabulación y procedimiento. 27
CAPÍTULO IV 28
ANÁLISIS DE RESULTADOS 28
4.1. Análisis de resultados 28
4.1.1. Confiabilidad del instrumento 28
4.1.2. Análisis de datos estadísticos 30
4.1.2.1. En relación a la dimensión dominio corporal dinámico. 30
4.1.2.2. En relación a la dimensión dominio corporal estático 36
4.1.2.3. En relación a la dimensión dominio de esquema corporal 41
4.2. Discusiones 50
4.3. Contrastación de hipótesis 52
4.3.1. Planteamiento de las hipótesis 52
4.3.2. Determinación del nivel de significancia 52
4.3.3. Elección de la prueba estadística 53
4.3.4. Cálculo del valor tabular 53
4.4. Contrastación de la hipótesis general 54

4.5. Contrastación de la hipótesis especifica 1 55
4.5.1. Nivel de significancia considerado 55
4.5.2. Para realizar la interpretación 55
4.6. Contrastación de la hipótesis especifica 2 56
4.6.1. Nivel de significancia considerado 56
4.6.2. Para realizar la interpretación 56
4.7. Contrastación de la hipótesis especifica 3 57
4.7.1. Nivel de significancia considerado 57
4.7.2. Para realizar la interpretación 57
CAPÍTULO V 59
CONCLUSIONES 59
CAPÍTULO VI 60
RECOMENDACIONES 60
Referencias 61
Anexo 65
Anexo A: Matriz de consistencia 66
Anexo B: Tabulación de datos estadísticos 67
Anexo C: Aplicación de sesiones 73
Anexo D: Evidencias fotográficas 76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Población de estudio* 25

Tabla 2 *Muestra de estudio* 25

Tabla 3 *Escalas de valoración para confiabilidad* 28

Tabla 4 *Resumen de procesamiento de casos* 29

Tabla 5 *Estadísticos de fiabilidad* 29

Tabla 6 *Estadísticos descriptivos de las variables* 29

Tabla 7 *Estadísticos Pre test y Post Test* 30

Tabla 8 *El niño utiliza juegos para realizar y explorar diversas acciones del movimiento como lanzar objetos* 30

Tabla 9 *El niño camina siguiendo líneas rectas y curvas* 32

Tabla 10 *El niño se localiza en el espacio en relación a su cuerpo y al objeto para efectuar acciones de movimiento* 33

Tabla 11 *El niño toma el control de sus movimientos que implica correr y trepar* 34

Tabla 12 *El niño efectúa movimientos de acuerdo a las indicaciones en forma grupal e individual* 35

Tabla 13 *El niño identifica el orden de los pasos y de los círculos a realizar durante actividades de Movimiento* 36

Tabla 14 *El niño consigue permanecer en equilibrio al participar en actividades de entretenimiento* 37

Tabla 15 *El niño ejecuta movimientos simples y combinados sosteniendo algún objeto* 38

Tabla 16 *El niño logra conseguir inmóvil 8 minutos durante las actividades realizadas* 39

Tabla 17 *El niño inventa acciones y movimientos sencillos en la actividad de los juegos* 40

Tabla 18 *El niño se desplaza caminando en diferentes direcciones* 41

Tabla 19 *El niño corre en un ritmo acelerando y retardando* 42

Tabla 20 *El niño camina sobre líneas pintadas en el piso*..... 43

Tabla 21 *El niño salta en un círculo hacia delante* 44

Tabla 22 *El niño lanza pelota a una distancia de tres metros*..... 45

Tabla 23 *Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.*..... 46

Tabla 24 *Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio corporal estático en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023* 47

Tabla 25 *Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio de esquema corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023* 48

Tabla 26 *Pre test y post test de los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023* 49

Tabla 27 *Prueba de normalidad* 53

Tabla 28 *Prueba de T de Student sobre la hipótesis general*..... 54

Tabla 29 *Prueba de T de Student sobre la hipótesis especifica 1*..... 55

Tabla 30 *Prueba de T de Student sobre la hipótesis especifica 2*..... 56

Tabla 31 *Prueba de T de Student sobre la hipótesis especifica 3*..... 58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Juegos cooperativos* ---------- 7

Figura 2 *Esquema del diseño de la investigación* ----------24

Figura 3 *El niño utiliza juegos para realizar y explorar diversas acciones del movimiento como lanzar objetos* ----------31

Figura 4 *El niño camina siguiendo líneas rectas y curvas* ----------32

Figura 5 *El niño se localiza en el espacio en relación a su cuerpo y al objeto para efectuar acciones de movimiento* ----------33

Figura 6 *El niño toma el control de sus movimientos que implica correr y trepar* ----------34

Figura 7 *El niño efectúa movimientos de acuerdo a las indicaciones en forma grupal e individual* ----------35

Figura 8 *El niño identifica el orden de los pasos y de los círculos a realizar durante actividades de Movimiento* ----------36

Figura 9 *El niño consigue permanecer en equilibrio al participar en actividades de entretenimiento* ----------37

Figura 10 *El niño ejecuta movimientos simples y combinados sosteniendo algún objeto* --------38

Figura 11 *El niño logra conseguir inmóvil 8 minutos durante las actividades realizadas* -------39

Figura 12 *El niño inventa acciones y movimientos sencillos en la actividad de los juegos* ------40

Figura 13 *El niño se desplaza caminando en diferentes direcciones* ----------41

Figura 14 *El niño corre en un ritmo acelerando y retardando* ----------42

Figura 15 *El niño camina sobre líneas pintadas en el piso* ----------43

Figura 16 *El niño salta en un círculo hacia delante*----------44

Figura 17 *El niño lanza la pelota a una distancia de tres metros* ----------45

Figura 18 *Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023* ----------46

Figura 19 *Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio corporal estático en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023* ----------47

Figura 20 *Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio de esquema corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023*----------48

Figura 21 *Pre test y post test de los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023*----------49

Figura 22 *Pruebas de normalidad* ----------54

Figura 23 *Grafica de probabilidad de motricidad gruesa*----------71

Figura 24 *Informe de resume de motricidad gruesa*----------71

Figura 25 *Informe de resume de dominio corporal dinámico*----------72

Figura 26 *Informe de resume de dominio corporal estático* ----------72

RESUMEN

La presente tesis titulada: “Juegos cooperativos y la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I N° 279 “Santa Rosa”-Lircay, 2023”; se planteó como objetivo principal determinar la influencia de los juegos cooperativos de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. El tipo de investigación se determinó como aplicada, nivel explicativo, diseño es preexperimental con un solo grupo pretest y postest que corresponde a una investigación experimental, la población fue constituida por 54 niños de 3, 4 y 5 años de edad, el tipo de muestreo es no probabilístico y la muestra fue conformado por 17 niños de 3 años de edad, la técnica empleada es observación y el instrumento que se utilizó en la ficha de observación con 15 preguntas bien constituidos, escala medición fue ordinal y medición Likert, para el procesamiento de datos estadísticos se utilizó el programa Microsoft Excel y SPSS con la cual se generó las tablas y barras estadísticos de los resultados. Para medir la confiabilidad del estudio se utilizó el Alfa de Cronbach y T-Student para indicar validez de hipótesis de las variables involucradas. Con los juegos cooperativos se logrará la influye significativa del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años en su desarrollo motriz grueso y llegando a dominar el movimiento corporal dinámico, estático, comunicación y afirmación de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay-Angaraes.

Palabras claves: juego cooperativo, motricidad gruesa, dominio corporal dinámico y estático.

ABSTRACT

This thesis is titled: “Cooperative games and gross motor skills in 3-year-old children at I.E.I No. 279 “Santa Rosa”-Lircay, 2023”; The main objective was to determine the influence of cooperative games on gross motor skills in 3-year-old children of the I.E.I. No. 279 of Santa Rosa-Lircay, 2023. Type of research was determined as applied, explanatory level, design is pre-experimental with a single pre-test and post-test group that corresponds to an experimental research, the population was made up of 54 children aged 3, 4 and 5 years of age, the type of sampling is non-probabilistic and the sample was made up of 17 children of 3 years of age, the technique used is observation and the instrument that was used in the observation sheet with 15 well-constructed questions, scale The measurement was ordinal and Likert measurement, for the processing of statistical data, the Microsoft Excel and SPSS program was used to generate the statistical tables and bars of the results. To measure the reliability of the study, Cronbach's Alpha and Student's T were used to indicate hypothesis validity of the variables involved. With cooperative games, the significant influence of the development of gross motor skills in 3-year-old children will be achieved in their gross motor development and mastering dynamic, static body movement, communication and affirmation of the Initial Educational Institution No. 279 of Santa Rose from the Lircay-Angaraes district.

Keywords: cooperative game, gross motor skills, dynamic and static body control.

CHINTI

Kay maskay llamkaypa patachayninmi “llapa qillqa llinpiy hinaspa uña kuyuy puquchiy pichqa watayuq warmakunapi chay I.E.I N° 279 “Santa Rosa”yachay wasipi” kaypa hatun hawachiyninmi imaynam tupanku llapa qillqa llinpiy hinaspa uña kuyuy puquchiy pichqa watayuq warmakunapi chay I.E.I N° 279 “Santa Rosa” nisqan yachay wasipi. Rakiyninmi yupana chay correlacional de diseño mana experimental nisqan sutichayniyuq, correlacional de sutichaqniyuq, chunka kimsayuq uña warmakunawanmi ruwasqa, chay tipo de muestra nisqanmi mana probabilistico hinaspa kachkan 54 ruwasqa llapallan 3, 4 y 5 puntakaq nisqay uña warmakunawan, yachaypa tupa ruwayninmi llapa rimay tapukuykunapa 17 huñuynin, chaypaqmi kamachikurqa iskay chunka tapukuykunawan chay yachaymanta, escala nominal hinaspa Likert tupuy nisqanwan, llapa kutichiykunata 15 huñunaypaqmi kamachikurqa Excel hinaspa SPSS nisqan programakunata, chaynallataqmi, chay punta rimaykunata chiqapchanapaq kamachikurqa chay prueba de correlación de Alfa de Cronbach hinaspa prueba de T-Student nisqankunata chaymi lluqsimurqa isqun chunka pichqayuq allin chiqapchayniyuq kutichiynin, chaywanmi riqsichin allin tupayniyuq kasqanta kay iskay yachaykunamanta. Tukunapaqñataqmi kanmi allin tupaynin kay llapa qillqa llimpiypa hinaspa uña kuyuy puquchiywan chay pichqa watayuq uña warmakunapa I.E.I N° 279 “Santa Rosa” nisqa yachay wasipi.

Simi rimay kichana: kuyuykuna, llapa qillqa llinpiy.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está basado en el estudio de la Institución Educativa N° 279 de "Santa Rosa", con el tema los juegos cooperativos y la motricidad gruesa en niños de 3 años. Los juegos cooperativos son juegos que mejoran las actitudes de compañerismo, cooperación, comunicación y solidaridad, donde se busca la participación de los niños siendo este tipo de juego adaptable como recurso o herramienta en la enseñanza aprendizaje.

A continuación, se detalla los contenidos que se desarrolló en la presente investigación:

En el capítulo I: Se describe la situación problemática de la institución, formulación del problema y los objetivos de la investigación, fundamentación teórica y práctica, hipótesis general y específicas.

En el capítulo II: Se desarrolló el marco teórico, los antecedentes internacionales y naciones de la investigación.

En el capítulo III: Se abordó la metodología de la investigación considerando el tipo, nivel, método y diseño de la investigación, así como la muestra y técnica de procesamiento de datos.

En el capítulo IV: Se muestra los resultados del y la contratación de las hipótesis general y específicas.

En el capítulo V, se redactan las conclusiones de la investigación realizada.

En el capítulo VI, se redactan las recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

1.1. Situación del problema

Los juegos cooperativos han demostrado ser un recurso idóneo para realizar actividades lúdicas en los niños y niñas en el nivel inicial, en Latinoamérica se considera al juego como un período importante en la vida de un infante el mismo que beneficia para descubrir, crear e imaginar extraordinariamente un buen desarrollo psicomotriz, siendo la base principal la motricidad gruesa

en edad temprana del niño y niña con eficacia y sencillez. Los juegos cooperativos sirven para mejorar las participaciones, comunicaciones de los niños. Podemos decir que el juego no solo sirvepara satisfacer al niño, sino ayuda a la integración mutua todo el grupo para alcanzar el objetivo que se quiere lograr entre todos. (Salvador, 2013, p. 159)

Los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del Distrito Lircay, presentaban problemas de motricidad gruesa, no han alcanzado la madures de motrices propias para su edad. Muchos de ellos no son capaces de coordinar adecuadamente las acciones visomotoras, presentan dificultades relacionadas de dominio corporal dinámico y estático, percepción espacial, equilibrio o lateralidad, tan necesarios para iniciar posteriormente la escritura. Así mismo muchos de ellos, no son capaces de controlar sus emociones y no logran comunicarse adecuadamente entre sus compañeros. Estas dificultades que presentan los niños son fundamentalmente ya que no se utilizan con estrategias adecuadas para estimular el desarrollo integral del niño, la mayoría de maestras se abocan al desarrollo cognitivo, de lectura y escritura. Así mismo, el juego cooperativo no es considerado como una estrategia de aprendizaje, dejándolo sólo para las horas de recreo. En el hogar, estos niños no reciben los estímulos necesarios de sus padres, pues muchas veces éstos desconocen la importancia del entorno y la influencia que tiene en el desarrollo infantil.

La mayoría de estos niños, no han alcanzado una madurez emocional acorde a su edad y presentaban problemas para relacionarse con los demás de sus compañeros, esto sucede debido que los niño no desarrollaron por completo su motricidad gruesa. Al respecto es importante mencionar que la mayoría de estos niños no han tenido la oportunidad de interactuar cooperativamente con sus pares, las relaciones en la que se ve inmerso son generalmente autoritarias, razón por la cual, no han logrado desarrollar sus capacidades de interacción social.

Observando estos problemas en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa, en una reunión con la directora se planteó para desarrollar una investigación de aplicación de juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años; motivo por la cual se propone porque los problemas de la motricidad gruesa se pueden solucionar a través de los juegos cooperativos, para que los niños sean competitivos en el espacio académico.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

a) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023?
b) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el dominio corporal estático en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023?
c) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el dominio de esquema corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023?

1.3. Fundamentación teórica

Se presenta diversas teorías centradas sobre juegos cooperativos y la motricidad gruesa, que permitirá contribuir al campo educativo sustentando lo esencial de considerar las actividades lúdicas como propuesta innovadora y estratégica para alcanzar la formación integral del niño que le permita garantizar la mejora de la habilidad motriz para desenvolverse en su ámbito social.

Además se conocerá la influencia que existe entre las variables a investigar lo cual proporcionará orientaciones, recomendaciones e informaciones para futuros investigaciones.

Además en esta investigación se presentan antecedentes y fundamentos teóricos que permiten abordar científicamente el problema planteado, pues el análisis de las diferentes teorías sobre el juego cooperativo, la motricidad y las competencias de interacción social sustentan la importancia de considerar las actividades lúdicas y cooperativas como estrategias para lograr el desarrollo integral del niño.

1.4. Fundamentación práctica

Con esta investigación se demostrará la efectividad de la implementación de los juegos cooperativos como estrategia para promover el desarrollo de la motricidad gruesa y las competencias de interacción social de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa de Lircay. La simplicidad de su aplicación y dado que la mayoría de materiales requeridos están disponibles en los centros de educación inicial, así como el notable interés que logrará generar tanto en los niños como en las maestras que participarán, puede ser replicado en otras realidades con el objetivo de mejorar el sistema educativo inicial y lograr el desarrollo integral de los niños de educación inicial de nuestra región.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

a) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

b) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

c) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

1.6. Hipótesis de la investigación

1.6.1. Hipótesis general

Los juegos cooperativos influyen significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

1.6.2. Hipótesis específicos

a) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal dinámico de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

b) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

c) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Marco teórico

2.1.1. Juegos cooperativos

2.1.1.1. Definición. Según Velasquez (2001) los "juegos cooperativos son aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes, actividad lúdica donde no existe incompatibilidad de meta entre los participantes (objetivos comunes), independientemente de que los roles sean los mismos o diferentes" (p. 5).

Ruiz y Omeñaca (2007) definen los juegos cooperativos como "un planteamiento inicial basado en la estructura de meta y son actividades lúdicas cooperativas los que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común" (p. 47). Se dice que los juegos cooperativos son actividades en las que se promueven el trabajo en grupo orientado hacia un fin o una meta específica a cumplir en donde involucra a todos los niños para ejercer un tipo de actividad en la que se relacionan y ejercen diálogos entre ellos para la solución de un problema.

En los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la amenaza de perder y la tristeza por perder (Velasquez , 2001).

Figura 1

Juegos cooperativos

Fuente: (Velasquez , 2001)

2.1.1.2. Importancia de juegos cooperativos. Son importantes porque ayudan a que los niños confíen en sus actitudes y conocimientos a colaborar con las demás personas para conseguir un objetivo común (López, 2006). Uno de los propósitos de los juegos cooperativos consiste en ayudar a que las personas se relacionen, al recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Por ello, podemos decir que son importantes para que las personas aprendan a ser solidarios y ayudar a sus iguales en la búsqueda de solución de problemas. Los juegos cooperativos, a su vez, trabajan los valores, los interculturales y mejora de la satisfacción de los participantes en educación física con su uso y su capacidad de favorecer en el desarrollo de la autoestima y adquirir un autoconcepto positivo en sí.

