



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**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 PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y  
GESTIÓN EDUCATIVA**

**AUTORA:**

Br. Principe Velito Rita

**ASESOR:**

Dr. Oseda Lazo Máximo Edgar

**SECCION:**

Educación e Idiomas

**LINEA DE INVESTIGACION:**

Evaluación y aprendizaje

**PERU - 2019**

## PÁGINA DEL JURADO

.....  
Dr. Peralta Villanes, Arturo Alfredo  
Presidente

.....  
Dr. Mucha Hospinal, Luis Florencio  
Secretario

.....  
Dr. Oseda Lazo, Máximo Edgar  
Vocal

## **DEDICATORIA**

A mi querida madre por su apoyo e inquebrantable espíritu y a mi hijo por ser la razón de mi vida.

**Rita.**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad César Vallejo y al Dr. César Acuña Peralta, Rector Fundador de esta Casa Superior de Estudios, por su contribución en bien de la educación peruana y por brindarme la oportunidad de lograr un paso más en mi formación académica profesional.

Al Dr. Oseda Lazo, Máximo Edgar, por su valioso asesoramiento y su oportuna orientación en el proceso de investigación, y la feliz culminación de la presente tesis.

A la directora de la I. E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón, por otorgarme la autorización y su decidido aporte en las labores de aplicación de la investigación en sus distintas fases hasta su culminación.

A los 60 estudiantes entre niños y niñas de II ciclo de la Institución en mención por su participación en las diferentes actividades programadas en las sesiones para la recaudación de información de la presente tesis.

**La autora**

## DECLARACION JURADA

Yo, **Principe Veliz Rita**, estudiante del Programa de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DN N°20051348, con la 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 2018”**

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, diciembre de 2018



---

Br. Principe Velito Rita  
DNI N° 20051348

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes la 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 2018**”, con la finalidad de establecer la relación que existe entre el área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II ciclo.

Y a su vez dando cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa.

El trabajo de investigación es de tipo básica, con un diseño descriptivo correlacional, la muestra lo conforman 60 estudiantes entre niños y niñas del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

El desarrollo de la investigación se presentó bajo el siguiente esquema:

Capítulo I, describe los antecedentes, la fundamentación científica, la justificación, el planteamiento del problema, hipótesis y los objetivos.

Capítulo II, se desarrolla el marco metodológico, indicando las variables, dimensiones y la operacionalización de variables, la metodología, tipo de estudio, el diseño, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos.

Capítulo III, se describen todos los resultados obtenidos.

Capítulo IV, se muestra la discusión de resultados.

Capítulo V, se describen al detalle las principales conclusiones.

Capítulo VI, se proponen las recomendaciones.

Capítulo VII, se describen las principales referencias bibliográficas.

Finalmente se presentan los anexos, que servirán como evidencia al trabajo presentado para cumplir con los requisitos de aprobación que se demanda.

**La autora.**

## ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
Carátula	i
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaracion jurada	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de gráficos	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Realidad problemática	13
1.2. Trabajos previos	15
1.3. Teorías relacionadas al tema	18
1.4. Formulación del problema	34
1.5. Justificación del estudio	34
1.6. Hipótesis	37
1.7. Objetivos	37
II. MÉTODO	38
2.1. Diseño de investigación	40
2.2. Variable y operacionalización	42
2.3. Población y muestrea	50

2.4.	Técnicas e instrumentos de recolección datos, validez y confiabilidad	50
2.5.	Métodos de análisis de datos	56
2.6.	Aspectos éticos	57
III.	RESULTADOS	58
3.1.	Descripción de los resultados	58
3.2.	Contrastación de hipótesis	65
IV.	DISCUSIÓN	73
V.	CONCLUSIONES	80
VI.	RECOMENDACIONES	81
VII.	REFERENCIAS	82
	ANEXOS	87
	Anexo N°01: Matriz de consistencia	
	Anexo N°02: Instrumento	
	Anexo N°03: Validación del instrumento	
	Anexo N°04: Constancia emitida por la institución que acredita la realización del estudio	
	Anexo N°05: Base de datos	
	Anexo N°06: Evidencias Fotográficas	



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1: Población de estudio	50
Tabla 2: Baremos de la variable área psicomotriz	53
Tabla 3: Baremos para la variable juego cooperativo	53
Tabla 4: Resumen de frecuencia y porcentaje de la dimensión capacidad comprende su cuerpo	59
Tabla 5: Resumen de frecuencia y porcentaje de la dimensión capacidad se expresa corporalmente	60
Tabla 6: Resumen de frecuencia y porcentaje de la variable área psicomotriz	61
Tabla 7: Resumen de frecuencias y porcentaje de la dimensión actividades de socialización y organización	62
Tabla 8: Resumen de frecuencias y porcentaje de la dimensión actividades tácticas	63
Tabla 9: Resumen de frecuencia y porcentaje de la variable juego cooperativo	64

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	<b>Pág.</b>
Gráfico 1: Dimensión capacidad comprende su cuerpo	59
Gráfico 2: Dimensión capacidad se expresa corporalmente	60
Gráfico 3: Variable área psicomotriz	61
Gráfico 4: Dimensión actividades de socialización y organización	62
Gráfico 5: Dimensión actividades tácticas	63
Gráfico 6: Variable juego cooperativo	65

## **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**

### **RESUMEN**

La investigación parte de la interrogante ¿Qué relación existe entre el 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?, teniendo como objetivo general: Establecer la relación que existe entre área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018 y llegando a determinar la siguiente hipótesis general: Existe relación directa entre área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

El enfoque utilizado en la presente investigación es cuantitativo, el método general es el científico, el diseño es el descriptivo - correlacional; que permitió describir las características individuales y grupales de los estudiantes del II ciclo, además de establecer el grado de asociación entre las variables. La población y muestra de estudio estuvo conformada por los 60 estudiantes entre niños y niñas del II ciclo de la I. E. N° 332 de San Ramón. En la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación con los que se midieron las variables de área psicomotriz y juego cooperativo, con la escala tipo Likert en ambas variables.

Se concluyó que el tau b hallado es,  $\tau = 0,511$  y la significación bilateral de  $p = 0,000$  el coeficiente hallado es significativo con un nivel de confianza del 1%, y de acuerdo al índice de interpretación la correlación es moderada, por tanto se determina que existe una relación considerable entre las variables área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón.