2.1.1.3. Estrategias de juegos cooperativos. Se puede percibir como la toma de una o varias decisiones conscientes e intencionales de tal forma que se adapten de la mejor manera a las condiciones contextuales y así cumplan un objetivo, que en el caso de la educación afecta

consecuentemente el aprendizaje o la enseñanza (Aguilar, 2015). Es decir, es un acto consciente por parte del docente o del estudiante que permite enseñar o aprender de mejor manera algo previamente definido y establecido con objetivos claros y obtenibles. De esta manera no debe confundirse una estrategia con una actividad o herramienta pedagógica, ya que estas últimas formarían parte de la estrategia pedagógica. De igual manera es bastante importante tener en cuenta el contexto y las condiciones en que se encuentra para que el objetivo de la estrategia sea viable.

2.1.1.4. Funciones de juegos cooperativos. Sanchez (2013), plantea que son aquellos que los niños aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.

2.1.1.5. Características del juego cooperativo. Ruiz y Omeñaca (2007) mencionan en síntesis las características significativas del juego cooperativo:

- Constituye un disfrute de medios en que se encuentra, es una explicación creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas en torno a la solución de problemas; un entorno para la recreación en las relaciones con los compañeros por encima de la lucha para alcanzar la victoria individual.
- Atiende al proceso. Concede una especial importancia a todo lo que hay de enriquecedor en la actuación coordinada con los miembros del grupo.
- No fomenta la competición, es decir que libera la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros.
- Demanda colaboración entre los integrantes del grupo para un fin en común.

- Plantea una actividad conjunta y participativa en donde todos los integrantes del grupo tienen papel que desarrollar.
- Exige la coordinación de labores, el resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la ajustes de las acciones a las realizadas por el resto de los partícipes como respuesta a las demandas de los elementos no humanos de juego.
- No excluye porque todos los integrantes por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participar mientras, dure el juego.
- No discrimina porque no existe el bueno y malo, ganadores o perdedores, entre chicas y chicos, etc. Lo que importa es la actuación de los participantes, mientras exista la igualdad entre los miembros.
- No elimina porque si se comente el error hay la posibilidad de volverlo a intentar o continuar explorando y experimentando.

2.1.1.6. Juegos cooperativos como medio educativo. Orlick (1990), señala que sea oportuna la educación motriz cooperativa para el desarrollo de la educación física valorando la libre elección, alegría, autenticidad, fuera del ámbito cotidiano. La finalidad no es superar al otro, sino que los jugadores superen los obstáculos, ello conlleva que todos los miembros del grupo estén dispuestos a portar sus propias capacidades en beneficio propio y de los demás. Es necesario que se encuentren prestos para colaborar, para comunicarse, para dar y recibir ayuda, para coordinar las acciones propias con las de sus compañeros asumiendo roles complementarios para que el resultado sea beneficioso para cada integrante. El área curricular está poniendo atención porque permite forjar conocimientos de su propio cuerpo, a desarrollar las capacidades de movimiento y aprendizaje afectivo y social. El juego cooperativo reúne todas las condiciones para que el niño con distintas capacidades tenga un papel para que participe ampliando su bagaje motriz,

cognitiva, afectiva y social, permitiendo además que todos los demás y los menos capaces, puedan sentirse protagonista de los logros alcanzados.

2.1.1.7. Tipos de juegos cooperativos.

2.1.1.7.1. Juego de equilibrio. Permite que nuestro cuerpo se mantenga en una posición dinámica o estática es decir compensa la acción de la gravedad y el efecto ejercido por la inercia o por otros factores externos a la persona (Ruiz y Omeñaca, 2007). Por ello cambia constantemente la naturaleza de la situación en cuanto a que requiera equilibrio estático, o dinámico, o bien que involucre un reequilibrio tras una acción motriz; jugado con la altura, con la inclinación y con los límites de la superficie de contacto; se introduce la idea de sucesión o simultaneidad entre las acciones realizadas por los niños, instamos a desplazarse de diferentes formas y sobre distintas superficies corporales, se introduce variaciones en los equipos de trabajo que interactúan.

2.1.1.7.2. Juego de coordinación. Cabe resaltar que se agrupan los músculos para desarrollar una combinación motriz sujetas a esta capacidad pueden surgir del pensamiento divergente o la actuación creativa en forma individual o grupal, cualquiera sea el caso permitirá el desarrollo de las capacidades cognitivas para descubrir nuevas y variadas formas de moverse en los juegos a realizar (Ruiz y Omeñaca, 2007).

2.1.1.7.3. Juegos de tono muscular. Es así que se manifiesta el grado de tensión que empleará nuestro cuerpo al realizar cualquier movimiento en las actividades manteniendo la ligera contracción de los diferentes músculos estirados, ello contribuirá a mejorar la postura (Ruiz y Omeñaca, 2007).

2.1.1.7.4. Juegos de respiración. La respiración cumple un papel importante antes, durante y después de cualquier actividad motora con la espiración.

2.1.1.7.5. Juegos de relajación. Nuestro cuerpo realizara actividades en las cuales le permita mantener la relajación global del cuerpo empleando cada segmento y empezando por los miembros superiores, terminando en los inferiores, ello conllevara a que tenga mayor predisponían en las actividades posteriores, al mismo tiempo estaremos compitiendo con el terrible estrés que cada día aqueja con mayor auge a los niños. También el cuerpo manifiesta tranquilidad en la ejecución de movimientos presentado satisfacción y calma en la colaboración de los participantes (Ruiz y Omeñaca, 2007).

2.1.1.8. Ventajas de los juegos cooperativos. Gomez y Porras (2014) plantean las ventajas de la siguiente manera:

- Participa por el puro placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Juegan con los demás y no contra los demás.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todo y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.
- En el juego cooperativo se da importancia a metas colectivas y no metas individuales.
- Los juegos cooperativos, eliminan la agresión física contra los demás.
- Los niños y niñas desarrollarán actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación.
- Se promueve la inclusión y la integración, se deja de lado la discriminación a las personas que tienen dificultades.

2.1.1.9. Teorías de juegos cooperativos. Ruiz y Omeñaca (2007) afirman que los juegos "son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecuencia de un fin común" (P. 73).

2.1.1.10. Teorías de Vigotsky. Según Vigotsky (1992) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

2.1.1.11. Dimensiones de juegos cooperativos.

2.1.1.11.1. Juegos de comunicación. Este modelo de juego promueve la interacción positiva entre los partícipes, por medio de ellos se promueve y fortalece la comunicación, consienten el progreso de prácticas al comunicarse y alcance entre los colaboradores (López, 2006). Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal, en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

2.1.1.11.2. Juegos de afirmación. Esto nos permite desplegar la seguridad en sí mismo y en los colaboradores del grupo, fortalece la aceptación y toma en cuenta las cualidades, habilidades y limitaciones de cada persona, le da una tesis positiva propia (Inmaculada, 2011). Este juego es una

herramienta poderosa para ayudar a los niños a desarrollar una imagen positiva de sí mismos, aumentar la confianza y desarrollar una mentalidad de crecimiento. Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal.

2.1.1.11.3. Juego en equipo. Según Piaget (1984) son grupo pequeño de niños con habilidades complementarias quienes están comprometidos a un propósito común, metas de rendimiento y enfoque por lo cual ellos son mutuamente responsables de rendir cuentas. Son juegos que los niños se organizan en grupos o equipos grandes, siendo lo más importante la participación y cuyo resultado final no importa tanto, lo que favorece el aprendizaje colaborativo entre todos ellos.

2.1.2. Motricidad gruesa

2.1.2.1. Definición. Gastiaburú (2012), explica que 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. La motricidad gruesa permite realizar movimientos de gran recorrido como mover los brazos o las piernas y que implican la participación de distintos músculos del cuerpo, siendo importante también la agilidad, fuerza y velocidad con las que se realice cada movimiento. Del mismo modo, este tipo de motricidad nos permite mantener el equilibrio y efectuar cambios en nuestra posición corporal de manera coordinada. En comparación con la motricidad fina, estos son movimientos algo menos precisos y más vinculados a la fuerza.

Los movimientos que podremos realizar mediante la función de la motricidad gruesa serán caminar, saltar, correr, nadar, e ir en bicicleta, entre otros. Vemos que esta es una habilidad que

engloba distintas acciones más o menos complejas; por esta razón seguirá un proceso de desarrollo que empezará en la niñez. El niño empieza gateando e irá madurando hasta así poder ejecutar actividades más complejas como ir en bicicleta.

2.1.2.2. Características de motricidad gruesa. Hernández (2014) describe las siguientes características de la motricidad gruesa:

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

2.1.2.3. Acciones para un correcto desarrollo de la motricidad gruesa. Es un método que se utiliza para recoger la información de las carencias e intereses, en atención y utilización de los instrumentos y las adecuadas técnicas, que les faciliten declarar las insuficiencias para la estimulación de la motricidad gruesa en las niñas y niños de tres años y cuatro años de edad (Loli y Silva, 2007).

2.1.2.4. Influencia de los materiales para potenciar la motricidad gruesa. Según Coste (1980), existen diferentes materiales para potenciar la motricidad gruesa en el niño de forma divertida y motivacional que son:

- Ayuda al logro delo aprendizajes.
- Estimular a la mediación activa, en equipo de trabajos.

- Motivan la expresión y comprensión corporal.
- Despliegan su curiosidad y emprendimiento.
- Motivar que su imaginación sea inmejorables para desplegar capacidades de aprendizaje.
- Consiente en mejorar el desarrollo de las actividades en sus enseñanza motriz.
- Completar su desarrollo cognitivos, emotivos y sociales del niño.

2.1.2.5. Desarrollo de la motricidad gruesa. Campo et. al (2011), indicaron que el desarrollo de la motricidad gruesa empieza a desarrollarse desde que el niño nace, cuando él bebe nace su cerebro aún no esté maduro para poder controlar sus movimientos.

Según Campo et. al (2011) la motricidad gruesa se desarrolla en los siguientes etapas:

- **De 0 a 6 meses:** depende de los padres, lo primero en desarrollar es el movimiento del cuello y la cabeza, en seguida va realizar movimientos voluntarios a causa de los estímulos externos que reciba de los padres.
- **De 6 meses a 1 año:** en esta edad los niños se van integrando con la elaboración del espacio y el tiempo, se encuentra ligado con el tono muscular y la maduración propia del proceso de conocimiento, en esta etapa logran ponerse de pie, intentando dar sus primeros pasos.
- **De 1 a 2 años:** el niño intenta andar solo pudiendo subir escalones, pero con apoyo de los padres, puede sentarse.
- **De 3 a 4 años:** los niños suelen subir y bajar escaleras sin problemas y sin apoyo o ayuda de los padres, pueden ya caminar de puntillas sin problemas.
- **4 años:** el niño ya puede ir solo de un pie, su movimiento motor a lo largo se ira perfeccionando hasta poder saltar, moverse, subir, bajar, grandes obstáculos, con los conocimientos previos.

- **De 5 a 7 años:** el equilibrio se en cuenta en una fase donde se determinará, es en esta etapa donde adquieren autonomía a lo largo de este periodo, donde se automatizan los conocimientos adquiridos hasta este momento.
- **De 7 años en adelante:** la maduración ya se encuentra completa, por ello a partir de esta edad hasta los 12 años aproximadamente es una etapa ideal para la realización de actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

2.1.2.6. Importancia de la motricidad gruesa. Gil et. al (2008), mencionaron que este tipo de motricidad es muy importante para un adecuado desarrollo integral del niño o niña, ya que incluye el movimiento adecuado de brazos, piernas, espalda, abdomen, lo que permite al niño que se puede desplazar para poder explorar y conocer su contexto social. Estas actividades y movimientos importante en el desarrollo infantil del niño, puesto que de esta manera el niño podrá desarrollar la motricidad fina que viene a ser como la consecuencia de la motricidad gruesa, esto sirve como base para el desarrollo de la motricidad fina, la motricidad gruesa nos ayuda a correr, brincar, caminar, dibujar, tomar lápices, realizar movimientos importantes entre otros, de esta manera la psicomotricidad gruesa desarrolla los siguientes puntos.

2.1.2.7. Teoría de la motricidad gruesa. Para Piaget (1984), la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas y distingue estadios sucesivos en el desarrollo de la cognición de los niños, estos son: Período sensorio-motriz (0 a 1 y medio aproximadamente), Período pre operacional (2 a 7 años aproximadamente), Período de las operaciones concretas (7 a 11 años aproximadamente), Período de las operaciones formales (11 años adelante).

El autor sostiene que es a través de los procesos de asimilación y acomodación el individuo adquiere nuevas representaciones mentales pasando por un proceso de menor

equilibrio a un estado de mayor equilibración, como la capacidad de incorporar esquemas a los ya existentes y modificarlos según sus condiciones biológicas y ambientales llevándolo a la maduración.

2.1.2.8. Dimensiones de motricidad gruesa.

2.1.2.8.1. Dominio corporal dinámico. Según Arteaga (2009) es la capacidad de dominar distintas partes del cuerpo, es decir, hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera armónica, precisa y sin rigidez ni brusquedades.

2.1.2.8.2. Dominio corporal estático. Pazos y Trigo (2014) se refiere a todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal, es decir es la capacidad de sentir el cuerpo en su totalidad y segmentaria.

2.1.2.8.3. Dominio de esquema corporal. Comellas y Perpinya (2003) lo definen como la organización de las sensaciones corporales en relación con los datos del mundo, está orientada en dos vertientes hacia ella misma y hacia el mundo exterior por medio de la cinética.

El esquema corporal es la organización psicomotriz global, comprendiendo todos los mecanismos y procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos, sensoriales y expresivos (verbal y extra verbal). Procesos en los que y por los cuales el aspecto afectivo está constantemente investido en este sentido converge dos aspectos el conjunto de automatismos en una motricidad normal y el control o inhibición de la actividad motriz voluntaria.

2.2. Antecedentes de la investigación

2.2.1. A nivel internacional

Soria (2019) en su tesis titulada: "*Focalización de la atención mediante juegos cooperativos psicomotrices en niños del nivel inicial de la unidad educativa Vicente Tejada*";

como objetivo fue mejorar la atención de los niños 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 de 4 a 5 años, denominado grupo de control y experimental. Después de aplicarse el programa de juegos psicomotrices, se aplicó la post 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. a su vez, comprobó que existe una relación significativa entre la variable psicomotricidad y la variable focalización de la atención, concluyendo, el desarrollo de los movimientos gruesos y finosa 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.

Como lo señala Zambrano (2019) en su tesis titulado: "*Juegos Cooperativos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niñas y Niños de 4 a 5 Años de la Unidad Educativa República de Francia, Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Parroquia Río Verde, Cooperativa Santa Martha Sector 5"*; cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante una investigación de campo, para diseñar una guía didáctica de ejercicios motrices. El método de investigación fue cuantitativo, con base de medición numérica y el análisis estadístico,

para establecer patrones de comportamiento y probar teorías con el que se logra obtener información documental. En conclusión, los juegos cooperativos representan de manera significativa en su desarrollo social e intelectual, se evidencia que en la Institución visitada las niñas y niños de 4 a 5 años, no han desarrollado adecuadamente su motricidad gruesa por la ausencia de actividades con este tipo de juegos.

2.2.2. A nivel nacional

Como lo señala Velito (2019) en su tesis titulada: "*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 2019"*; 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 2019 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 2019. 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.

Como plantea Moreno (2019) en su tesis titulado: "*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 2019"*. El presente trabajo de investigación fue 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 2019. 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 ficha de observación. 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 H0 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 2019.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio que se utilizó es aplicada; El tipo de la investigación aplicada se encuentra íntimamente ligada a la investigación básica, ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos para llevar a cabo la solución de problemas, con la finalidad de generar bienestar a la sociedad (Valderrama, 2014).

Esta investigación aplicada tiene como objetivo resolver los problemas que tiene los niños sobre motricidad gruesa mediante juegos cooperativos.

3.2. Matriz de consistencia

3.2.1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
General ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023? **Específicos** a) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023? b) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el dominio corporal estático en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023? c) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en dominio de esquema corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023?	**General** Determinar la influencia de los juegos cooperativos de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. **Específicos** a) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. b) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. c) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.	**General** Los juegos cooperativos influyen significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. **Específicos** a) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal dinámico de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. b) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. c) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.	V.I.: Juegos cooperativos V.D.: Motricidad gruesa	1. **Tipo de investigación:** Aplicada 2. **Nivel de investigación:** Explicativo 3. **Diseño de investigación:** Preexperimental, Pre Test y Post $G_e: O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ Test con un solo grupo. **Donde:** **Ge** : Es el grupo experimental donde se hará la investigación **O1** :Pretest **X** :Es el variable independiente **O2** : Postest 4. **Población:** La población está constituida por 54 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa. 5. **Muestra**: Para la elaboración del tamaño de muestra se tomó 17 niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa. 6. **Tipo de muestreo:** Es no probabilístico.

3.2.2. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Medición
V.I.: Juegos cooperativos	X.1. Juegos de comunicación	▪ X.1.1. Dialogo ▪ X.1.2. Desarrolla la expresión ▪ X.1.3. Interactúa el niño ▪ X.1.4. Estimulación amistosa ▪ X.1.5. Tiene influencia de comunicación ▪ X.1.6. Desarrolla habilidades primarias	Aplicación de 20 sesiones sobre los juegos cooperativos.	
	X.2. Juegos de afirmación	▪ X.2.1. Aprende a socializarse con sus compañeros ▪ X.2.2. Aprende a participar ▪ X.2.3. Aprende a motivarse y socializarse ▪ X.2.4. Mejora su desarrollo de capacidad ▪ X.2.5. Socializa con sus compañeros		
	X.3. Juegos de equipo	▪ X.3.1. Rendimiento emocional ▪ X.3.2. Habilidades en comunicación ▪ X.3.3. Desarrollo de su autoestima ▪ X.3.4. Toma de decisiones propias		
V.D.: Motricidad gruesa	Y.1. Dominio corporal dinámico	▪ Y.1.1.Realiza movimientos de lateralidad ▪ Y.1.2.Camina siguiendo líneas rectas y curvas ▪ Y.1.3.Localiza el espacio en relación a su cuerpo y al objeto ▪ Y.1.4 Control de movimientos ▪ Y.1.5.Obedece órdenes directas	1. El niño utiliza juegos para realizar y explorar diversas acciones del movimiento como lanzar objetos 2. El niño camina siguiendo líneas rectas y curvas 3. El niño se localiza en el espacio en relación a su cuerpo y al objeto para efectuar acciones de movimiento 4. El niño toma el control de sus movimientos que implica correr y trepar 5. El niño efectúa movimientos de acuerdo a las indicaciones en forma grupal e individual 6. El niño identifica el orden de los pasos y de los círculos a realizar durante actividades de movimiento	**Escala:** Ordinal **Medición:** Likert 1=Nunca 2=A veces 3=Siempre
	Y.2. Dominio corporal estático	▪ Y.2.1. Identifica el orden de los pasos y de los círculos ▪ Y.2.2. Permanece en equilibrio ▪ Y.2.3. Movimientos simples y combinados ▪ Y.2.4. Inmovilidad por 8 minutos ▪ Y.2.5. Acciones y movimientos sencillo	7. El niño consigue permanecer en equilibrio al participar en actividades de entretenimiento 8. El niño ejecuta movimientos simples y combinados sosteniendo algún objeto 9. El niño logra conseguir inmóvil 8 minutos durante las actividades realizadas 10. El niño inventa acciones y movimientos sencillos en la actividad de los juegos	
	Y.3. Dominio de esquema corporal	▪ Y.3.1. Movimiento de pies ▪ Y.3.2. Movimiento de cuerpo ▪ Y.3.3. Movimiento por líneas ▪ Y.3.4. Saltos en líneas ▪ Y.3.5. Movimiento de brazos	11. El niño se desplaza caminando en diferentes direcciones 12. El niño corre en un ritmo acelerando y retardando 13. El niño camina sobre líneas pintadas en el piso 14. El niño salta en un círculo hacia delante 15. El niño lanza pelota a una distancia de tres metros	

3.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue explicativa; su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables (Hernández et. al, 2014, p. 108). La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

3.4. Diseño de la investigación

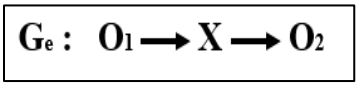
El diseño de la investigación se consideró como pre experimentales (con un solo grupo pretest y postes).

Según Carrasco (2016) sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos.

El diseño pre experimental sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos. El esquema del diseño es:

Figura 2

Esquema del diseño de la investigación



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Donde:

Ge : Es el grupo experimental donde se hará la investigación

O1 : Pretest

X :Es el variable independiente

O2 : Postest

3.5. Población y muestra

3.5.1. Descripción de la población

Arias (2006) define como "un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación" (p. 81). Para el presente estudio, la población estuvo conformado por 54 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa-Lircay.

Tabla 1

Población de estudio

Grado	N° de estudiantes		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	08	09	17
4 años	08	10	18
5 años	10	9	19
		Total :	54

Fuente: (Nómina de matrícula, 2023)

3.5.2. Selección de la muestra

Hernández et. al (2014) mencionan que la "muestra es un subgrupo de población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión" (p. 369). Siendo la muestra una porción que representa a la población y ésta tendrá que tener precisión y exactitud. La muestra fue constituida por 17 niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay.

Tabla 2

Muestra de estudio

Grado	Aula	N° de estudiantes		Total
		Varones	Mujeres	
3 años	Único	08	09	17

Fuente: (Nómina de matrícula, 2023)

3.5.3. Muestreo

El tipo de muestreo fue no probabilístico; la muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección informal, se utilizan en muchas investigaciones, y a partir de ellas, se hacen inferencias sobre la población (Hernández, et al, 2014).

El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar.

3.6. Recolección de datos

La técnica que se utilizó para recolectar datos es observación. Según Hernández (2011) la "observación se fundamenta en la búsqueda del realismo y la interpretación del medio, es decir, a través de ella se puede conocer más del tema que se estudia basándose en actos individuales o grupales como gestos, acciones, posturas" (p.185).

La técnica de observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

3.6.1. Aplicación de instrumento de evaluación, tabulación y procesamiento

3.6.1.1. Aplicación de instrumento de evaluación. El instrumento que se utilizó en la presente es ficha de observación. Según Mosqueda (2018) "la ficha de observación sirve para recolectar datos sobre un tema específico, estos datos se obtienen mediante la observación" (p. 24).

Las fichas de observación son una de las técnicas más reconocidas en el ámbito educativo. Su objetivo es constatar en un documento, por escrito, lo que sucede en el aula.

Siendo importante la ficha de observación, ya que nos permitió recolectar los diferentes datos cuantitativos por cada dimensión utilizándose este instrumento.

3.6.1.2. Tabulación y procedimiento. Para el procesamiento de datos se utilizó como fuente de información los 17 niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay. Así mismo se realizó vaciado de la información de ficha de observación a una base de datos en un software estadístico MS-Excel y SPSS, en donde se procesará las tablas y gráficos, con la que se pudo finalizar la etapa de recojo de información. Para medir la confiabilidad se utilizará la fórmula de coeficiente de Alfa de Cronbach, que es aplicable para determinar la confiabilidad de la investigación. La prueba de T-Student se utilizará para validez de la hipótesis de la investigación con un nivel de confianza de 95%, con la finalidad de evaluar los resultados obtenidos de las variables de Pretest y Postest.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

4.1.1. Confiabilidad del instrumento

Se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach como una medida estadística para evaluar la consistencia interna del instrumento, fue una herramienta importante en la evaluación de la fiabilidad del instrumento, por lo tanto, su capacidad para medir de manera consistente las variables Juegos cooperativos y Motricidad gruesa, estos coeficientes oscilan entre 0 y 1, donde un coeficiente 0 significa nula confiabilidad y 1 confiabilidad muy alta. La confiabilidad del instrumento fue medido con alfa de Cronbach por ser preguntas con respuestas politómicas, tipo Likert, donde una confiabilidad mayor a 0.75 nos indica que el instrumento es confiable y puede ser aplicado (Ruiz, 2002).

Tabla 3

Escalas de valoración para confiabilidad

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Fuente: (Ruiz, 2002)

Para el procesamiento de datos se utilizó fuente de información de 17 niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay. Para procesar y analizar estos datos de esta investigación se utilizó el programa SPSS; los resultados generales lo presentamos ordenadamente en las tablas que se presentan. El cálculo de confiabilidad de las variables Juegos cooperativos y Motricidad gruesa considera 17 unidades de análisis.

Tabla 4

Resumen de procesamiento de casos

		N°	%
Casos	Válido	17	100,0
	Excluido[a]	0	,0
Total		17	100,0

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 5

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,944	15

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

La prueba de confiabilidad realizada con el estadígrafo Alfa de Cronbach mostró un nivel muy alto de fiabilidad $\propto = 0.944$, indica que el instrumento es confiable.

Tabla 6

Estadísticos descriptivos de las variables

Variable	Media	Error estándar de la media	Desv. Est.	Mínimo	Mediana	Máximo	Modo	N° para moda	Asimetría
Y1	2.588	0.173	0.712	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.53
Y2	2.647	0.147	0.606	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.60
Y3	2.588	0.150	0.618	1.000	3.000	3.000	3	11	-1.28
Y4	2.471	0.151	0.624	1.000	3.000	3.000	3	9	-0.75
Y5	2.588	0.150	0.618	1.000	3.000	3.000	3	11	-1.28
Y6	2.647	0.147	0.606	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.60
Y7	2.529	0.174	0.717	1.000	3.000	3.000	3	11	-1.27
Y8	2.647	0.147	0.606	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.60
Y9	2.647	0.147	0.606	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.60
Y10	2.588	0.173	0.712	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.53
Y11	2.647	0.147	0.606	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.60
Y12	2.706	0.143	0.588	1.000	3.000	3.000	3	13	-1.98
Y13	2.647	0.147	0.606	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.60
Y14	2.588	0.150	0.618	1.000	3.000	3.000	3	11	-1.28
Y15	2.647	0.147	0.606	1.000	3.000	3.000	3	12	-1.60

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 7

Estadísticos Pre test y Post Test

		PRE TEST	POST TEST
N°	Válido	17	17
	Perdidos	0	0
Media		2,65	2,71
Mediana		3,00	3,00
Moda		3	3
Desv. Desviación		,606	,588
Varianza		,368	,346
Mínimo		1	1
Máximo		3	3
Suma		45	46

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

4.1.2. Análisis de datos estadísticos

Para la presentación de resultados los datos del instrumento fueron tabulados en el software estadístico SPSS donde obtuvimos la base de datos. A partir de esta base obtuvieron los resultados descriptivos e inferenciales. Los resultados descriptivos se presentan por indicadores y un resumen por cada dimensión por niveles. Los resultados inferenciales corresponden a la prueba de hipótesis por objetivos.

4.1.2.1. En relación a la dimensión dominio corporal dinámico.

Tabla 8

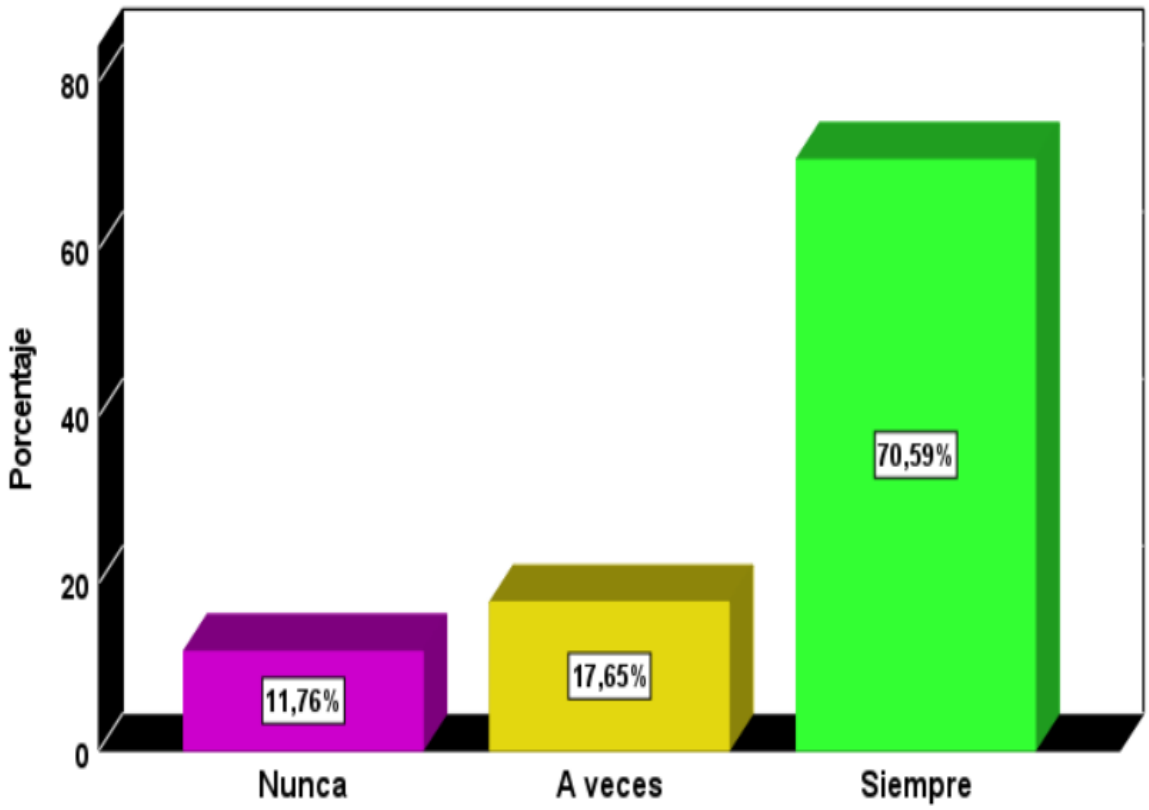
El niño utiliza juegos para realizar y explorar diversas acciones del movimiento como lanzar objetos

		Frecuencia	Porcentaje
N° 1	**Nunca**	2	11,8%
	A veces	3	17,6%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 3

El niño utiliza juegos para realizar y explorar diversas acciones del movimiento como lanzar objetos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 8 y Figura 3, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre utilizan juegos para realizar y explorar diversas acciones del movimiento como lanzar objetos, mientras que el 17.65% a veces y el 11,79% nunca utilizan juegos para realizar y explorar diversas acciones del movimiento como lanzar objetos.

Tabla 9

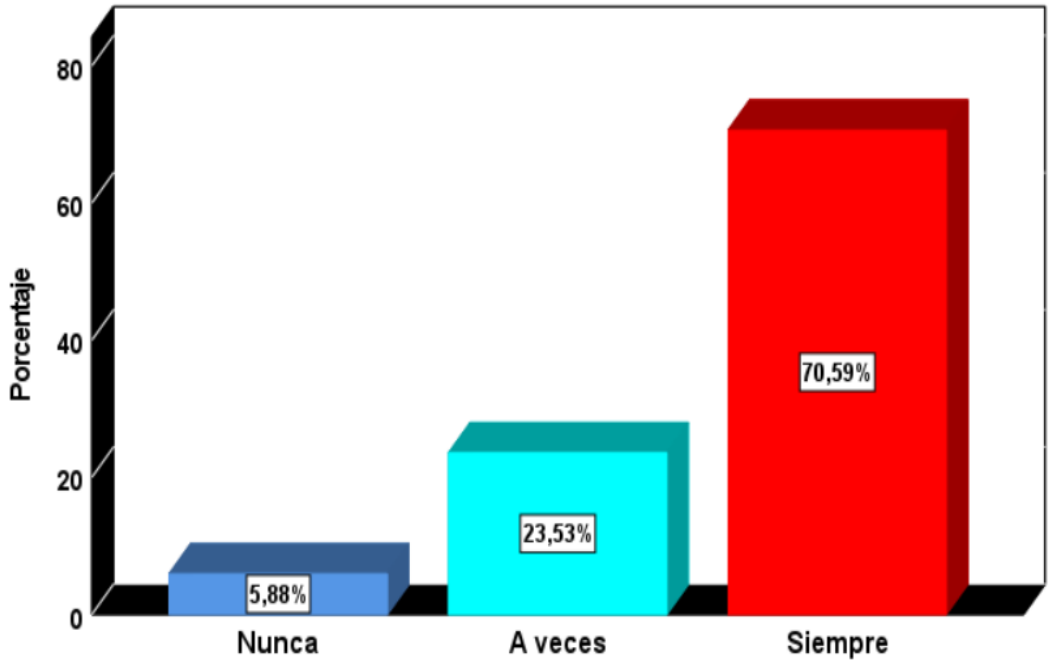
El niño camina siguiendo líneas rectas y curvas

		Frecuencia	Porcentaje
N°2	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	4	23,5%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 4

El niño camina siguiendo líneas rectas y curvas



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 9 y Figura 4, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre caminan siguiendo líneas rectas y curvas, mientras que el 23.53% a veces y el 5.88% nunca caminan siguiendo líneas rectas y curvas.

Tabla 10

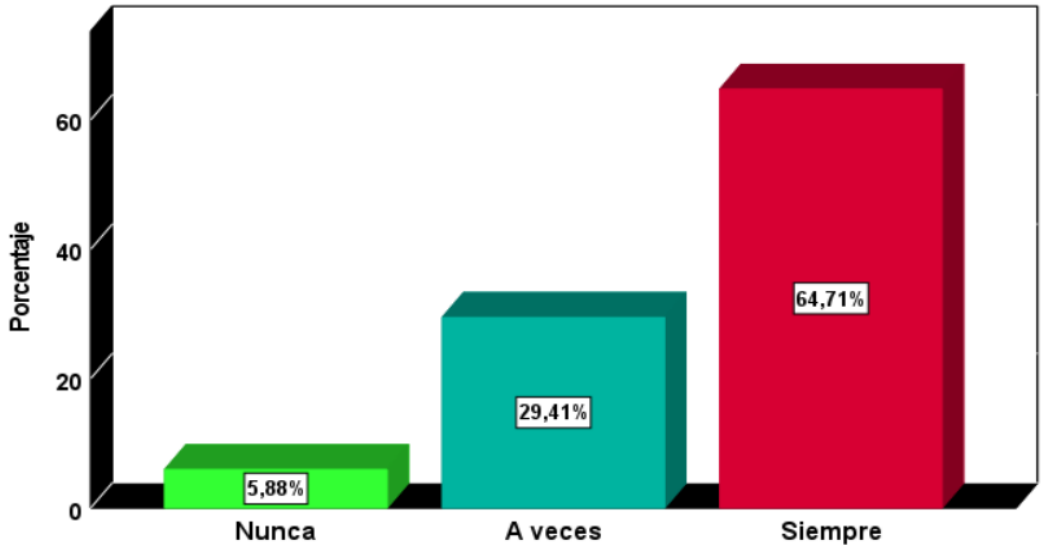
El niño se localiza en el espacio en relación a su cuerpo y al objeto para efectuar acciones de movimiento

		Frecuencia	Porcentaje
N° 3	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	5	29,4%
	Siempre	11	64,7%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 5

El niño se localiza en el espacio en relación a su cuerpo y al objeto para efectuar acciones de movimiento



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 10 y Figura 5, se observa que el 64,71% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre se localizan en el espacio en relación a su cuerpo y al objeto para efectuar acciones de movimiento, mientras que el 29,41% a veces y el 5.88% nunca se localizan en el espacio en relación a su cuerpo y al objeto para efectuar acciones de movimiento.