**Palabras Claves:** Área psicomotriz, juego, cooperativo, capacidad, actividades, socialización, organización y táctica

## **Área Psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y las niñas del II ciclo de la I.E. N ° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018**

### **ABSTRACT**

The research part of the question: What is the relationship between the Psychomotor Area and the cooperative game in the children of the II cycle of the I.E. No. 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018 ?, having as a general objective: To establish the relationship that exists between the psychomotor area and the cooperative game in the boys and girls of the II cycle of the I.E. No. 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018 and arriving to determine the following general hypothesis: There is a direct relationship between the psychomotor area and the cooperative game in the children of the II cycle of the I.E. No. 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

The approach used in this research is quantitative, the general method is scientific, the design is descriptive - correlational; which allowed to describe the individual and group characteristics of the students of the second cycle, besides establishing the degree of association between the variables. The population and study sample consisted of 60 students among children of the II cycle of the I. E. No. 332 of San Ramón. In the data collection the observation technique was used and as instrument the observation card with which the variables of psychomotor area and cooperative game were measured, with the Likert scale in both variables.

It was concluded that the tau b found is,  $\tau = 0.511$  and the bilateral significance of  $p = 0.000$  the coefficient is significant with a confidence level of 1%, and according to the interpretation index the correlation is moderate, therefore it is determined that there is a considerable relationship between the psychomotor area variables and the cooperative game in the children of the second cycle of I.E. N°. 332 Domingo Sabio de San Ramón.

**Keywords:** Psychomotor area, game, cooperative, capacity, activities, socialization, organization and tactics.

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Realidad problemática**

En la actualidad el avance de las ciencias y las tecnologías han acercado a los más pequeños a actividades de juegos en redes o al manejo de celulares, tablet o computadoras con acceso a internet. Esto ha ido en aumento y ha llevado a los niños y niñas a situaciones de soledad, han cambiado los juegos tradicionales que les permitían el movimiento de todo su cuerpo por posturas estáticas y momentos de óseo y han cambiado los momentos de alboroto, risas y correteos por momentos silenciosos y de cansancio visual.

Según los informes emitidos por la Organización Mundial de la Salud (2018) la "adicción a los videojuegos" pasarán a considerarse una enfermedad por ser un trastorno del comportamiento. En Estados Unidos alrededor de 200 millones de usuarios juega o utiliza videojuegos aproximadamente 13 horas en una semana (Newzoo, 2015). Asimismo, en España, los videojuegos han llegado a ser el segundo contenido digital más destacado (Fundación Orange, 2014).

Horvat (2018) planteó una serie de síntomas que pueden esclarecer un diagnóstico preliminar de adicción a los videojuegos como manifestaciones constantes de euforia o ansiedad extrema durante la actividad, carencia de interés en los vínculos sociales o intereses personales diversos además del juego, frustración o necesidad extrema de jugar, impedimentos para dormir o realizar hábitos cotidianos y exceder las 25-30 horas de juego semanal.

Según el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de Argentina (2018) revela que el 37% de los usuarios entre edades de 8 a 12<sup>a</sup> años pasan entre 4 y 6 horas por día frente a la pantalla. Además, el 51% de los usuarios consultados juega entre dos y tres horas diarias.

En el Perú también según estadísticas del Ministerio de Salud (2012) un total de 35 menores de entre 7 y 11 años recibió tratamiento médico por ciberadicción o adicción a los videojuegos (citado por La República, 2014). Arnau, Falla, y Jiménez (2011) agregan que casi la mitad (41%) de 164 adolescentes pertenecientes a las regiones costa y selva del Perú presentaban problemas de adicción, puesto que jugaban entre 4 y 8 horas al día. Con respecto a este fenómeno, Echeburua y De Corral (2010) mencionaron que el videojuego es una afición patológica que origina dependencia en el individuo ocasionando la restricción de sus actividades e intereses. Además, Chóliz y Marco (2011) definen a la dependencia como el uso excesivo o compulsivo de los videojuegos al grado de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto.

Por consiguiente, la Clínica Universidad de Navarra (2015) señaló que el inicio en el empleo de videojuegos ocurre de manera eventual y por consiguiente la incidencia aumenta hasta alcanzar una práctica diaria. Además, el uso incontrolable desarrolla una desorganización grave en la vida del adolescente o niño. Al respecto, Tejeiro, Pelegrina, y Gómez, (2009) indican que el potencial de los videojuegos convierte al usuario en un ser aislado, puesto que la actividad de juego suele ser solitaria, provocando que el individuo reduzca sus interacciones amicales, convirtiéndose menos interactuante y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.

Es este el contexto en el que nace la investigación, la preocupación por la situación de niños, niñas y adolescentes que encuentran su pasatiempo en los videojuegos. En el nivel inicial encontramos niños y niñas desde los 2 hasta los 5 años de edad, estos pequeños y pequeñas que aún se encuentran en formación y desarrollo de su motricidad pueden formar hábitos diferentes que de alguna forma los ayuden a seleccionar los juegos tradicionales antes que los juegos en redes.

Así también desarrollar en ellos el trabajo cooperativo a través del juego, ya que la individualidad y las acciones indiferentes generan en el país olas de

violencia y discriminación. Se cree que una de las formas de contrarrestar esta situación es que las personas aprendan a vivir en armonía y solidaridad. Este aprender inicia desde la familia y se va consolidando a lo largo de la vida. Uno de los perfiles de egreso de la educación básica es que el estudiante se desenvuelva con iniciativa a través de su motricidad, este último comprendido como la capacidad de manejar adecuadamente su cuerpo, adecuándose a las diferentes situaciones que enfrenta.

La presente investigación busca determinar el tipo de relación que hay entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo, este último comprendido por Berger y Thompson (2007) como uno de los medios más importantes que tiene el ser humano para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

Así el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

En tal sentido la investigación busca demostrar la relación significativa entre las variables 1 área psicomotriz y la variable 2 Juego cooperativo.

## **1.2. Trabajos previos**

Esta investigación tiene como antecedente y fundamento a investigadores de nivel internacional y nacional, los mismos que tienen concordancia con las variables, dimensiones y las características que se relacionan con los temas de la investigación, que a continuación se describen:

### **A nivel internacional**

Vila (2016) en su trabajo de investigación: *La psicomotricidad y las competencias básicas en educación infantil Rioja Argentina*. Ha tenido como objetivo realizar un programa anual de psicomotricidad basadas en el trabajo por competencias. En una muestra de 24 estudiantes entre niños y niñas de 5 años y para el recojo de información se utilizó una ficha de observación. El tipo de

investigación fue correlacional descriptivo, la cual llegó a la conclusión de que la relación que existe entre las variables es significativa debido a que la programación anual de psicomotricidad ayudó en el desarrollo oportuno, secuenciado y estratégico y el juego en sus múltiples actividades ha generado espontáneamente el trabajo por competencias.

Avedaño (2016) en su tesis titulada: *Desarrollo psicomotor y procesamiento sensorial de niños con vulnerabilidad en un centro de intervención del SENAME de Chile*. Tuvo como objetivo describir el desarrollo psicomotor y la probabilidad de disfunción del pensamiento sensorial de niños de entre 6 y 12 años que se encuentran bajo protección en un centro del Servicio Nacional de Menores por estar en situación de vulnerabilidad de derechos. La investigación es de tipo descriptivo, la muestra de estudio estuvo formada por 31 entre niños y niñas a quienes se les aplicó el test Ozerestki – Guilmain y un test sobre psicomotricidad. Llegando a resultados que el desarrollo psicomotor de los niños y niñas está de acuerdo a su desarrollo cronológico y en algunos casos que representan el 12% de la muestra este desarrollo es mayor con respecto a su desarrollo cronológico.

Hernández (2016) en su trabajo de investigación: *Estimulación del área psicomotriz en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años de edad que integran la sección "A" de la sociedad protectora del niño casa N° 4 de Guatemala*. Tuvo como objetivo implementar la estimulación psicomotriz apropiada para incidir en el desarrollo cognitivo regular, en una muestra de 55 niños a quienes se les aplicó el test de desarrollo psicomotor de 2-5 años (Tepsi), el cual permitió determinar si el desarrollo del niño era normal o baja según su edad cronológica. El tipo de investigación fue experimental y se llegó a resultados que afirman que el uso del material concreto, la manipulación de los objetos y la explicación del contenido han sido determinantes para el desarrollo del área psicomotor de los niños.

### **A nivel nacional**

Gatiaburú (2016) en su tesis: *Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao – Lima*. Tuvo como objetivo constatar la efectividad del programa juego, coopero y aprendo en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años. El tipo de investigación es experimental y fue aplicada a 16 estudiantes, a los cuales se les aplicó el test de desarrollo



psicomotor (TEPSI) y llegó a resultados que confirman que la aplicación del programa juego, coopero y aprendo es efectivo para incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en los niños de 3 años de la institución en mención.

Chavieri (2017) en su tesis de investigación titulada: *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz de Rimac- Lima*. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales. El tipo de investigación es básica con un diseño descriptivo correlacional. El instrumento usado fue un cuestionario, el cual fue aplicado a una muestra de 91 niños. Se llegó a la conclusión que existe relación positiva muy alta ( $r=0,980$ ) y significatividad ( $p=0.5$ ) entre las variables mencionadas.

Álvarez (2015) en su trabajo de investigación: *La psicomotricidad y el desarrollo de la escritura en el nivel inicial de la institución educativa Mi Nuevo Mundo del Distrito de Comas- Lima*. Tuvo como objetivo establecer la relación que existe entre la psicomotricidad con la escritura. El tipo de investigación es descriptivo correlacional, tuvo como muestra a 45 niños a quienes se les aplicó una ficha de observación. Llegando a la conclusión de que existe relación directa entre la psicomotricidad y la escritura debido a que la primera es determinante para encaminar a los niños y niñas en el proceso de escritura en los niveles de presilábico y silábico.

### **A nivel local**

Gómez (2015) en su trabajo de investigación: *El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla de Huancayo*, Tuvo como objetivo determinar la influencia del juego cooperativo en las conductas agresivas que presentan los niños y niñas del barrio de Ocopilla. El tipo de investigación es experimental, tuvo como muestra a 40 estudiantes entre niños y niñas, a los cuales se les aplicó una ficha de observación. Llegando a la conclusión de que el juego cooperativo como alternativa estratégica de intervención para reducir las conductas agresivas y como una estrategia para diagnosticar es efectiva antes, durante y después de la intervención.

Cancho (2016) en su trabajo de investigación: *Juegos motores para desarrollar el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. "KYODAI" de Pio Pata – El tambo*. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo del aprestamiento de coordinación dinámica gruesa. El tipo de investigación fue experimental, tuvo como muestra a 45 estudiantes entre niños y niñas, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de 20 ítems. Llegando a la conclusión de que la aplicación de los juegos motores desarrolla la coordinación dinámica gruesa de los participantes.

### **1.3. Teorías relacionadas al tema**

#### **Psicomotricidad**

La palabra psicomotricidad está formada por dos palabras la psique o mente y lo motriz el cuerpo. La psicomotricidad considera el movimiento como un fenómeno de comportamiento, que va más allá de la simple biodinámica, entendiendo al movimiento como un factor de expresión y de desarrollo del individuo en relación con su entorno.

Para Berruzo (1995) la psicomotricidad es:

Un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad en el movimiento y el acto (P.16)

Así también para De Quirós (2012) afirma que:

La motricidad es la ejecución del movimiento y está ligada a mecanismos localizables del cerebro y en el sistema nervioso. Sin embargo, la palabra psicomotricidad comprende a la persona en su globalidad, implica aspectos motores y psíquicos, entendiendo estos últimos en sus vertientes cognitivas y emocionales, y teniendo en cuenta que la persona está dentro de la sociedad en la que vive, por lo que necesariamente hay que contemplar también los factores sociales (P. 20)

## **Elementos de la Psicomotricidad**

Los elementos de la psicomotricidad que permitirán una correcta estructuración del esquema corporal son: la actividad tónica, el equilibrio y conciencia corporal son.

**a) Actividad tónica:** Para Stamback (1971) citado por la UNMSM (2013), dice que:

Considera que para la realización de cualquier movimiento es preciso la participación de los músculos del cuerpo y está regulada por el sistema nervioso, hace falta que unos se activen o aumente su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. (p.21)

El movimiento es posible gracias a la tensión y distensión (perdida de la tensión aflojamiento) de los músculos estirados. El acto motor voluntario es posible gracias a la función tónica.

Fonseca (2000), citado por la UNMSM, (2014) expresa que:

La tonicidad relaciona la extensibilidad (grado de estiramiento muscular) la pasividad (movimiento producido por la rotación de una articulación) y las sincinesias (movimientos asociados e indiferenciados); por ello, la adquisición del tono muscular es un diálogo permanente entre estados de hipotonicidad (movimientos más sueltos) y de hipertonicidad (movimientos más rígidos). (p.22)

La regulación del tono permite la tensión y distensión del músculo lo que da origen al movimiento. Y se pueden desarrollar actividades que permitan al niño sensaciones posibles en su cuerpo en diversas posiciones (sentado, gateando, supina) en actitudes estática o dinámicas es decir desplazamientos libres con un punto de referencia o de dificultad así podrá adoptar diferentes niveles de tensión.

**b) El equilibrio:** Para Martí (2007), Citado por la UNMSM, (2013)

“El equilibrio se desarrolla a partir de la realización de actividades tanto dinámicas como estáticas, en diferentes planos de altura.”