Tabla 11

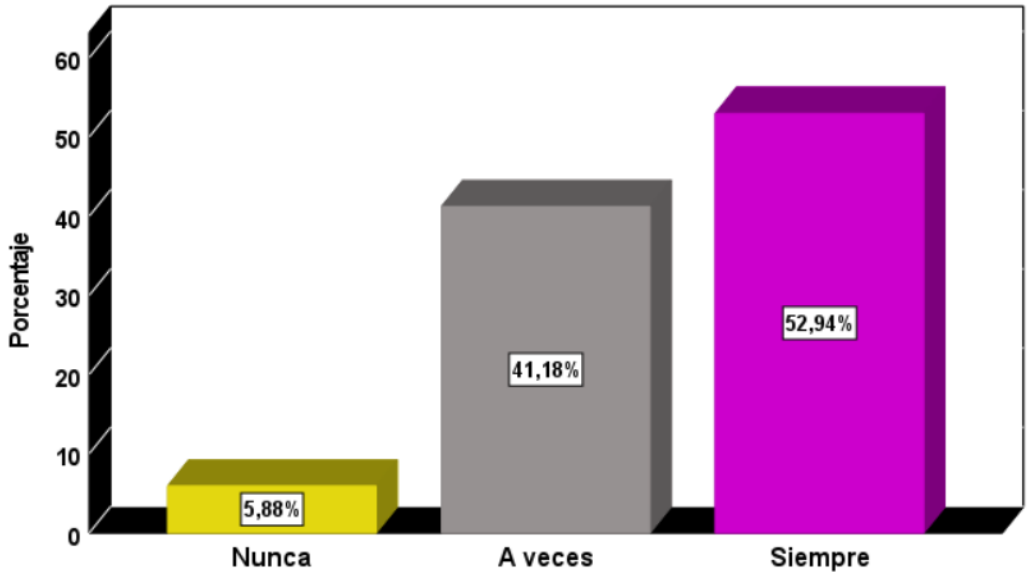
El niño toma el control de sus movimientos que implica correr y trepar

		Frecuencia	Porcentaje
N°4	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	7	41,2%
	Siempre	9	52,9%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 6

El niño toma el control de sus movimientos que implica correr y trepar



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 11 y Figura 6, se observa que el 52.94% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre toman el control de sus movimientos que implica correr y trepar, mientras que el 41.18% a veces y el 5.88% nunca toman el control de sus movimientos que implica correr y trepar.

Tabla 12

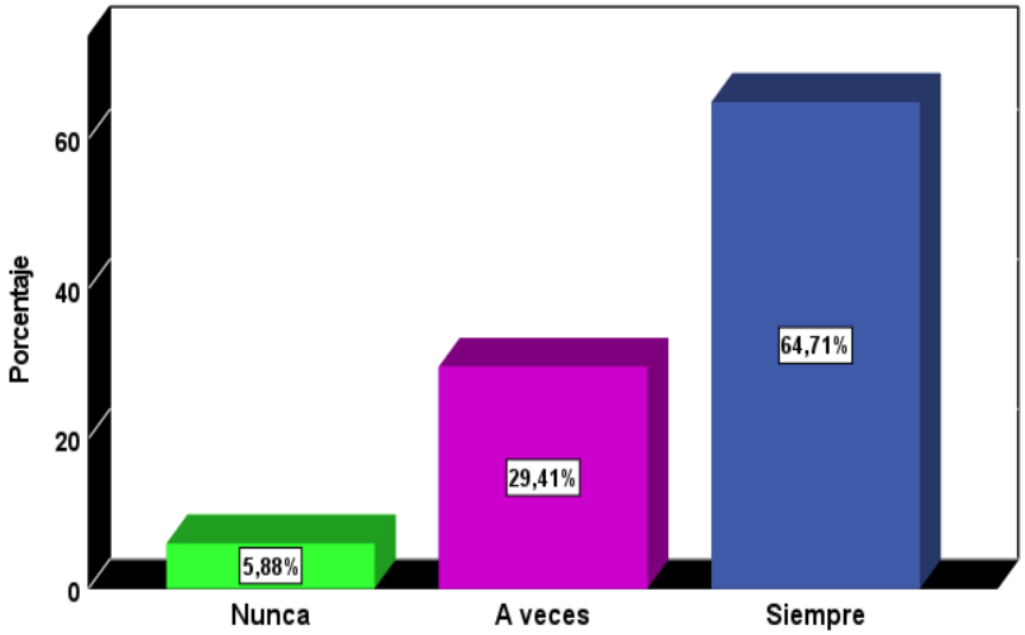
El niño efectúa movimientos de acuerdo a las indicaciones en forma grupal e individual

		Frecuencia	Porcentaje
N°5	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	5	29,4%
	Siempre	11	64,7%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 7

El niño efectúa movimientos de acuerdo a las indicaciones en forma grupal e individual



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 12 y Figura 7, se observa que el 64.71% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre efectúa movimientos de acuerdo a las indicaciones en forma grupal e individual, mientras que el 29.41% a veces y el 5.88% nunca efectúan movimientos de acuerdo a las indicaciones en forma grupal e individual.

4.1.2.2. En relación a la dimensión dominio corporal estático

Tabla 13

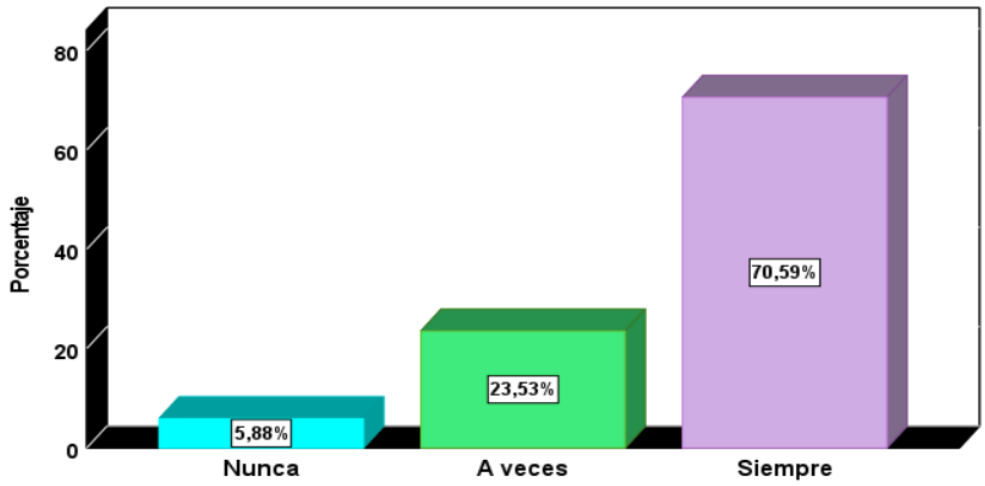
El niño identifica el orden de los pasos y de los círculos a realizar durante actividades de Movimiento

		Frecuencia	Porcentaje
N° 6	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	4	23,5%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 8

El niño identifica el orden de los pasos y de los círculos a realizar durante actividades de Movimiento



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 13 y Figura 8, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre identifican el orden de los pasos y de los círculos a realizar durante actividades de movimiento, mientras que el 23.53% a veces y el 5.88% nunca identifican el orden de los pasos y de los círculos a realizar durante actividades de movimiento.

Tabla 14

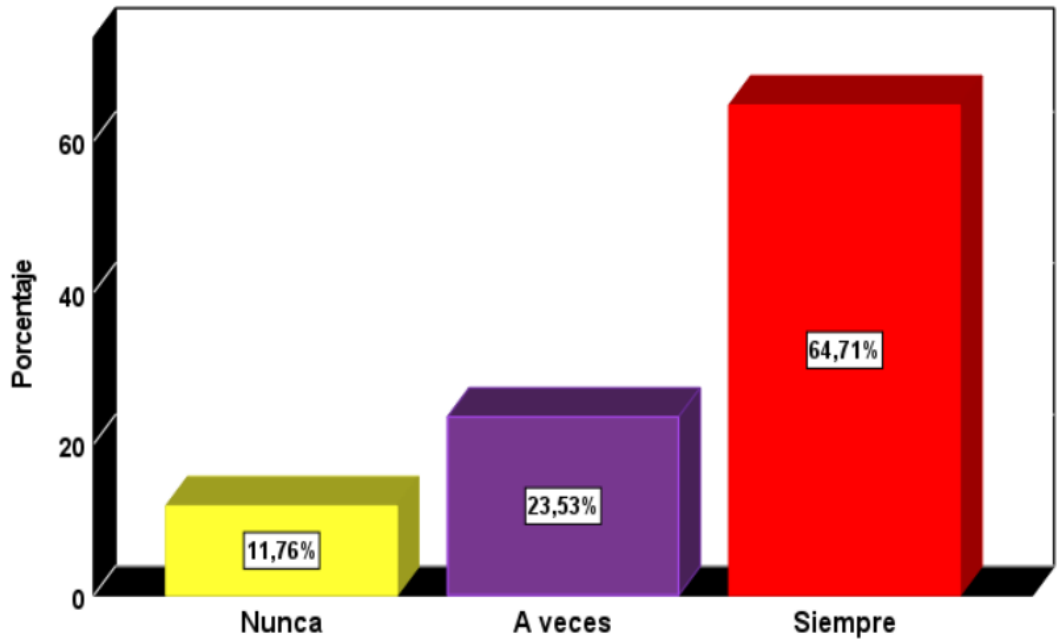
El niño consigue permanecer en equilibrio al participar en actividades de entretenimiento

		Frecuencia	Porcentaje
N° 7	**Nunca**	2	11,8%
	A veces	4	23,5%
	Siempre	11	64,7%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 9

El niño consigue permanecer en equilibrio al participar en actividades de entretenimiento



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 14 y Figura 9, se observa que el 64.71% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre consiguen permanecer en equilibrio al participar en actividades de entretenimiento, mientras que el 23.53% a veces y el 11.76% nunca consiguen permanecer en equilibrio al participar en actividades de entretenimiento**.**

Tabla 15

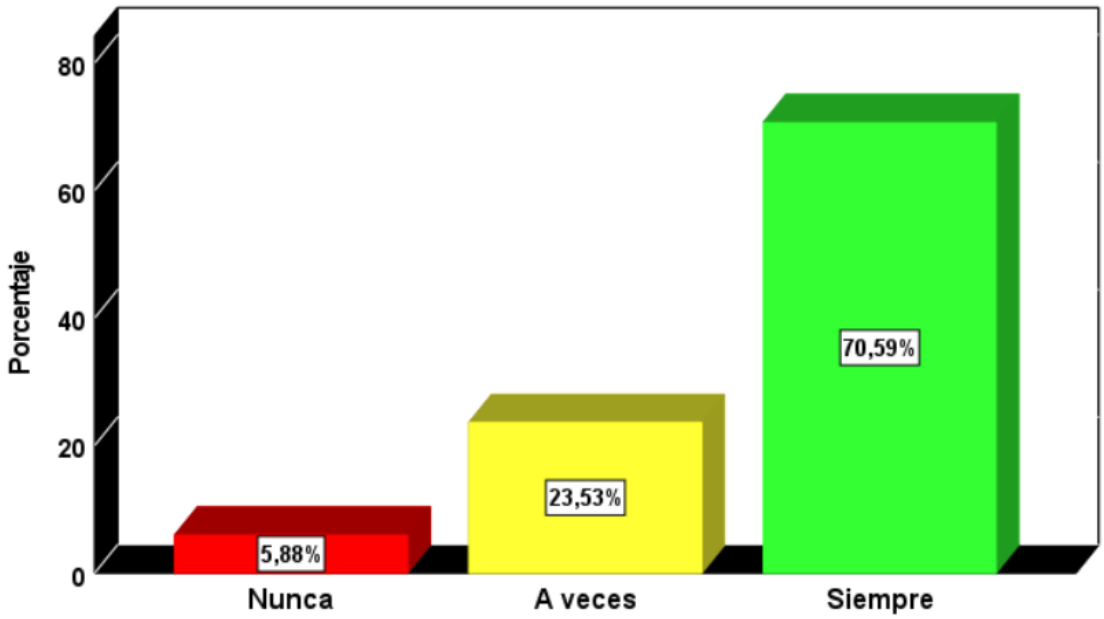
El niño ejecuta movimientos simples y combinados sosteniendo algún objeto

		Frecuencia	Porcentaje
N° 8	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	4	23,5%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 10

El niño ejecuta movimientos simples y combinados sosteniendo algún objeto



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 15 y Figura 10, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre ejecutan movimientos simples y combinados sosteniendo algún objeto, mientras que el 23.53% a veces y el 5.88% nunca ejecutan movimientos simples y combinados sosteniendo algún objeto.

Tabla 16

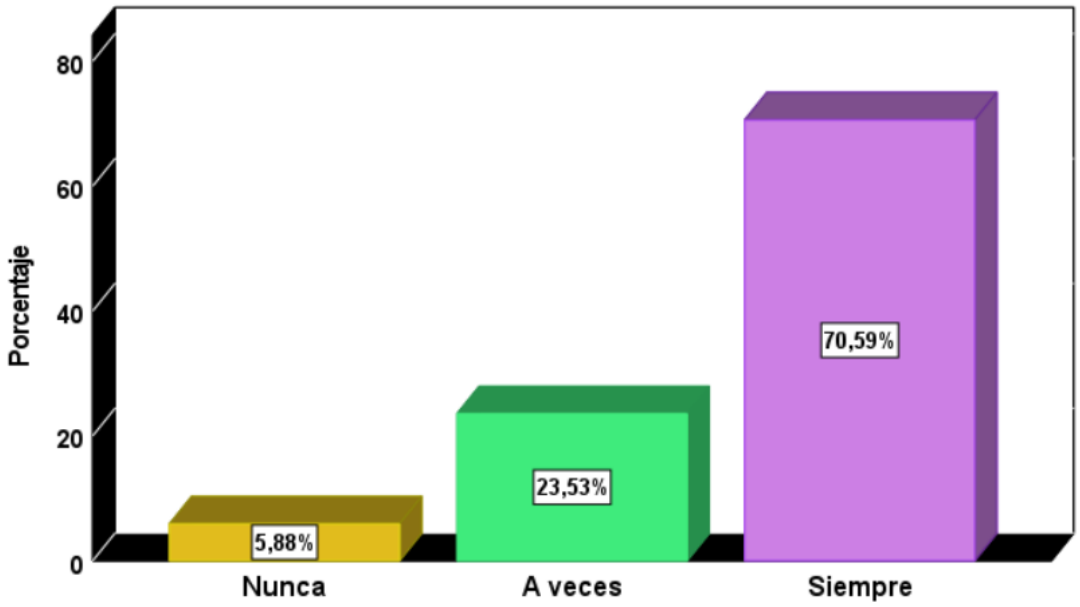
El niño logra conseguir inmóvil 8 minutos durante las actividades realizadas

		Frecuencia	Porcentaje
N° 9	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	4	23,5%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 11

El niño logra conseguir inmóvil 8 minutos durante las actividades realizadas



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 16 y Figura 11, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre logran conseguir inmóvil 8 minutos durante las actividades realizadas, mientras que el 23.53% a veces y el 5.88% nunca logran conseguir inmóvil 8 minutos durante las actividades realizadas.