El dominio del equilibrio es uno de los primeros pasos para que un niño pueda orientarse dentro de un espacio. El equilibrio estático hace que mantenga el cuerpo en la posición deseada y el dinámico podrá controlar el centro de su gravedad en situaciones de su velocidad, caída etc.

Segura (2005), Citado por la UNMSM, (2014):

“La capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad y el resultado del trabajo muscular para sostener el cuerpo sobre su base”

El niño podrá mantener su equilibrio gracias a la fuerza muscular y el uso de los órganos sensorio motores.

En muchos casos trabajar en los niños actividades de equilibrio provocan inseguridad, ansiedad, problemas de atención y a su vez timidez que afectan a la construcción del esquema corporal

**c) Conciencia corporal:** Para Lázaro (2000), citado por la UNMSM (2013) plantea que la conciencia corporal se fundamenta en:

Conocimiento del propio cuerpo de manera global y segmentaria. Reconocimiento de los elementos principales de cada una de las partes en el propio cuerpo y en el otro. Situación de movilidad-inmovilidad. Cambios posturales (Tumbado, de pie, de rodillas, sentados...) Desplazamientos, saltos, giros. (De unas posturas a otras.) Agilidad y coordinación global. Noción y movilización del eje corporal.”  
(p.24)

Manifiesta que la conciencia corporal es importante porque permitirá al niño cambiar y modificar las respuestas emocionales y motoras es decir como saltar, caminar dar vueltas etc. La conciencia corporal es saber conocer los diferentes elementos que abarca el cuerpo, el valor que posee y las diferentes acciones que este puede realizar tantas físicas interpersonales de sensibilidad y creatividad.

## **Área de psicomotriz**

Desde que nacemos todos nos relacionamos y actuamos en el entorno usando como medio a nuestro cuerpo, con el podemos movernos, experimentar, comunicar y aprender de manera individual según nuestras características, afectos, deseos, y necesidades. Todo esto se refiere al aspecto psicomotriz del individuo, esto quiere decir que existe una estrecha relación entre cuerpo, mente y su interrelación en la vida.

En los primeros meses de vida del niño o la niña el movimiento es el principal medio que emplean para conocer el mundo y a la vez poder expresar sus emociones y sensaciones. De esta forma el nuevo ser va desarrollando progresivamente su desarrollo psicomotriz.

El desarrollo psicomotor va desarrollándose progresivamente y a través de vivencias y experiencias donde se va ganando confianza al ir controlando y dominando el cuerpo. Esto tiene gran importancia ya que el individuo se va haciendo independiente y va afianzando sus habilidades físicas en distintas dimensiones donde puede desenvolverse.

La construcción de un esquema corporal va afianzándose a través de la imagen mental y la imagen de sí mismo que se inicia en el desarrollo psicomotriz del niño o la niña.

En medio de este proceso, es necesario tomar en cuenta que los niños y las niñas son sujetos plenos de emociones, sensaciones, afectos, pensamientos, necesidades e intereses propios, los cuales, durante los primeros años, son vividos y expresados intensamente a través de su cuerpo (gestos, tono, posturas, acciones, movimientos y juegos). Así, esto da cuenta de esa vinculación permanente que existe entre su cuerpo, sus pensamientos y sus emociones.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área Psicomotriz promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen la siguiente competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

## **Competencia**

Las diferentes definiciones del término competencia han ido variando en los últimos tiempos y más aún en el campo educativo involucrado con el logro de los aprendizajes de los estudiantes.

Así para Tobón (2005) la competencia es:

Un proceso que se contextualiza, esto hace referencia al desempeño que tiene un individuo dentro de un aspecto que contempla el desarrollo humano. Es la forma idónea en la que se debe realizar la actividad o la solución de un problema. Para esto tiene como referente a los indicadores de logro, los cuales permiten la verificación en las diferentes etapas. Son también los que brindan evidencia de cuan cerca o lejos se encuentra la persona en logro de una competencia. (P, 43)

Toda competencia señala los propósitos que se deben lograr durante el proceso pedagógico, por eso deben ser asumidos integralmente, mientras que los estándares fijan metas más específicas que se logran en el proceso.

Para Frade (2009) las competencias son:

Propias del ser humano que se adaptan cognitivamente y conductualmente cada vez que enfrentan situaciones concretas, esto le permite adaptarse y generar la necesidad de buscar recursos con la finalidad de dar respuestas o soluciones a las demandas del entorno (p. 80).

La investigación ha tomado la definición que hace el MED (2018) sobre competencia, la cual la define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. (P. 31)

Una persona competente comprende la situación que enfrenta y evalúa las posibilidades que tiene para resolverlas. Esto involucra saber identificar los conocimientos, habilidades y recursos que se tiene y que están disponibles en el contexto. Así también el análisis de las posibles combinaciones que puede realizar para solucionar el problema a través de la toma de decisiones.

Ser una persona competente también demanda la combinación de las características personales, potencialidades y socioemocionales que permitan ser eficaz en la interacción con otros. Estas particularidades exigirán al individuo estar alerta a las diferentes situaciones que enfrentará.

Para desarrollar competencias en los estudiantes se requiere que el mismo estudiante sea protagonista de su aprendizaje, el docente debe propiciar espacios que permitan el desarrollo de competencias. Este proceso se da a lo largo de la vida pasando por los niveles de educación básica, la cual tiene como objetivo el logro del perfil de egreso que le permitirá al estudiante egresado seguir el camino hacia ser un ciudadano competente.

### **Capacidad**

Para Ministerio de Educación (2018) los recursos que permiten actuar de manera competente son las capacidades. Entre estos recursos están las habilidades, las actitudes y los conocimientos que se tienen y se usan para resolver un problema o situación. Las habilidades se entienden como los talentos que pueden sociales, cognitivas o motoras. Estas también están acompañadas de las actitudes a las cuales se les considera como la disposición o tendencias para actuar en una situación determinada y los conocimientos que son los legados de la humanidad teorías, conceptos y procedimientos en las diferentes ciencias.

### **Características de los niños del II ciclo**

En los primeros años de vida se da el proceso de individuación, esto implica que los niños y niñas logren diferenciarse de los otros niños o niñas, también se inicia la afirmación de su identidad, el conocimiento de sus características y su valoración personal. Así este proceso sigue su curso desarrollando la autonomía, la expresión de sus emociones y su progresivo equilibrio con el acompañamiento de la docente.

Así también el desarrollo de sus habilidades sociales se da a través de la convivencia y relación con otros, con el cumplimiento de acuerdos de convivencia que ayuda en el cuidado de los espacios y recursos que comparten con otros niños y niñas.