Tabla 17

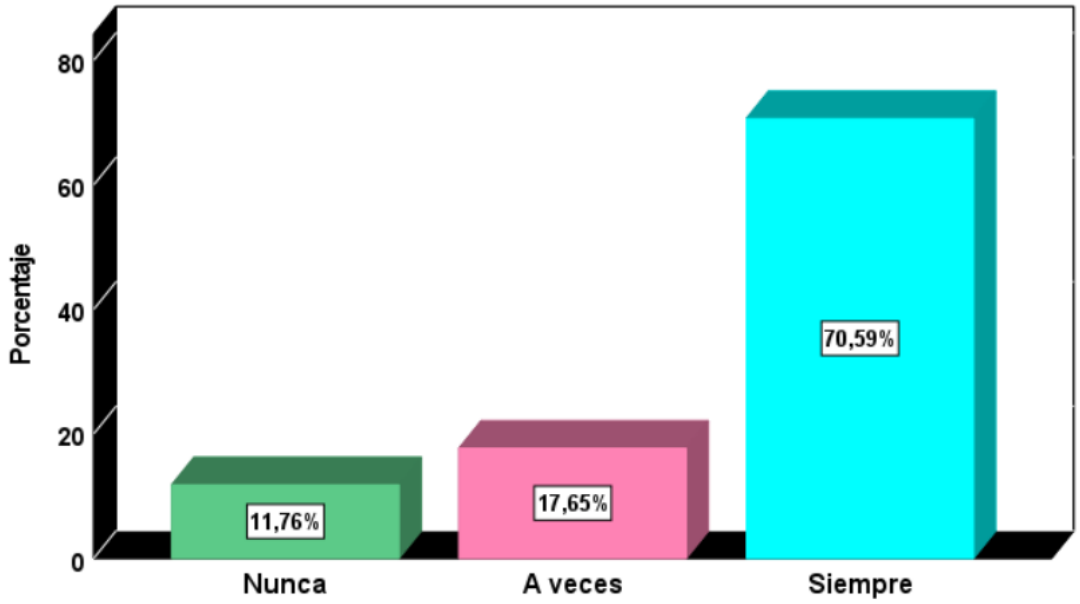
El niño inventa acciones y movimientos sencillos en la actividad de los juegos

		Frecuencia	Porcentaje
N° 10	**Nunca**	2	11,8%
	A veces	3	17,6%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 12

El niño inventa acciones y movimientos sencillos en la actividad de los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 17 y Figura 12, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre inventan acciones y movimientos sencillos en las actividades de los juegos, mientras que el 17.65% a veces y el 11.76% nunca inventan acciones y movimientos sencillos en las actividades de los juegos**.**

4.1.2.3. En relación a la dimensión dominio de esquema corporal

Tabla 18

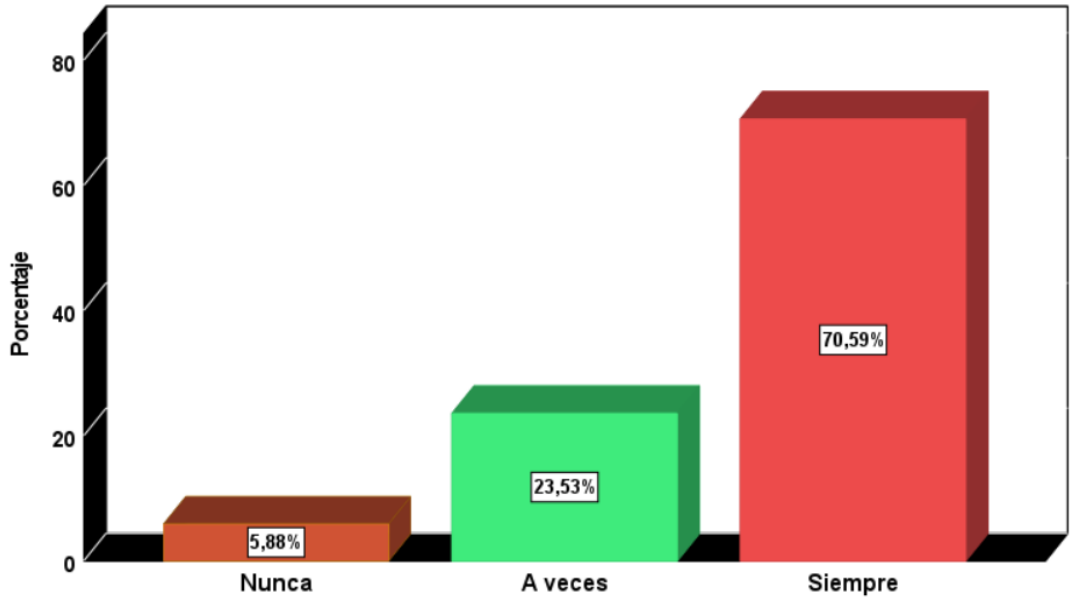
El niño se desplaza caminando en diferentes direcciones

		Frecuencia	Porcentaje
N° 11	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	4	23,5%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 13

El niño se desplaza caminando en diferentes direcciones



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 18 y Figura 13, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre se desplazan caminando en diferentes direcciones, mientras que el 23.53% a veces y el 5.88% nunca se desplazan caminando en diferentes direcciones**.**

Tabla 19

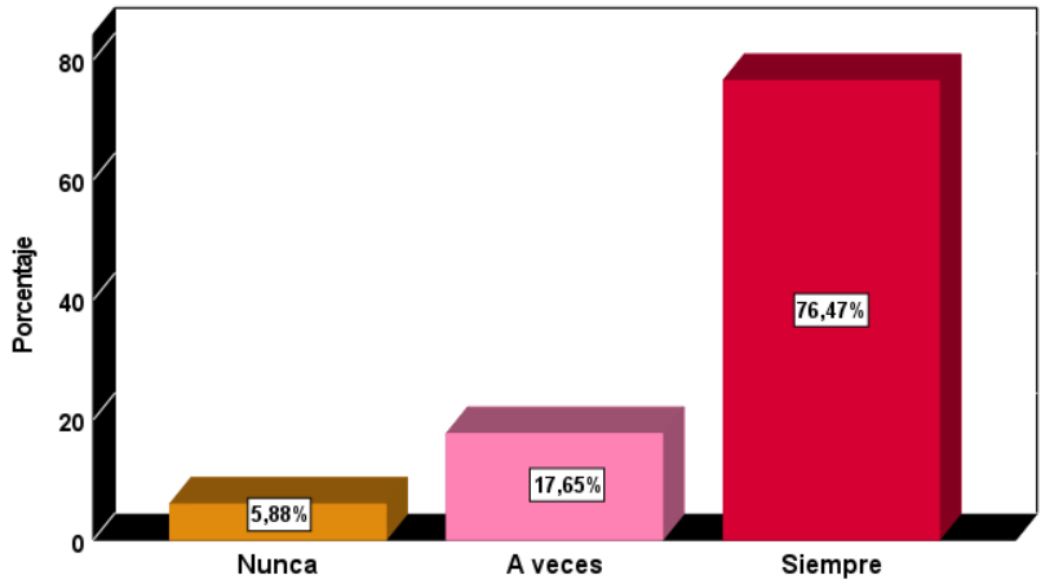
El niño corre en un ritmo acelerando y retardando

		Frecuencia	Porcentaje
N°12	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	3	17,6%
	Siempre	13	76,5%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 14

El niño corre en un ritmo acelerando y retardando



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 19 y Figura 14, se observa que el 76.47% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre corren en un ritmo acelerando y retardando, mientras que el 17.65% a veces y el 5.88% nunca corren en un ritmo acelerando y retardando**.**

Tabla 20

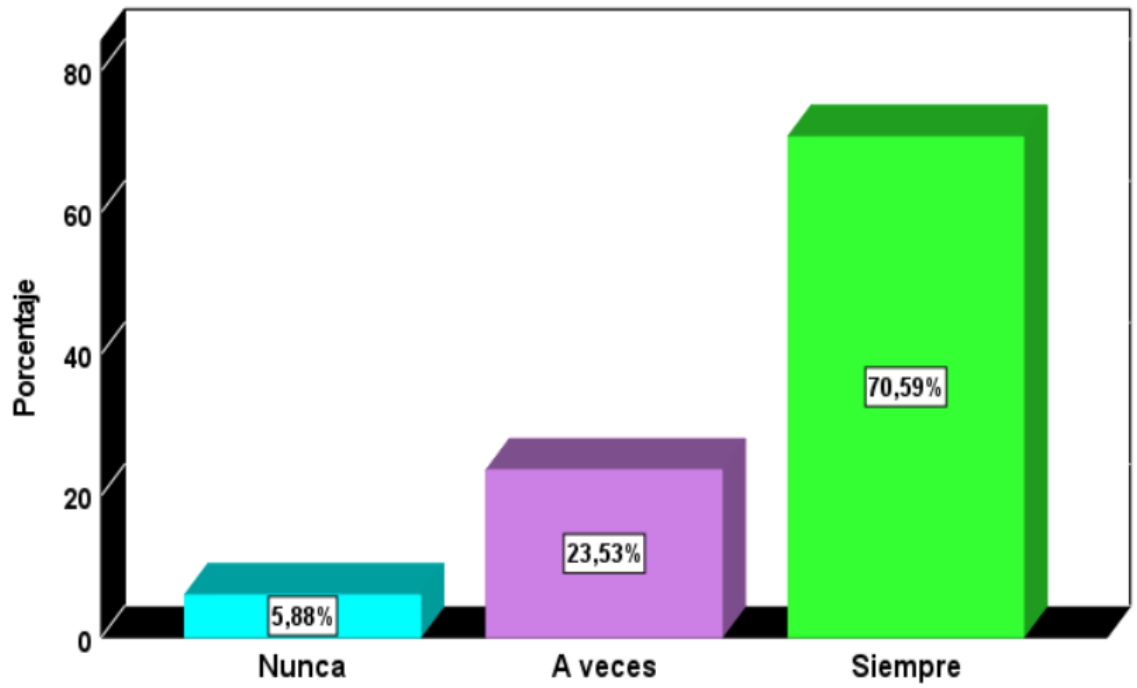
El niño camina sobre líneas pintadas en el piso

		Frecuencia	Porcentaje
N° 13	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	4	23,5%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 15

El niño camina sobre líneas pintadas en el piso



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 20 y Figura 15, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre caminan sobre líneas pintadas en el piso, mientras que el 23.53% a veces y el 5.88% nunca caminan sobre líneas pintadas en el piso.

Tabla 21

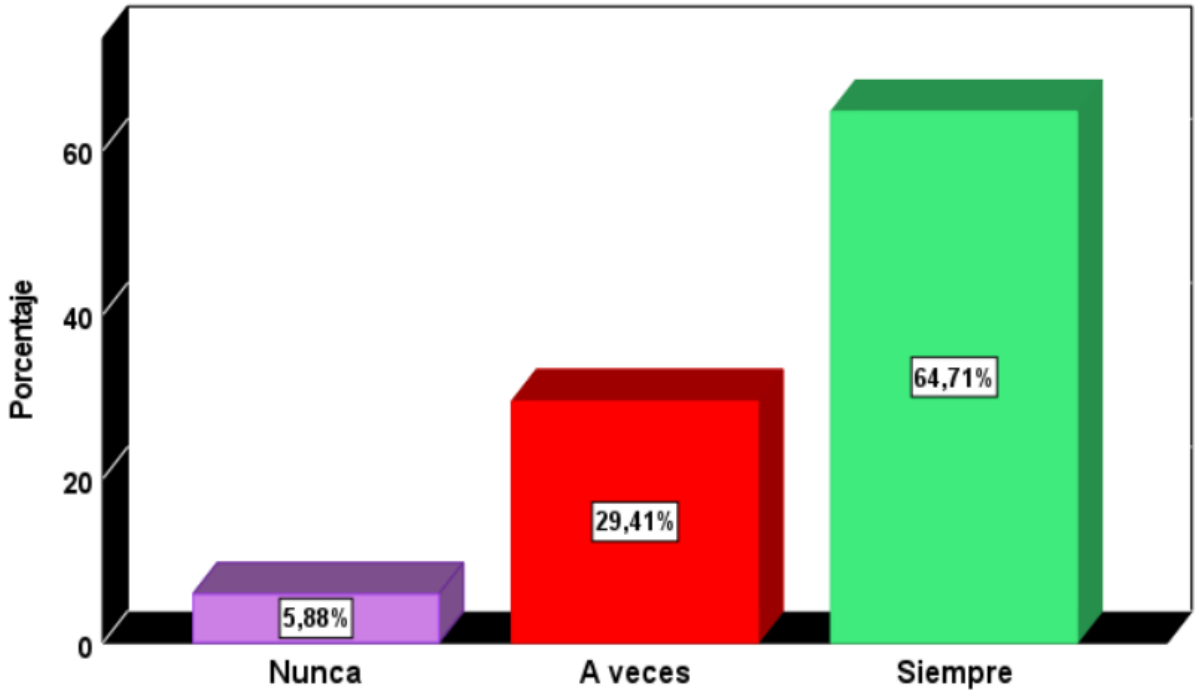
El niño salta en un círculo hacia delante

		Frecuencia	Porcentaje
N° 14	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	5	29,4%
	Siempre	11	64,7%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 16

El niño salta en un círculo hacia delante



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 21 y Figura 16, se observa que el 64.71% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre saltan en un círculo hacia delante, mientras que el 29.41% a veces y el 5.88% nunca saltan en un círculo hacia delante.

Tabla 22

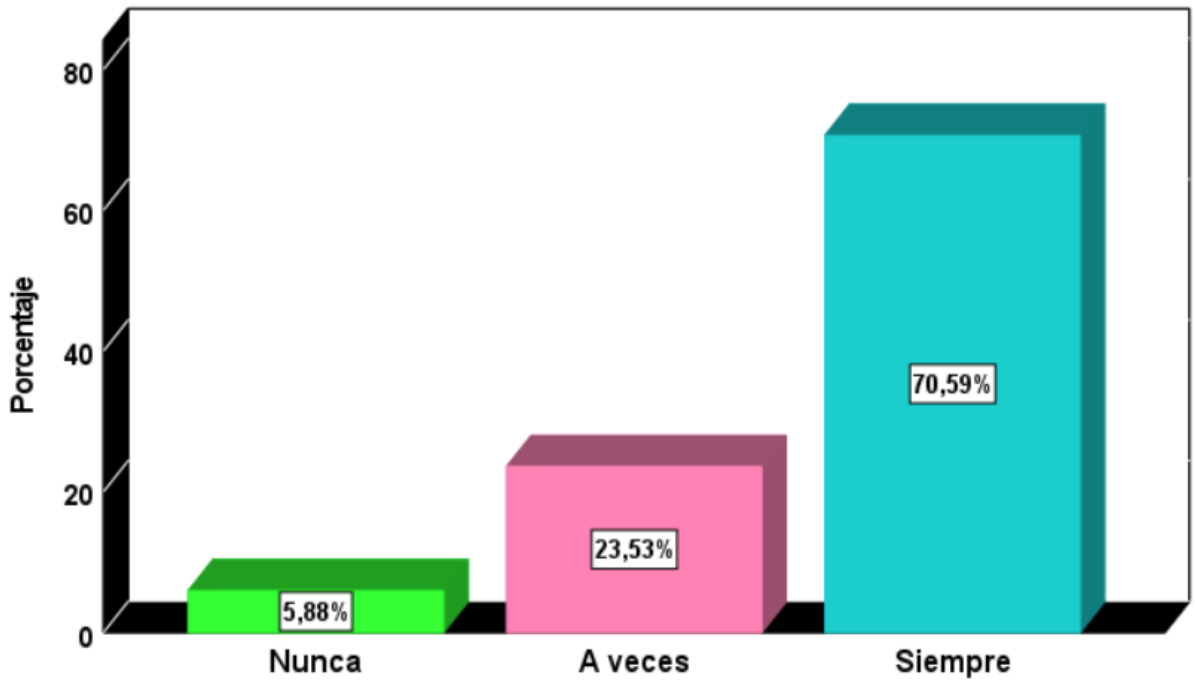
El niño lanza pelota a una distancia de tres metros

		Frecuencia	Porcentaje
N° 15	**Nunca**	1	5,9%
	A veces	4	23,5%
	Siempre	12	70,6%
	Total	17	100,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 17

El niño lanza la pelota a una distancia de tres metros



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis: En la Tabla 22 y Figura 17, se observa que el 70.59% de los niños de 3 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa del distrito de Lircay, siempre lanzan la pelota a una distancia de tres metros, mientras que el 23.53% a veces y el 5.88% nunca lanzan la pelota a una distancia de tres metros.

Tabla 23

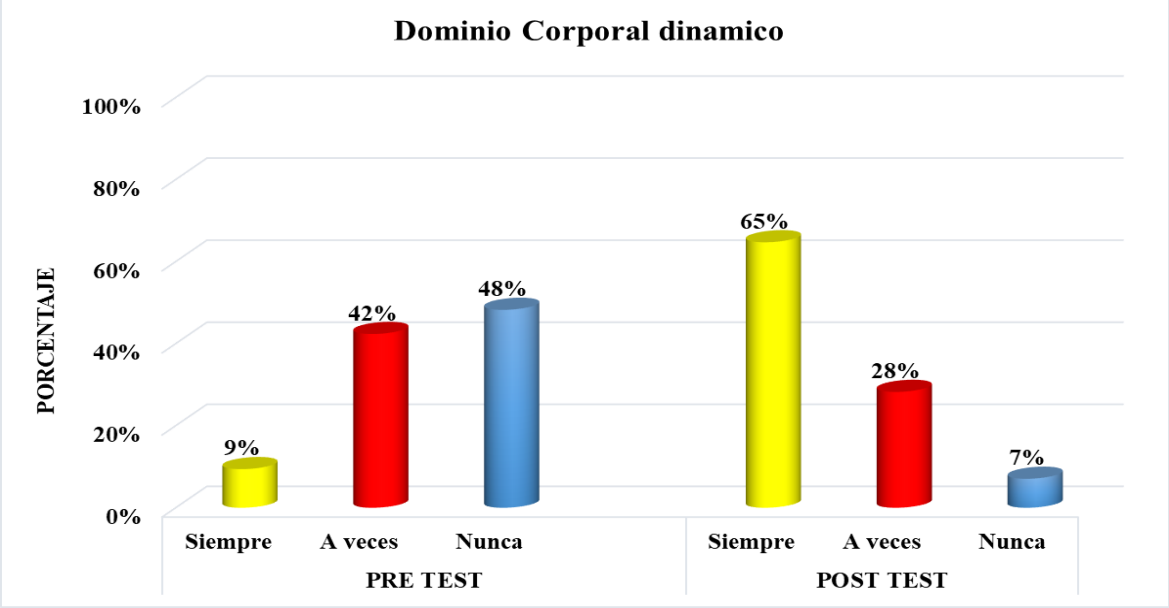
Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

PRE TEST			POST TEST		
Escala	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Escala**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Siempre	2	9%	Siempre	12	65%
A veces	7	42%	A veces	4	28%
Nunca	8	48%	Nunca	1	7%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 18

Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.



En la Tabla 23 y la figura 18, respecto al dominio corporal dinámico, como dimensión de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, se evidenció que el porcentaje de nunca disminuyó desde el 48% en el pre test al 7% en el post test; el porcentaje a veces, disminuyó desde el 42% en el pre test, al 28% en el post test y el porcentaje siempre, aumentó desde el 8% en el pre test, al 65% en el post test.