En el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas se da a través de la exploración libre y la experimentación en movimiento, desplazamiento y juego en constante interacción con el entorno. La experiencia que adquieren los niños y niñas les brinda tener mayor conciencia de su cuerpo y las posibilidades que tienen para manejar y controlar la acción y su coordinación.

Los niños del II ciclo van enriqueciendo su vocabulario y lenguaje, se comunican conociendo el propósito con las personas con las que interactúa además se interesa por conocer la escritura para expresar sus emociones y sentimientos. También se interesan en el arte para expresar sus emociones e ideas o vivencias en diferentes lenguajes artísticos como la danza, artes visuales, música y otros. La curiosidad apertura en los niños y niñas la exploración de su contexto y objetos que los rodean, llevándolos a cuestionar el por qué y para qué. Buscan respuestas y los lleva a plantear posibles respuestas y buscar información.

Los niños a partir de estas necesidades y conductas exploratorias aprenden a observar, registrar, compartir, comparar, agrupar, establecer relaciones de cantidad, espacio, tiempo y causalidad, las cuales son las bases para el desarrollo del pensamiento matemático

### **Taller de Psicomotriz para el nivel inicial**

Para el MED (2018) el trabajo que se debe realizar en el nivel inicial en el área de psicomotriz es a través del desarrollo de talleres de psicomotriz divididas en 8 sesiones de 50 a 60 minutos de duración a continuación una breve descripción:

#### **Metodología del taller de psicomotriz**

- a) Inicio del taller:** Se elije el lugar permanente del taller para que este pueda ser implementado según las necesidades que se demande por los niños y niñas.

Al iniciar el taller se debe informar a los participantes sobre las características y actividades que se desarrollaran, la forma, el tiempo, los materiales para que los niños y niñas puedan familiarizarse y



prepararse para desarrollar todas las actividades, juegos motrices, cuentos, construcciones, entre otros.

También se debe establecer un tiempo para recordar los acuerdos de convivencia y pautas para trabajar en el taller.

Informales a los niños y niñas el incremento de materiales nuevos o si se ha realizado algún cambio en los espacios para que estén preparados.

Promover la comunicación a partir del diálogo donde los participantes puedan compartir sus experiencias, emociones y sentimientos. Es importante que los niños y niñas sean escuchados.

**b) Desarrollo del taller:** En el desarrollo del taller se puede desarrollar

**El juego motriz:** Esta actividad es de manera libre, donde los niños y niñas puedan explorar y crear libremente valiéndose de su cuerpo y las posibilidades que este le ofrece, por esto no se debe esperar que los participantes realicen actividades previstas por lo que se debe observar su actuación de manera atenta de manera que se detecten necesidades o momentos de ayuda para que el niño o la niña logre su propósito.

Se debe prestar atención a las acciones sensoriales, simbólicas y exploratorias en referencia a los cambios, a las dificultades, inseguridades, entre otras.

Se debe registrar las observaciones durante el juego para replantear estrategias o para cambiarlas según las demandas y necesidades de los niños y niñas.

Se debe estar atento al juego para poder intervenir de manera amable y con cercanía corporal, pero con claridad y firmeza. Así también recordar los acuerdos de convivencia o reforzar las acciones positivas

Las actividades que se pueden desarrollar en el taller pueden ser:

**Historia oral:** Se pueden desarrollar actividades de narración donde el niño y la niña pueda conectarse, identificarse o establecer relaciones

entre los narradores, la historia y su vivencia de manera que influya en su desarrollo corporal, emocional y mental.

**Expresión gráfico-plástica:** Se busca que el niño y la niña pueda llevar su representación a otros niveles a partir su experiencia, no se debe esperar un producto final, único o uniforme, ya que este espacio permitirá observar la individualidad del niño y la niña

- c) **Cierre del taller:** Este es el momento donde los niños y las niñas deben realizar reflexiones, sugerencias y recomendaciones sobre el desarrollo del taller.
- d) **Evaluación del taller:** Para realizar el recojo de evidencias se puede usar anecdotarios, registros de logro, portafolios, fotografías, álbumes que permitan reflexionar sobre el proceso y desarrollo de cada sesión de taller de manera objetiva, oportuna y permanente.

Los niños y niñas deben participar de estas evaluaciones a través de sus opiniones y sugerencias.

### **Dimensiones**

- a) **Capacidad comprende su cuerpo:** Interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno, representando mentalmente su cuerpo y desarrollando su identidad.
- b) **Capacidad se expresa corporalmente:** Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.

### **El juego**

Según Berger y Thompson (2007) el juego es uno de los medios más importantes que tiene el ser humano para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

Así el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Para Vygotsky (1991) el niño ve la actividad de los adultos que lo rodean, lo imita, lo transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

También Piaget (1977) el juego simbólico es la asimilación de lo real al yo y sus deseos (...) para evolucionar a los juegos de construcción y de reglas que señalan una objetividad del símbolo y una socialización del yo.

Para Segismundo (2012) el juego es un medio de socialización por los siguientes motivos: Porque es un elemento de motivación, porque se incorporan a la actividad simbólica, porque se asientan las bases del proceso de adquisición lingüística, porque se asume a diferentes jugadores y porque se asimila y se comprende valores.

Según Michelete (1996) existen cinco aspectos de la personalidad que pueden ser evaluados a través de la observación del juego y la manipulación de los juguetes.

**La afectividad:** En la etapa infantil está dada por la autonomía, confianza, identidad y trabajo. El juego proporciona alegría, entretenimiento y contribuye en el equilibrio emocional, ya que descarga tensiones, libera energías positivas,

permite la expresión libre, busca lograr un propósito, crea compromisos y alianzas.

La transferencia efectiva se da a través de los juguetes, los niños se apoyan en lo real, reviven situaciones, representan personajes para afianzarse e imitan situaciones del mundo adulto para poder comprenderlos. Todo esto es beneficioso en el desarrollo de su efectividad.

**La motricidad:** La actividad motora es fundamental para la evolución, maduración e independencia motora del niño, ya que le proporciona sensaciones motoras agradables, desarrolla el equilibrio, la coordinación, la destreza y la agilidad.

Para el desarrollo de la motricidad fina (habilidad manual y precisión prensora) y gruesa (totalidad del cuerpo) existen determinados juegos y juguetes que son un soporte para todas estas habilidades y destrezas.

**La inteligencia:** El desarrollo sensoriomotor está unido a las capacidades intelectuales, según Piaget (1977), estas capacidades se convierten en juego para luego ser asimilados para convertirse en esquemas aprendidos.

El niño a través del juego se siente autor, capaz de modificar los acontecimientos, dando lugar a sus primeros razonamientos, análisis y síntesis encaminándose cada más a la inteligencia práctica y abstractas.

**La creatividad:** En todos los niveles lúdicos la creatividad se va desarrollando de forma natural, ya que los niños se ven obligados a emplear, crear estrategias, personajes, juguetes, situaciones y a inventar juguetes, juegos, entre otros.

**La sociabilidad:** El uso de los juguetes favorece en el niño la comunicación, el intercambio con otros niños. A pesar que en los primeros años de vida el juego es solitario, más adelante se convierte en la herramienta fundamental para la socialización y desarrollo de sus habilidades sociales. En este desarrollo se va dando el juego colectivo o asociativo, donde aún no hay división de roles, cada jugador es libre de actuar según sus interés y necesidades sin dañar al grupo, una vez superada esta etapa inicia la actividad competitiva, donde el jugador disfruta y se divierte en interacción con sus compañeros.

En la última instancia se desarrolla el juego cooperativo que es el más organizado, en este juego el éxito depende de todos los participantes, ellos respetan y se organizan con el fin de alcanzar un propósito en común.

### **Beneficios del juego**

Según Batlori (2005) se pueden dar los siguientes beneficios:

- Genera movimientos del cuerpo en sus diferentes dimensiones y en su totalidad.
- Favorece la adquisición del lenguaje, a través de la interrelación.
- Promueve la construcción de nuevos aprendizajes.
- Favorece el pensamiento lógico, a través de la solución de problemas.
- Encamina a explorar las posibilidades y a conocer las limitaciones del cuerpo
- Fomenta el trabajo en equipo y el respeto a los roles.
- Fortalece la autonomía, la aceptación y la confianza.
- Establece valores.
- Ayuda en la comprensión de la importancia de las normas y reglas de juego.

Lo anterior ayuda a los niños y niñas a comprender que el juego es una forma divertida de aprender a socializar, a crear, a construir y a comprender con otros de forma tolerante y respetuosa.

### **Teoría sobre el juego cooperativo**

El enfoque de la teoría de la interdependencia social

Johnson y Johnson (1999), basan su investigación en el planteamiento de Deutsch sobre la teoría de interdependencia social, donde se establece la forma cómo se determinan la interacción entre las personas.

Este planteamiento identifica dos formas de interdependencia: La primera es la positiva, basada en la cooperación que se manifiesta como resultado de la

interacción entre pares, donde se estimulan y facilitan el esfuerzo de cada uno de los miembros del grupo. La segunda es la negativa, donde se promueve la competencia, lo que trae como consecuencia la interacción opositora, donde algunos individuos desalientan y obstaculizan el esfuerzo de su compañero.

Se puede establecer entonces según esta teoría, que si no existe interdependencia no habrá interacción, por lo tanto, los individuos trabajarían independientemente, sin intercambiar experiencias con el resto.

Johnson y Johnson (1999) formularon hace un tiempo los componentes más característicos e importantes que definen o distinguen el aprendizaje cooperativo efectivo.

Interdependencia positiva: Este tipo de interdependencia se presenta cuando el alumno cree que está unido a otros de modo que solo no podría alcanzar sus objetivos, ni tampoco los otros miembros alcanzarían sus metas sin ayuda de los demás (y recíprocamente). Otra forma de organizar esta dimensión es mediante las compensaciones grupales, la distribución equitativa de las tareas en el grupo.

Responsabilidad o exigibilidad individual/ personal; es necesario que el profesor garantice que la evaluación de los logros obtenidos de cada estudiante de forma individual se comunique al equipo de trabajo como al mismo estudiante.

Una forma de exigir individualmente al estudiante es mediante las evaluaciones individuales, también se puede elegir al azar a un estudiante para exponer las conclusiones del equipo de trabajo, o elaborar interrogantes a cada uno mientras se monitorea la actividad grupal.

Interacción cara a cara; se da este tipo de interacción cuando entre ellos existe un vínculo de ayuda y asistencia, además de apoyo para esforzarse conjuntamente a aprender. Las interacciones permanentes y directas entre pares son importante, pero sin perder las características individuales que les ayuda a desarrollar sus capacidades comunicativas básicas.

Habilidades inherentes a pequeños grupos: los alumnos deben desarrollar y aplicar destrezas básicas en las actividades grupales. Este tipo de destrezas deben ser enseñadas intencionalmente para mejorar sus capacidades

de aprendizaje, una gran parte de estudiantes nunca desarrollaron este tipo de habilidades de trabajo cooperativo y por lo tanto no saben cómo hacerlo por lo mismo es necesario priorizar este tipo de habilidades sociales.

Evaluación de los resultados y del proceso: El equipo de trabajo debe realizar actividades reflexivas y evaluativas sobre su trabajo en grupo, de este modo conocerán si están obteniendo sus metas al mismo tiempo como se relacionan dentro del mismo equipo de trabajo.

### **El juego cooperativo**

El juego cooperativo es semejante a otro tipo de juegos, la diferencia es que su naturaleza se caracteriza en llevar a un segundo plano la competitividad (el ganar o perder), lo que lleva a los estudiantes a una competencia sana.

Según Orlick (1996) citado por Mejía (2006):

“Los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica” (p.42)

En los niños del nivel Inicial, es importante debido a que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás.

Giraldo (2005) manifiesta que:

Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. (P. 34)

Por lo tanto, el juego cooperativo no se diferencia de los demás, solo que su naturaleza implica dejar en un segundo plano la competencia entre pares, el ganar o perder, por lo tanto, los niños juegan de manera saludable.

Mero (2015), define al juego cooperativo como:

Actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz. (p.1)

De acuerdo a lo mencionado la implementación de este tipo de trabajos cooperativos debe partir del interés y expectativa del niño, tomando en cuenta sus saberes previos. Solo de esa manera ellos podrán generar sus recursos prioritarios para un aprendizaje que sea significativo.

En el trabajo cooperativo implica el desarrollo de habilidades en los estudiantes para participar en equipo, en ese sentido, Torres (2003) manifiesta que:

Es importante propiciar en los niños capacidades sociales de trabajo en equipo, como una interacción comunicativa adecuada, además de la intervención autónoma para influenciar en el aprendizaje de sus pares, además de exponer sus opiniones, y tener una postura positiva para superar las dificultades (p. 132).

Mediante la intervención docente, que siempre será necesaria, se propician recursos y contextos donde se pueda superar el egocentrismo característico en los primeros años y valorar otras formas de percepción de la realidad. La competencia de ponerse en situación del otro, el ser empático, se relaciona con la estructuración cooperativa, en contraposición del egocentrismo, que se relaciona más a contextos de competencia.