Tabla 24

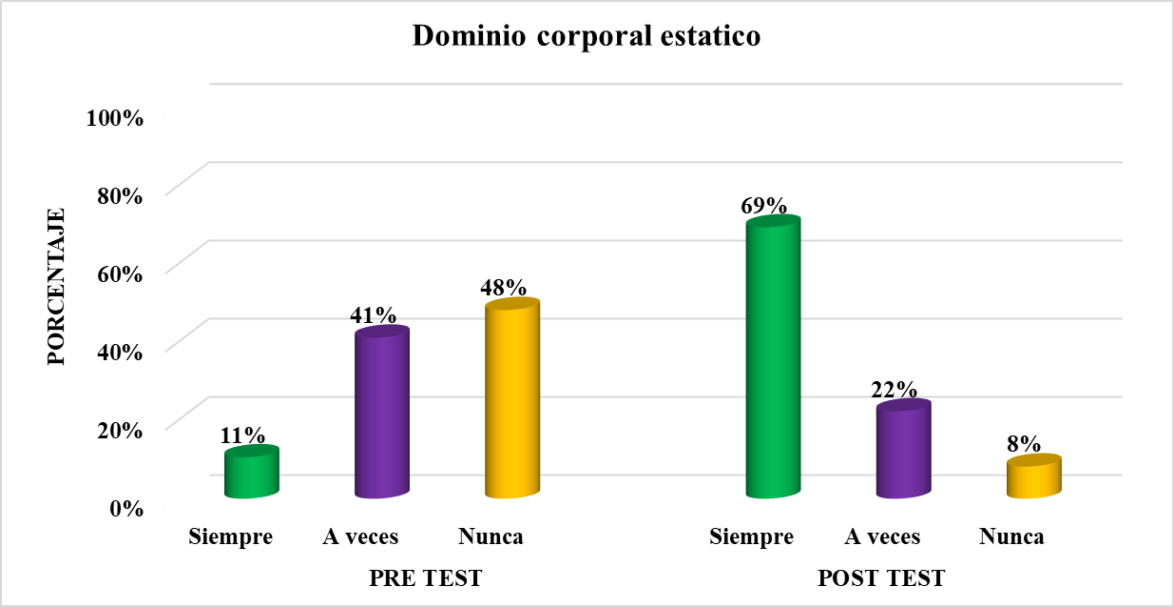
Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio corporal estático en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023

PRE TEST			POST TEST		
Escala	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Escala**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Siempre	2	11%	Siempre	12	69%
A veces	7	41%	A veces	4	22%
Nunca	8	48%	Nunca	1	8%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 19

Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio corporal estático en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

En la Tabla 24 y la figura 19, respecto al dominio corporal estático, como dimensión de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, se evidenció que el porcentaje de nunca disminuyó desde el 48% en el pre test al 8% en el post test; el porcentaje a veces, disminuyó desde el 41% en el pre test, al 22% en el post test y el porcentaje siempre, aumentó desde el 11% en el pre test, al 69% en el post test.

Tabla 25

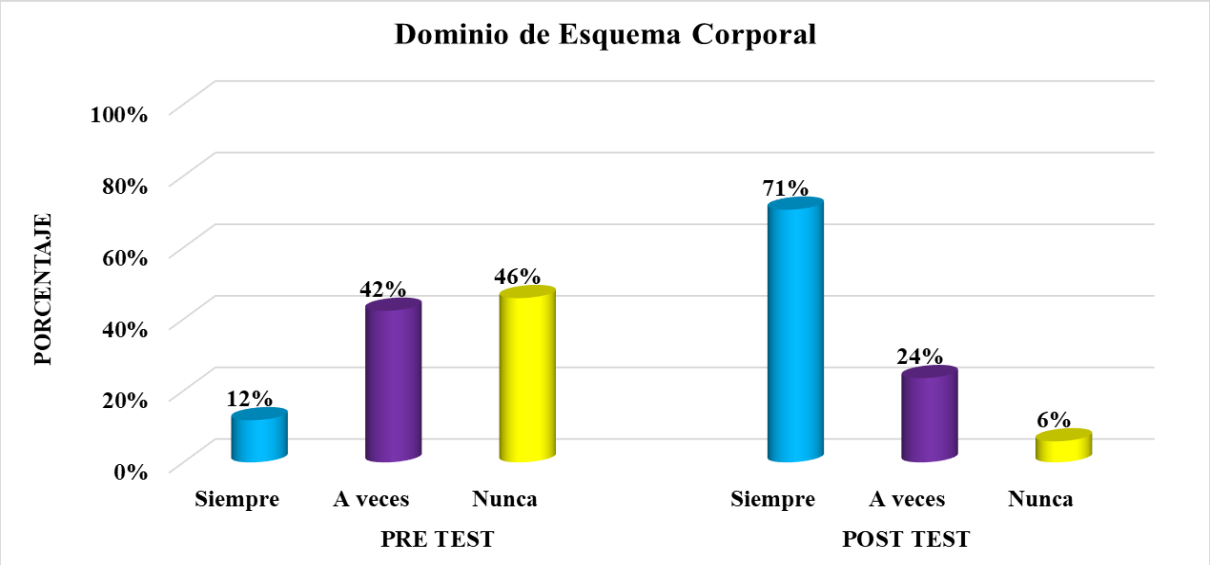
Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio de esquema corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023

PRE TEST			POST TEST		
Escala	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Escala**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Siempre	2	12%	Siempre	12	71%
A veces	7	42%	A veces	4	24%
Nunca	8	46%	Nunca	1	6%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 20

Pre test y post test de la dimensión juegos cooperativos en el dominio de esquema corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

En la Tabla 25 y la figura 20, respecto al dominio de esquema corporal, como dimensión de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, se evidenció que el porcentaje de nunca disminuyó desde el 46% en el pre test al 6% en el post test; el porcentaje a veces, disminuyó desde el 42% en el pre test, al 24% en el post test y el porcentaje siempre, aumentó desde el 12% en el pre test, al 71% en el post test.

Tabla 26

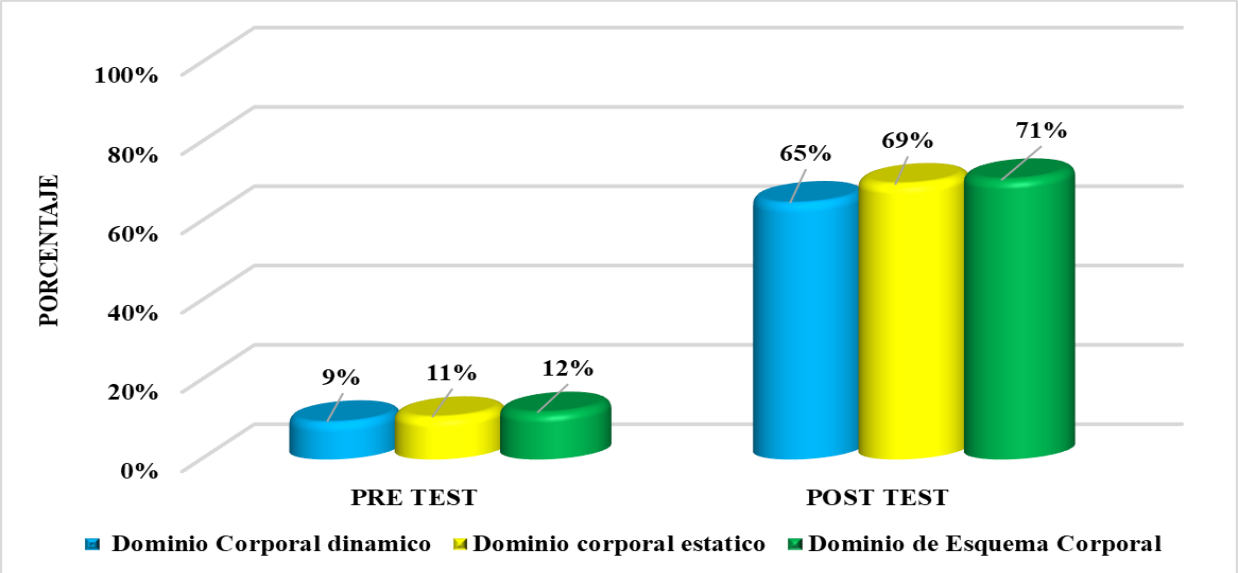
Pre test y post test de los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023

	PRE TEST	POST TEST
Dominio Corporal dinámico	9%	65%
Dominio Corporal Estático	11%	69%
Dominio de Esquema Corporal	12%	71%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 21

Pre test y post test de los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

En la Tabla 26 y la figura 21, respecto a los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, se evidenció que el porcentaje de los niños, el porcentaje de dominio corporal dinámico aumento de 9% en el pre test al 65% en el post test; el porcentaje de dominio corporal estático aumento de 11% en el pre test, al 69% en el post test y el porcentaje dominio de esquema corporal aumento de 12% en el pre test, al 71% en el post test.

4.2. Discusiones

El análisis de resultados de esta investigación se desprendió a partir de los objetivos planteados y se generó la discusión con los referentes teóricos y los estudios precedentes de la siguiente manera:

- **Respecto al objetivo general:** se determinó con una confiabilidad de 95% y valor (t= 8.79; p = 0.000 < 0.05) para 16 grados de libertad, la influencia de los juegos cooperativos en 71% de logro en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, es decir los niños evidencian el logro de su aprendizaje en inicio de mejora en su motricidad gruesa, demostrando un logro satisfactorio. En este sentido tenemos antecedentes como la Torres (2018), que investigaron acerca del juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeños estrellas del distrito de barranquilla, donde debido a la observación dada en los infantes. Existe similitud con este estudio en cuanto al esquema corporal de los 18 niñas y niños 8 tienen débil en los indicadores, 2 presentan bueno en su indicadores y 7 niñas tienen fuerte dificultad en su esquema corporal 1 no se presentó. Los valores son similares con los resultados del estudio encontrados por Navarro Patón et al., (2017)investigado sobre los juegos cooperativos en las habilidades motoras gruesas concluyeron que el 61.5% tiene un bajo nivel de desarrollo motor, luego se aplicará la actividad recreativa, se obtendrá una mejora del 100% en los estudiantes.
- **Respecto al objetivo específico 1:** se determinó con una confiabilidad de 95% y valor (t= 10.59; p = 0.000 < 0.05) para 16 grados de libertad, la influencia de los juegos cooperativos en 65% de logro en el dominio corporal dinámico de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, es decir mueven partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera

armónica, precisa y sin rigidez ni brusquedades, según Bonilla et al. (2018) El dominio corporal dinámico El dominio corporal dinámico implica perfeccionamiento, control muscular, intencionalidad, armonía, ritmo, visión y acción. De la misma manera los hallazgo de Atuncar y Gonzales (2018) estudiaron el juego en las habilidades motoras gruesas concluyeron en sus resultados que el 100% logró superar dificultades como el equilibrio y la coordinación.

- **Respecto al objetivo específico 2:** se determinó con una confiabilidad de 95% y valor (t= 9.19; p = 0.000 < 0.05) para 16 grados de libertad, la influencia de los juegos cooperativos en 65% de logro en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, es decir los niños interiorizan el esquema corporal sintiendo su cuerpo en su totalidad y segmentaria. Pazmiño y Proaño (2019) se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal: además del equilibrio estático, se 17 integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar toda la globalidad del propio yo. Bonilla at al. (2018), denomina dominio corporal estático a la capacidad de mantener en control todos los segmentos corporales, extremidades superiores, inferiores, tronco, cabeza de manera sincronizada, armónica y con el tiempo específica pues al inicio en la ejecución de nuevos movimientos estos son torpes y su ejecución demanda de atención que puede llegar a el cansancio, con el tiempo se vuelven automáticos e incluso sirven de base para la consecución de otras posibilidades de expresión y locomoción.
- **Respecto al objetivo específico 3:** se determinó con una confiabilidad de 95% y valor (t= 10.59; p = 0.000 < 0.05) para 16 grados de libertad, la influencia de los juegos cooperativos en 71% de logro en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279

de Santa Rosa-Lircay, es decir los niños aprenden a reconocer su cuerpo y a distinguirlo de las demás cosas. Pazmiño y Proaño (2019), menciona el esquema corporal va formándose lentamente en los niños y niñas desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años, en función de la maduración del sistema nervioso, de su propia acción, del medio que lo rodea, de la relación con otras personas y la afectividad de esta relación, así como de la representación que se hace el niño de sí mismo. Agustín y Huanquis (2017) define el esquema corporal como, la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo," esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad del propio cuerpo.

4.3. Contrastación de hipótesis

Para realizar la prueba de hipótesis tenemos que recurrir al estadígrafo de contrastación que consiste que tenemos que plantear la hipótesis nula y en contraparte la hipótesis alterna, de rechazar la hipótesis nula se acepta la hipótesis alterna

4.3.1. Planteamiento de las hipótesis

En el ritual de la prueba de significación estadística, se plantea la hipótesis de investigación (H1) y la hipótesis nula (H0):

- **H0:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.
- **H1:** Los juegos cooperativos no influyen significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

4.3.2. Determinación del nivel de significancia

- Alfa = 95%.
- Error= 0.05

4.3.3. Elección de la prueba estadística

Se elige la prueba de T Student, para muestras relacionada

4.3.4. Cálculo del valor tabular

Criterios para determinar la Normalidad:

- P valor => α Aceptar Ho = Los datos provienen de una distribución normal
- P valor < α Aceptar H1 = Los datos no provienen de una distribución normal

Para conocer la prueba estadística a emplear se analizó la normalidad de datos con Shapiro-Wilk, para muestras menores a 50.

Tabla 27

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	**gl**	**Sig.**
PRE TEST – POST TEST	,630	16	,06

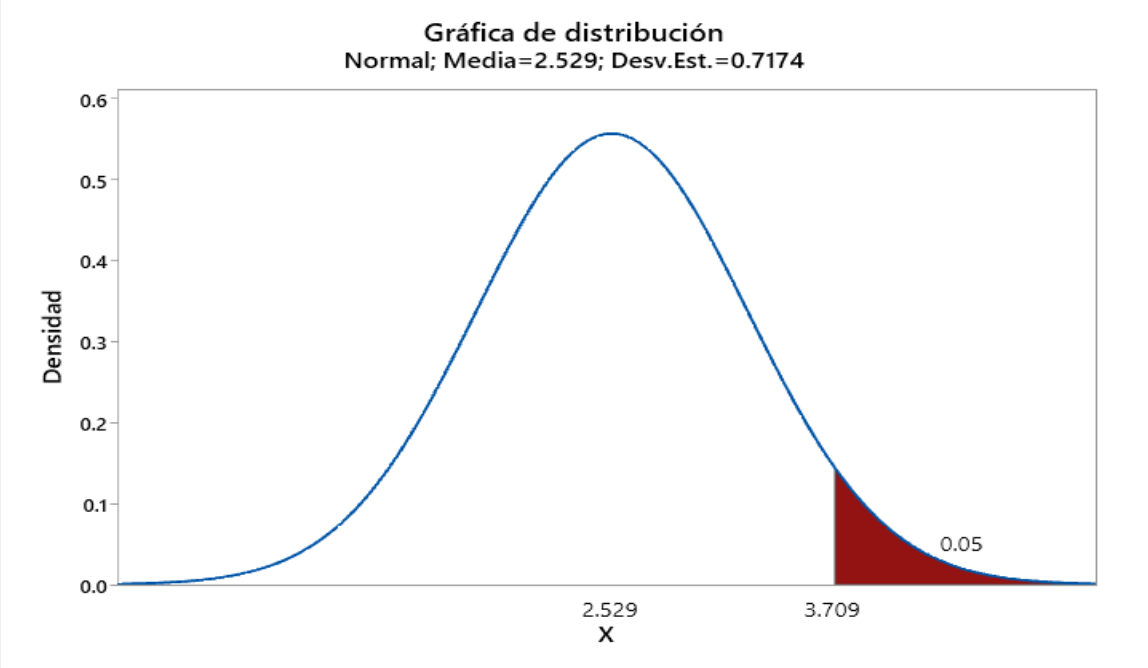
a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

La prueba de normalidad indica que la diferencia de datos evaluado con Shapiro-Wilk arroja un valor de 0.06. Ahora bien, se define que los datos son normales debido a que los valores antes mencionados son mayores a 0.05, lo que conduce a emplear una prueba paramétrica y se optó emplear la prueba T-Student para diferencia de medias.