Sanmartín (2012) menciona que:

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (p. 41)



Cualquier sesión de aprendizaje mediante el juego cooperativo que se implemente deberá partir del contexto y de los intereses de los estudiantes de modo que sea para ellos un reto personal de superación y de agrado al trabajo grupal y la obtención de objetivos comunes:

“La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio afectivas y de cooperación intra grupo en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas prosociales”; así lo expresa Garaigordobil, citado por Navarro (2002, p. 82).

Desde tiempo atrás se considera que el aprendizaje resulta de la interrelación entre profesor y estudiante, sin embargo, en la actualidad se da mayor prioridad al trabajo que implica la interrelación entre pares, destacándose el trabajo en equipo.

Este tipo de juegos son:

“Aquello en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías” sostiene Mosquera (2000, p. 39)

### **Características del juego cooperativo**

Orlick (1996), destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes:

- a) Libres de competir: Las personas no son obligados a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda.
- b) Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, tienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos.
- c) Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto.
- d) Libres para elegir: El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y

elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.

- e) Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos.

### **Dimensiones del juego cooperativo**

- a) **Actividades de socialización y organización:** Asume roles y responsabilidades que lo ayudan a ser parte de un equipo que busca alcanzar un objetivo en común.
- b) **Actividades de tácticas:** Planifica acciones de desplazamiento, movimiento e interacción con la finalidad de lograr el objetivo del equipo.

## **1.4. Formulación del problema**

### **Problema general:**

¿Qué relación existe entre área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018?

### **Problemas específicos:**

¿Qué relación existe entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018?

¿Qué relación existe entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018?

## **1.5. Justificación del estudio**

**Justificación Legal:** porque se encuentra enmarcado dentro del marco normativo que faculta el desarrollo de este tipo de investigaciones a fin de optar el grado académico de maestra en la Universidad Cesar Vallejo y del mismo modo a fin de mejorar el desarrollo del aprendizaje, siendo estas las siguientes: La

Constitución Política del Estado Peruano de 1993, La Ley Universitaria N° 23733 y el Reglamento de Grados y Títulos de la EP-UCV 2016.

**Justificación Teórica:** La presente investigación se ha basado en teorías relacionadas al área de psicomotriz y juego cooperativo para tener fundamento sobre sus características y dimensiones. Es necesario conocer a fondo las variables de la investigación para que sea certera en la observación y recojo de información para comprender el mundo del niño, su relación con el juego y su desarrollo psicomotriz. Esta investigación brinda fuente confiable de información para otras investigaciones futuras que quieran ampliar el tema en cuestión.

**Justificación práctica:** Todos los seres humanos contamos con la facultad del lenguaje, desde el punto de vista individual este cumple una función representativa convirtiéndose en un instrumento para obtener conocimientos, desde el punto de vista social cumple una función interpersonal estableciendo y manteniendo relaciones con otros.

Nuestros estudiantes del nivel inicial ven en el juego una forma de aprender y descubrir el mundo de manera agradable e interesante en diversas situaciones en las que se encuentren. Sin embargo, a veces el juego de los niños es tomado como una pérdida de tiempo por parte de algunos maestros que obvian las posibilidades que puede brindar este en el alcance de aprendizajes significativos.

El juego es una herramienta, una técnica, que se le utiliza con una finalidad pedagógica, indispensable, para lograr que el niño interactúe con otros; éste no sólo recrea, sino que ayudará dentro de esa diversión a desarrollar sus habilidades sociales, a conocer manipulando y relacionando el objeto.

La importancia de interacción entre los niños en situaciones de juego, les permite participar activamente en el proceso de selección de las reglas y normas del juego que van a regir la mejora de la socialización.

La importancia de fortalecer el juego cooperativo en los niños y niñas de educación inicial radica en que estos aprenderán a vivir en armonía, respetando al otro, aprendiendo a ser tolerantes, generando un clima de confianza con otros niños y en el futuro no recurrirán a la exclusión o discriminación de otras personas que no necesariamente piensan y sienten como el, pero podrá reconocer

posibilidades de aprender y enriquecer sus experiencias a través de una integración sana y carente de intereses personales .

Por lo antes expuesto, se hace notar la importancia que tiene para los docentes el contar como estrategia al juego cooperativo, que servirá de herramienta para lograr que los niños y niñas fortalezcan su psicomotricidad.

**Justificación Social:** El presente trabajo de investigación ha buscado el tipo de relación que existen en sus variables, demostrando que el área de psicomotriz y el juego cooperativo están directamente relacionados ya que el primero brinda todo el aspecto pedagógico, orienta el trabajo con los niños en el II ciclo y la segunda variable juego cooperativo brinda todas las posibilidades y recursos de que los niños logre el desarrollo de sus competencias y puedan encaminarse al logro del perfil de egreso de la educación básica

Así también proporciona a los docentes del nivel Inicial, una motivación para lograr desarrollar las capacidades de los niños y niñas, que éstas se desarrollen de una manera más activa, donde los estudiantes se consideren protagonistas principales de sus aprendizajes, estos se diviertan se entusiasmen, se enriquezcan; ya que jugando es mucho más fácil aprender.

**Justificación Metodológica:** La investigación ha usado el método científico, el cual a orientado todo el proceso. Se han hecho usos de técnicas, métodos y procedimientos específicos que han permitido establecer la relación que existe entre las variables de manera que los resultados han sido procesados de manera minuciosa para que este proceso tenga la valides correspondiente.

**Justificación por Conveniencia:** La investigación tiene justificación por conveniencia debido a que el campo en el que se ha aplicado es el pedagógico, específicamente en el nivel inicial, donde la investigadora tiene mayor interacción permitiendo de esta manera ampliar los conocimientos sobre las variables y teniendo la accesibilidad para los permisos y el manejo de la muestra.

## **1.6. Hipótesis**

### **Hipótesis General**

Existe relación directa entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

### **Hipótesis Específica:**

Existe relación directa entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

Existe relación directa entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

## **1.7. Objetivos**

### **Objetivo General:**

Determinar la relación que existe entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

### **Objetivos específicos:**

Determinar la relación que existe entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

Determinar la relación que existe entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018

## **II. MÉTODO**

El método general empleado en la investigación fue el método científico; que según Bunge (2009), citado por Bernal (2010, p. 68). “El método científico es el conjunto de etapas y reglas que señalan el procedimiento para llevar a cabo una investigación, cuyos resultados sean aceptados como válidos para la comunidad científica”. El cual nos llevó desde el planteamiento y formulación del problema respecto a la Evasión del Impuesto Predial y La Administración Tributaria; para luego formularse la hipótesis de investigación en el sentido de que estas guardan una relación directa, transcurriendo por la búsqueda de información, datos y concretarse en la contrastación de la hipótesis en relación a los datos y finalmente hacer el reporte del informe correspondiente.