Figura 22

Pruebas de normalidad



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

4.4. Contrastación de la hipótesis general

Tabla 28

Prueba de T de Student sobre la hipótesis general

		Prueba de muestras emparejadas Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	PreTest - Motricidad Gruesa - PostTest - Motricidad Gruesa	1,353	1,115	,270	-1,926	-,780	5,004	16	,000

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Los resultados de la prueba T de Student para muestras emparejadas expresados en la tabla 28, indican que asumiendo una confiabilidad de 95%, un 5% (0,05) de error, se tiene una diferencia de promedios en la variable socialización es de 1,353 para 16 grados de libertad y la t calculada de 5,004; con una significancia bilateral de p (0.00), resultado que indica que la tc>p, el cual valida

la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula, es decir, los juegos cooperativos influyen significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

4.5. Contrastación de la hipótesis especifica 1

- **Hi:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal dinámico de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.
- **H0:** Los juegos cooperativos no influyen significativamente en el dominio corporal dinámico de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

4.5.1. Nivel de significancia considerado

- Alfa = 95%.
- Error= 0.05

4.5.2. Para realizar la interpretación

- Si el valor de P < 0.05 = se rechaza Ho
- Si el valor de P >0.05 = se rechaza H1

Tabla 29

Prueba de T de Student sobre la hipótesis especifica 1

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	PreTest - Dominio corporal dinámico - PostTest - Dominio corporal dinámico	1,059	,827	,201	-1,484	-,634	5,279	16	,000

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Los resultados de la prueba T de Student para muestras emparejadas expresados en la tabla 29, indican que asumiendo una confiabilidad de 95%, un 5% (0,05) de error, se tiene una diferencia

de promedios en la variable socialización es de 1,059 para 16 grados de libertad y la t calculada de 5,279; con una significancia bilateral de p (0.00), resultado que indica que la tc>p, el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula, es decir, los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal dinámico de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

4.6. Contrastación de la hipótesis especifica 2

- **Hi:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.
- **H0:** Los juegos cooperativos no influyen significativamente en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

4.6.1. Nivel de significancia considerado

- Alfa = 95%.
- Error= 0.05

4.6.2. Para realizar la interpretación

- Si el valor de P < 0.05 = se rechaza Ho
- Si el valor de P >0.05 = se rechaza H1

Tabla 30

Prueba de T de Student sobre la hipótesis especifica 2

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	PreTest - Dominio corporal estático - PostTest - Dominio corporal estático	1,500	1,033	,258	-2,050	-,950	5,809	15	,000

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Los resultados de la prueba T de Student para muestras emparejadas expresados en la tabla 30, indican que asumiendo una confiabilidad de 95%, un 5% (0,05) de error, se tiene una diferencia de promedios en la variable socialización es de 1,500 para 16 grados de libertad y la t calculada de 5,809; con una significancia bilateral de p (0.00), resultado que indica que la tc>p, el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula, es decir, los cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

4.7. Contrastación de la hipótesis especifica 3

- **Hi:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.
- **H0:** Los juegos cooperativos no influyen significativamente en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

4.7.1. Nivel de significancia considerado

- Alfa = 95%.
- Error= 0.05

4.7.2. Para realizar la interpretación

- Si el valor de P < 0.05 = se rechaza Ho
- Si el valor de P >0.05 = se rechaza H1

Tabla 31

Prueba de T de Student sobre la hipótesis especifica 3

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	PreTest - Dominio del esquema corporal - PostTest - Dominio del esquema corporal	1,312	,946	,237	-1,817	-,808	5,547	15	,004

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Los resultados de la prueba T de Student para muestras emparejadas expresados en la tabla 31, indican que asumiendo una confiabilidad de 95%, un 5% (0,05) de error, se tiene una diferencia de promedios en la variable socialización es de 1,312 para 16 grados de libertad y la t calculada de 5,547; con una significancia bilateral de p (0.004), resultado que indica que la tc>p, el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula, es decir, los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. Se determinó con una confiabilidad de 95% y valor (t= 5,004 ; p = 0.000 > 0.05) para 16 grados de libertad, la influencia de los juegos cooperativos en 71% de logro en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, es decir los niños evidencian el logro de su aprendizaje en inicio de mejora en su motricidad gruesa, demostrando un logro satisfactorio.
2. Se determinó con una confiabilidad de 95% y valor (t= 5,279 p = 0.000 >0.05) para 16 grados de libertad, la influencia de los juegos cooperativos en 65% de logro en el dominio corporal dinámico de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, es decir mueven partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera armónica, precisa y sin rigidez ni brusquedades.
3. Se determinó con una confiabilidad de 95% y valor (t= 5,808; p = 0.000 > 0.05) para 16 grados de libertad, la influencia de los juegos cooperativos en 69% de logro en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, es decir los niños interiorizan el esquema corporal sintiendo su cuerpo en su totalidad y segmentaria.
4. Se determinó con una confiabilidad de 95% y valor (t= 5,547; p = 0.004 > 0.05) para 16 grados de libertad, la influencia de los juegos cooperativos en 71% de logro en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, es decir los niños aprenden a reconocer su cuerpo y a distinguirlo de las demás cosas.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

1. Se debe planificar e incentivar la práctica de juegos cooperativos para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 279 de Santa Rosa, que a la larga repercutirá de manera integral en su desarrollo cognitivo, social, emocional, motora.
2. Las maestras de la institución educativa N° 279 de Santa Rosa deben ser partícipes en cursos de actualizaciones, talleres, seminarios y otros medios que brindan conocimientos sobre juegos cooperativos y motricidad gruesa a fin de desarrollar un buen trabajo con los niños.
3. Se recomienda a las maestras de la I.E. N° 279 de Santa Rosa, que continúen motivando a sus niños con la práctica de los juegos cooperativos, ya que mediante de ello desarrollan su motricidad gruesa.
4. Los padres de familia deben reforzar a sus hijos estas actividades lúdicas propuestas para que logren sus aprendizajes en forma eficiente.

Referencias

Aguilar, M. (2015). *Juegos cooperativos para la convivencia sin violencia en la escuela amiga.* Mexico: Universidd pedagogica nacional.

Agustín, L., y Huanquis, A. (2017). *Programa Cuentos Psicomotrices en el desarrollo del esquema corporal en niños(as) de 3 años de la I.E N°342 Angelitos de Jesús de Hualhuas.* https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/262.

Arias, F. (2006). *Introducción a la metodología científica.* Venezuela: Episteme.

Arteaga, A. (2009). *Las habilidades motrices básicas.* Cuba: Pueblo y educación.

Atuncar, D. A., y Gonzales, C. R. (2018). *El Juego de la estimulaciòn de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la IEP Virgen de Chapi. [Tesis de Pregrado, Universidad de Huancavelica]*. https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1.

Bonilla, J. A., Ortiz, P. G., Zapata, E. G., y Zúñiga, A. V. (2018). *Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. [Tesis de Pregado, Universidad Técnica de Ambato]*. file:///C:/Users/Agripino/Downloads/73-Texto%20del%20art%C3%ADculo-262-4-10-20190402.pdf.

Campo, L., Jimenez, P., Maestre, K., y Paredes, N. (2011). *Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de barranquilla.* España: EduSol.

Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación científica.* Lima: San Marcos.

Comellas, J., y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil.* España: CEAC Educación infantil.

Coste, J. (1980). *Las cincuenta palabras claves de la psicomotricidad.* Barcelona: Valladolid.

Gastiaburú, A. (2012). *Programa, juego,coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años.* Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.

Gil, P., Contreras, O., y Gomez, I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educacion fisica animada.* Madrid: https://www.redalyc.org/pdf/800/80004706.pdf.

Gomez, P. L., y Porras, R. A. (2014). *El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla.* Huancayo: U.N.C.

Hernandez, B. (2011). *Técnicas estadísticas de investigación social.* Madrid: Diaz de Santos.

Hernández, R. (2014). *Motricidad gruesa.* Perú: Recursos de Biblioteca.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* México: McGraw-Hill.

Inmaculada, D. L. (2011). *El juego infantil y su metodología.* España: Copibook SL.

Loli, G., y Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral.* Lima: Bruño.

López, E. (2006). *El juego cooperativo.* Medellin: Universidsd de antioquia.

Moreno, N. A. (2019). *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. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica los Ángeles]*. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16120.

Mosqueda, M. (2018). *Tipos de investigación.* España: Founder.

Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear.* Barcelona: Paidotribo.

Pazmiño, M., y Proaño, P. E. (2019). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután. [Tesis de Pregrado, Universidad Tecnica de Cotopaxi]*. http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/325.

Pazos, J., y Trigo, E. (2014). *Motricidad Humana y gestión municipal.* España: iisaber.

Piaget, J. (1984). *Psicología del niño.* Madrid: Morata.

Ruiz, B. C. (2002). *Instrumentos de investigación educativa, Procedimientos para su diseño y validación.* Venezuela: CIDEG.

Ruiz, J., y Omeñaca, C. (2007). *Juegos cooperativos y educación física.* España: Paidotribo.

Salvador, P. (2013). *Multiculturalidad escolar y convivencia educativa.* España: Club universitario.

Sanchez , J. (2013). *Juegos cooperativos y tradicionales de la infancia a traves de la filatelia.* España: Wanceulen.

Soria, A. W. (2019). *Focalización de la atención mediante juegos cooperativos psicomotrices en niños del nivel inicial de la unidad educativa Vicente Tejada. [Tesis de Pregrado, Universidad de Mayor de San Andrés]*. https://repositorio.umsa.bo/xmlui/bitstream/handle/123456789/17999/TG-4177.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Torres, R. M. (2018). *Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEPI "Santa Maria Iluminada" AA. HH. Mónica Zapata-Piura, 2018. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]*. Piura: http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16538.

Valderrama, S. (2014). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica.* Lima: San Marcos.

Velasquez , O. (22 de Agosto de 2001). *Juegos coperativos*. Obtenido de http://juegoscooperativosfcafe.blogspot.com/2015/03/los-juegos-cooperativos-concepto-para.html

Velito, P. (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 2018. [Tesis de Posgrado, Universidad Nacional de César Vallejo].* Lima: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34799/principe_vr.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Vigotsky, L. (1992). *Pensamiento y lenguaje.* México: Grijalbo.

Zambrano, H. E. (2019). *Juegos Cooperativos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niñas y Niños de 4 a 5 Años de la Unidad Educativa República de Francia, Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. [Tesis de Pregrado, Instituto Tecnológico Japón].* Ecuador: http://190.57.147.202:90/xmlui/handle/123456789/573.

Anexo

Anexo A: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
General ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023? **Específicos** a) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023? b) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el dominio corporal estático en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023? c) ¿Cómo influye los juegos cooperativos en dominio de esquema corporal en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023?	**General** Determinar la influencia de los juegos cooperativos de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. **Específicos** a) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. b) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. c) Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.	**General** Los juegos cooperativos influyen significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. **Específicos** a) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal dinámico de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. b) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio corporal estático de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023. c) Los juegos cooperativos influyen significativamente en el dominio de esquema corporal de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 279 de Santa Rosa-Lircay, 2023.	V.I.: Juegos cooperativos V.D.: Motricidad gruesa	1. **Tipo de investigación:** Aplicada 2. **Nivel de investigación:** Explicativo 3. **Diseño de investigación:** Pre Test y Post Test con un solo grupo. $G_e: O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ **Donde:** **Ge** : Es el grupo experimental donde se hará la investigación **O1** :Pretest **X** :Es el variable independiente **O2** : Postest 4. **Población:** La población está constituida por 54 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa . 5. **Muestra**: Para la elaboración del tamaño de muestra se tomó 17 niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa. 6. **Tipo de muestreo:** Es no probabilístico.

Anexo B: Tabulación de datos estadísticos

❖ Tabulación de datos estadísticos pre test:

PRE TEST															
	Y.1. Dominio corporal dinámico					Y.2. Dominio corporal estático					Y.3. Dominio de esquema corporal				
N°	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15
1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1	3	1	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1
3	1	1	1	3	1	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2
4	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	3	2
5	1	3	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1
6	1	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1
7	1	1	1	1	2	2	3	1	1	2	3	1	1	2	2
8	1	1	1	1	2	2	1	3	1	1	2	2	1	1	3
9	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	2
10	1	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2
11	2	2	2	3	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
12	1	2	1	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	2
13	1	1	2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1
14	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	3	2	2	1	2
15	1	1	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	2	1	2
16	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	1	1
17	2	2	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	3	1	3

❖ **Tabulación de datos estadísticos post test:**

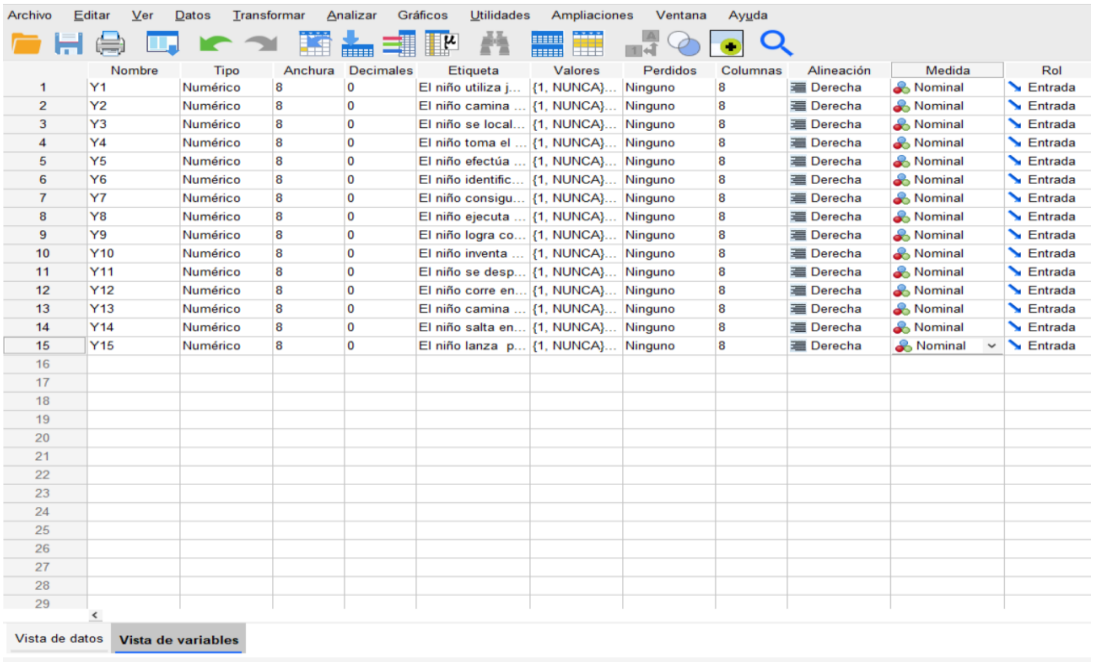
POST TEST															
	Y.1. Dominio Corporal dinámico					Y.2. Dominio corporal estático						Y.3. Dominio de esquema corporal			
N°	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15
1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2
3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
4	3	3	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2
5	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
6	2	2	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3
7	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3
8	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2
9	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	2	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3
11	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3
12	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3
13	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2
14	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	3
15	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1
16	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3
17	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3

❖ **Comparación de datos estadísticos post test y pre test**

		Dominio corporal dinámico	Dominio corporal estático	Dominio de esquema corporal
PRE TEST	Siempre	9%	11%	12%
	A veces	42%	41%	42%
	Nunca	48%	48%	46%

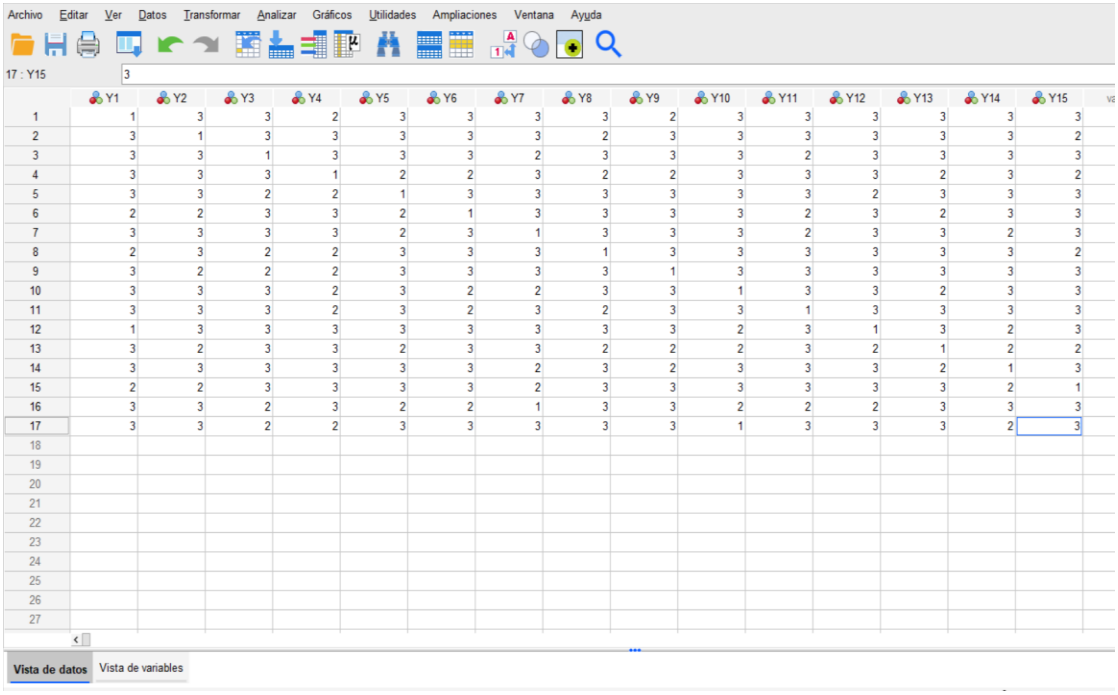
		Dominio corporal dinámico	Dominio corporal estático	Dominio de esquema corporal
POST TEST	Siempre	65%	69%	71%
	A veces	28%	22%	24%
	Nunca	7%	8%	6%

- Vista de variables en el programa SPSS



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Y1	Numérico	8	0	El niño utiliza j...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	Y2	Numérico	8	0	El niño camina ...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	Y3	Numérico	8	0	El niño se local...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	Y4	Numérico	8	0	El niño toma el ...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	Y5	Numérico	8	0	El niño efectúa ...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	Y6	Numérico	8	0	El niño identific...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	Y7	Numérico	8	0	El niño consigu...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	Y8	Numérico	8	0	El niño ejecuta ...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	Y9	Numérico	8	0	El niño logra co...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	Y10	Numérico	8	0	El niño inventa ...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	Y11	Numérico	8	0	El niño se desp...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	Y12	Numérico	8	0	El niño corre en...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	Y13	Numérico	8	0	El niño camina ...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	Y14	Numérico	8	0	El niño salta en...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	Y15	Numérico	8	0	El niño lanza p...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada

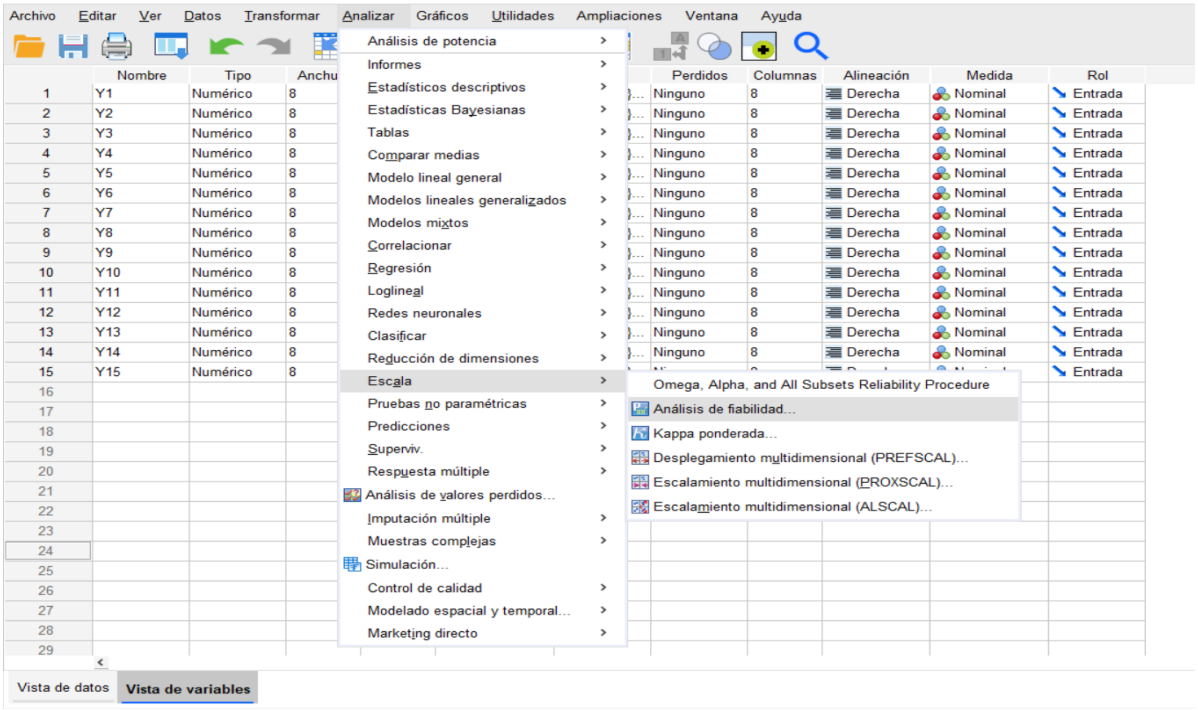
- Vista de datos en el programa SPSS



	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15
1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2
3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
4	3	3	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2
5	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
6	2	2	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3
7	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3
8	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2
9	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	2	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3
11	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3
12	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3
13	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2
14	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	3
15	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1
16	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3
17	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3

ALFA DE CRONBACH

- Paso 1:



- Paso 2:

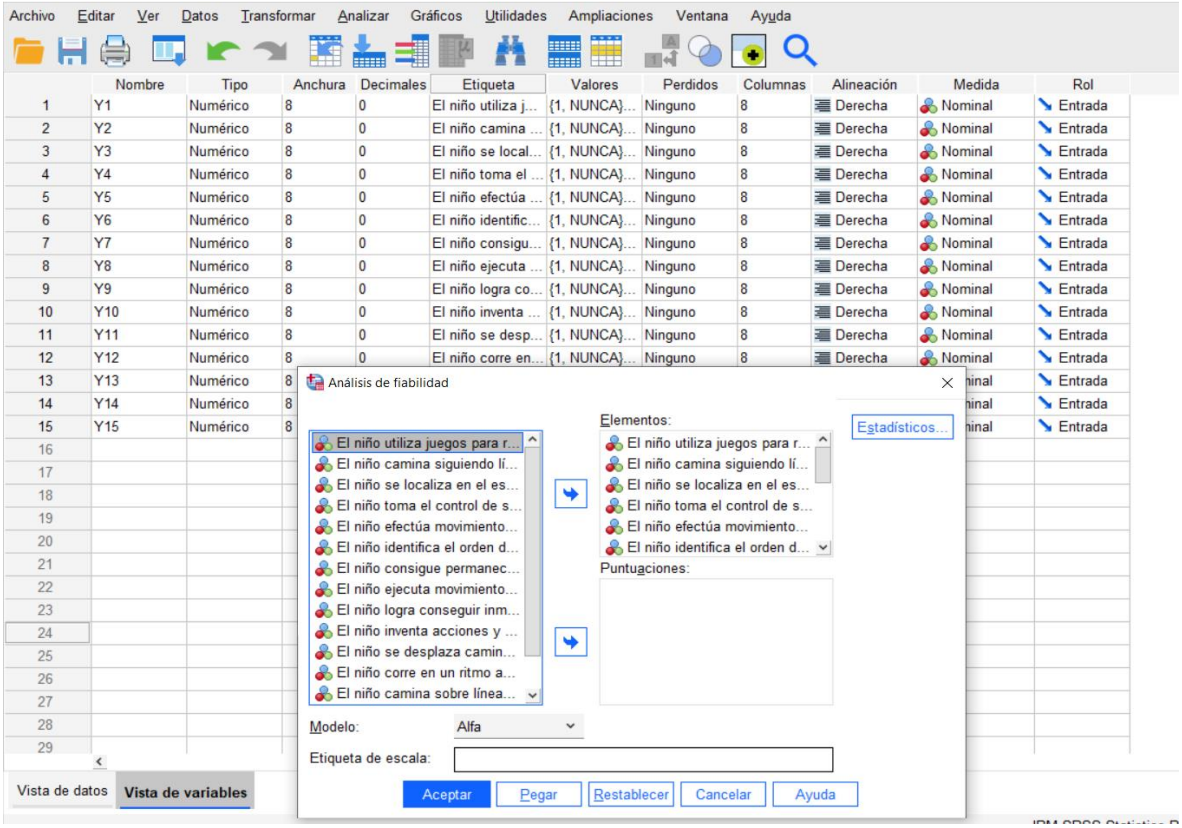


Figura 23

Grafica de probabilidad de motricidad gruesa

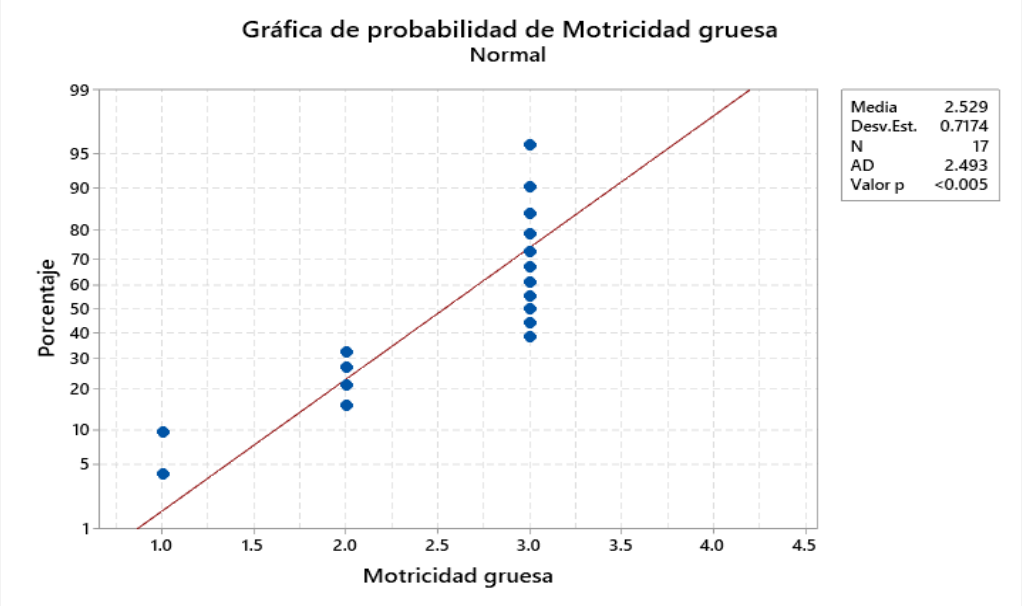


Figura 24

Informe de resume de motricidad gruesa

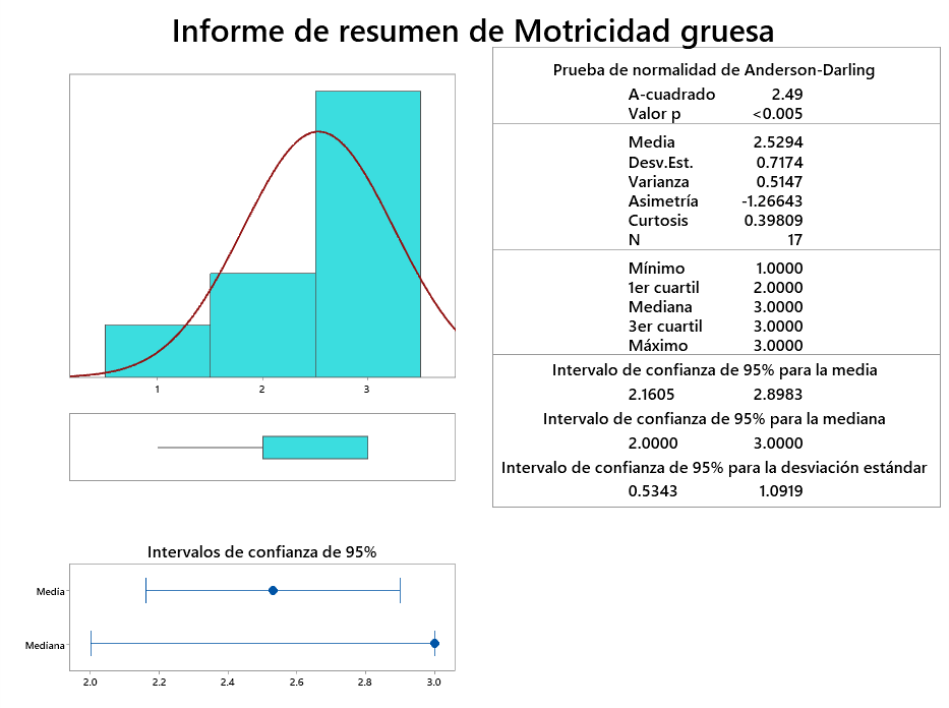


Figura 25

Informe de resume de dominio corporal dinámico

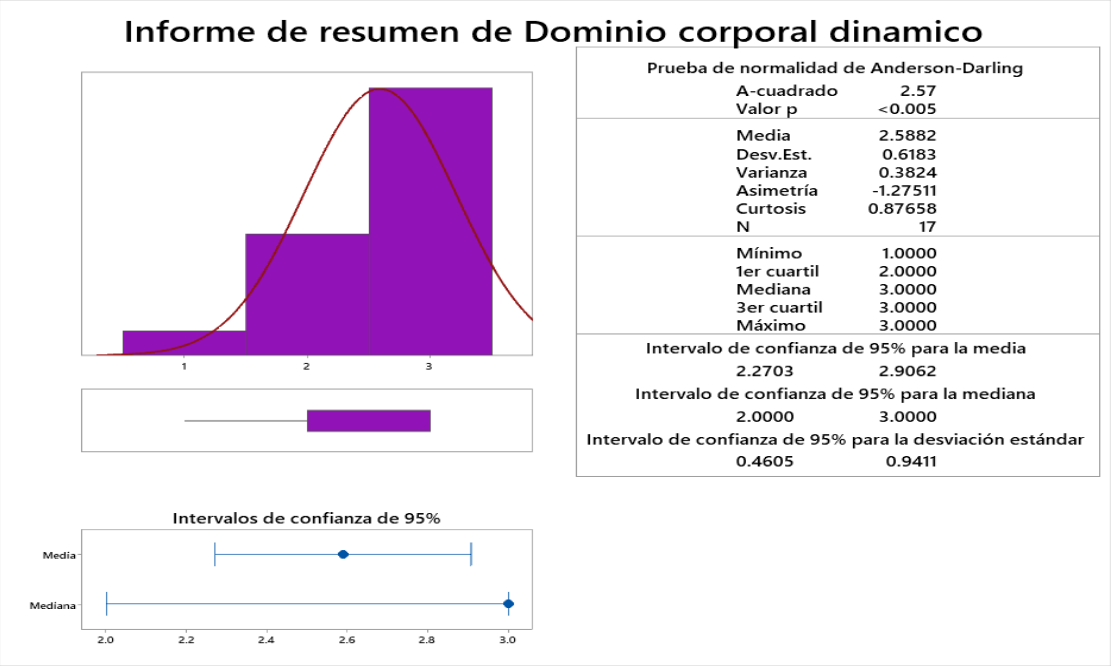
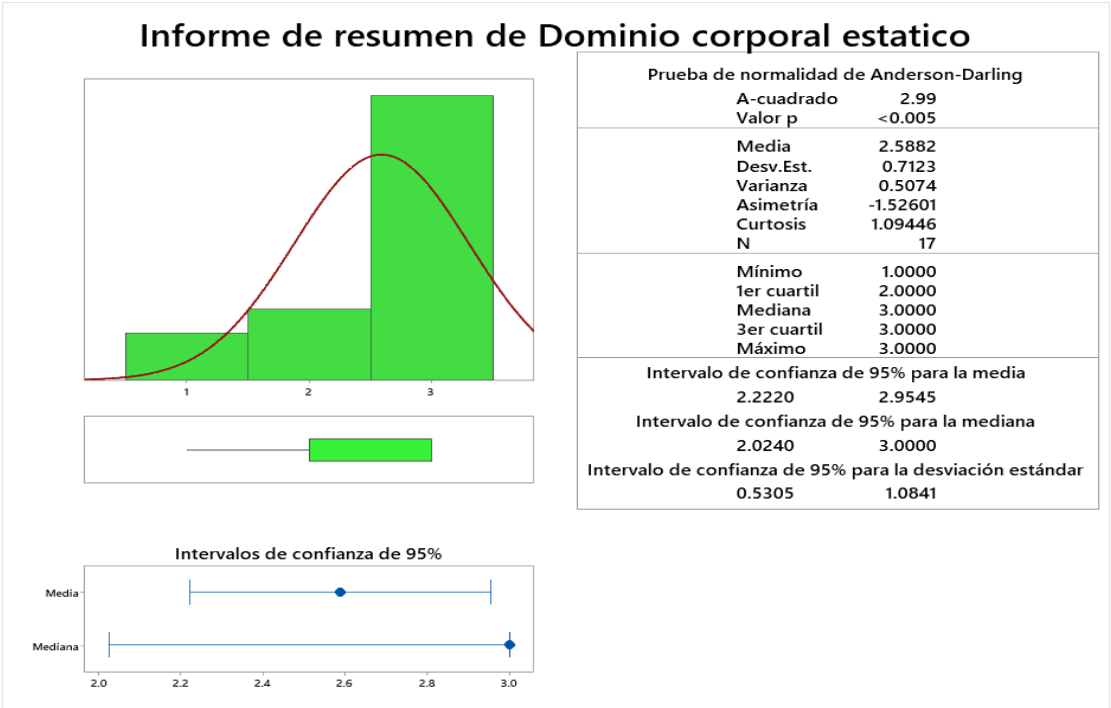


Figura 26

Informe de resume de dominio corporal estático



Anexo C: Aplicación de sesiones

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

- **DATOS INFORMATIVOS**

Unidad de Gestión Educativa Local	UGEL - ANGARAES
Institución Educativa	I.E. N° 279 de "Santa Rosa"
Edad y Sección	3 Años "Única"

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

- **SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
INICIO	La docente junto a los niños y niñas se ubican en un espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se dialogará sobre el juego, cómo deben comportarse respetando las reglas de la actividad. La docente realiza el calentamiento previo mediante una canción para empezar la actividad. La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo para luego empezar mientras que todo el grupo está sentado.	❖ Música
DESARROLLO	La docente escoge a un estudiante al azar el cual inicia siendo la cabeza mientras la docente va cantando la siguiente canción "Esta es la danza de la serpiente que baja de la montaña en busca de su cola. Lo mismo para ti. Lo mismo para ti. Puede ser parte de tu cuerpo, creciendo poco a poco para formar su cola" La cabeza del equipo se mueve para hacer gestos rítmicos, y los niños de atrás repetirán estos gestos. La cabeza envía una	

	señal a una o más niños desde el círculo exterior de que vendrán y se pararán detrás, pasando por debajo de las piernas de la persona que ha formado un cuerpo de serpiente.	
CIERRE	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo mientras verbalizamos del juego mediante preguntas: ¿Qué hicieron?, ¿Qué partes del cuerpo estuvo en movimiento? ¿Les gusto el juego? ¿Porqué?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

❖ **DATOS INFORMATIVOS**

Unidad de Gestión Educativa Local	UGEL - ANGARAES
Institución Educativa	I.E. N° 279 de "Santa Rosa"
Edad y Sección	3 Años "Única"

❖ **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	❖ Comprende su cuerpo. ❖ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

❖ **ECUENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS

INICIO	La docente junto a los niños y niñas se ubican en un espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se dialogará sobre las reglas del juego . La docente realiza el calentamiento previo mediante una canción para empezar la actividad. La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo para luego empezar mientras que todo el grupo está sentado.	Pelotas de colores Música
DESARROLLO	La docente pide a los niños para formarse por parejas donde tienen que cooperar para trasladar una pelota de un sitio a otro utilizando las distintas partes del cuerpo, hasta llegar a la meta trazada y así continuar el orden de las parejas. Luego la docente pide que dejen los materiales en su lugar.	
CIERRE	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo mientras que al compás de una música realizan la relajación se van echando, cierran los ojos y descansan, se levantan lentamente. Luego verbalizamos del juego mediante preguntas: ¿Qué hicieron?, ¿Qué partes del cuerpo estuvo en movimiento? ¿Les gusto el juego? ¿Por qué?	Música

Anexo D: Evidencias fotográficas

NUESTROS
ACUERDOS

NUESTROS
ACUERDOS