Se desarrolló según el enfoque cuantitativo que es paradigma de la investigación científica, ambos emplean procesos sistemáticos y empíricos en su esfuerzo por generar conocimientos científicos, demuestran el grado en que las suposiciones o ideas que se plasma en el presente trabajo de investigación tiene fundamento, si bien es cierto la cualificación de los fenómenos, utiliza la metodología empírico analítico y se sirve de las pruebas estadísticas; para el análisis de los datos. De acuerdo al enfoque utilizado se usa la recolección de datos para probar la hipótesis. En cuanto al análisis estadístico, para obtener los patrones de comportamiento y probarla teóricamente. El método científico es el que oriento la investigación, el cual permitió descubrir las condiciones en que se

presentan sucesos específicos, caracterizado generalmente por ser tentativo, verificable, de razonamiento riguroso y observación empírica.

Por otro lado, en la investigación cómo métodos específicos se emplearon el método, deductivo, estadístico, hipotético y de concordancia.

**El método deductivo**, según Moran y Alvarado (2010), lo define como: “El método de razonamiento que consiste en tomar conclusiones generales; para obtener explicaciones que parten de hechos particulares aceptados como válidos; para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general”. (p. 8).

**El método estadístico:** Según Tamayo y Tamayo (2003), “La Investigación cuantitativa asume el Método Estadístico como proceso de obtención, representación, simplificación, análisis, interpretación y proyección de las características, variables o valores numéricos de un estudio o de un proyecto de investigación para una mejor comprensión de la realidad y una optimización en la toma de decisiones. (p.119)

**El método hipotético:** Según Tamayo y Tamayo (2003), se propone una hipótesis como consecuencia de sus inferencias del conjunto de datos empíricos o de principios y leyes más generales. En el primer caso arriba a la hipótesis mediante procedimientos inductivos y en segundo caso mediante procedimientos deductivos. Es la vía primera de inferencias lógico deductivo para arribar a conclusiones particulares a partir de la hipótesis y que después se puedan comprobar experimentalmente. (p.120).

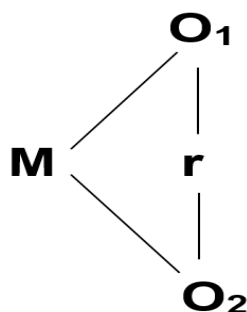
**El método de concordancia:** Según Tamayo y Tamayo (2003), Compara entre si varios casos en que se presenta un fenómeno natural y señala lo que en ellos se repite, como causa del fenómeno.

El tipo de estudio utilizado en la presente es de tipo descriptiva correlacional. Según Hernández, Fernández y Baptista (2000), afirma que: “La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población”. (P. 103). La investigación correlacional según Hernández, Fernández y Baptista (2000), tiene como propósito conocer la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular.

## 2.1. Diseño de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2000), el diseño de investigación viene a constituirse en el plan o estrategia que se conciben para alcanzar los objetivos propuestos, de acuerdo a lo expuesto, la presente investigación tuvo un diseño no experimental transversal. En la presente investigación se aplicó el diseño descriptivo correlacional. Valderrama (2009), menciona que: “Este tipo de estudio tiene como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos o variables”. (P.32)

El diseño descriptivo correlacional permitió establecer la relación o el grado de asociación entre la variable 1 (área psicomotriz) y la variable 2 (juego cooperativo). Podemos decir también que la correlación estudia el grado de asociación de variables “O1”, “O2”, cuyo esquema es:



Dónde:

M = Es la muestra a utilizar.

O<sub>1</sub> = Área psicomotriz

O<sub>2</sub> = juego cooperativo

r = Posible relación entre las variables de estudio.

### Tipo de estudio

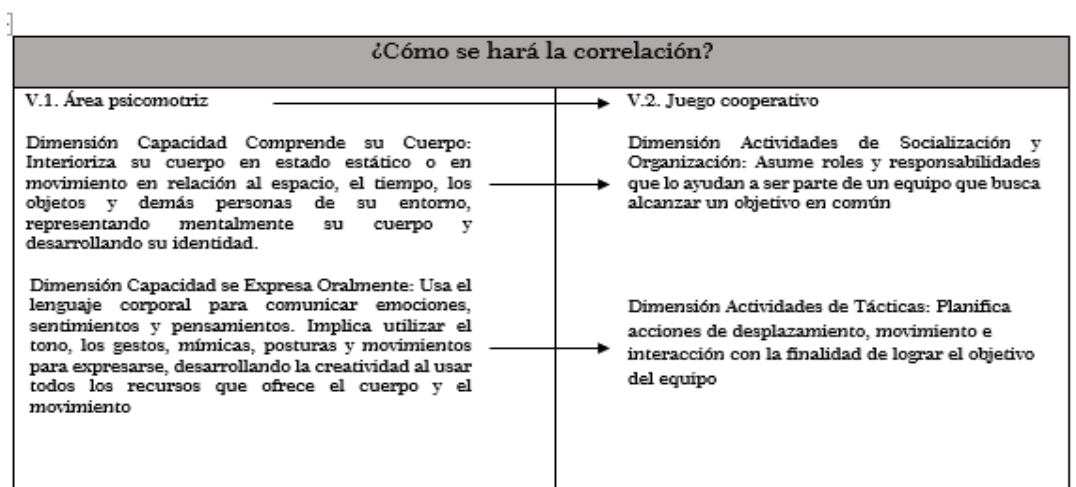
**Según su naturaleza:** Es de tipo cuantitativa, para Hernández, Fernández y Baptista (2000), afirma que: “El enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la numeración numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. (P.5)



También Oseda (2014), “Se realiza para obtener nuevos conocimientos y nuevos campos de investigación sin un fin práctico específico e inmediato. Tiene como fin crear un cuerpo de conocimiento teórico, sin preocuparse de su aplicación práctica.” (p.117)

**Según su alcance temporal:** Para Hernández, Fernández y Baptista (2000), nos dice acerca de los diseños transaccionales correlacionales que tienen como objetivo medir y describir relaciones entre dos o más variables en un momento determinado. Se trata también de descripciones, pero no de variables individuales sino de sus relaciones, sean éstas puramente correlacionales. En estos diseños lo que se mide es la relación entre variables en un tiempo determinado. La presente investigación según su alcance temporal es de diseño transaccional correlacional puesto que la evaluación de la ficha de observación del área de psicomotricidad y la ficha de observación de juego cooperativo se realizó en un momento determinado.

**Según su carácter:** Para Carrasco (2008), cuando las variables son muy complejas, es decir, contienen demasiadas categorías y conceptos, los problemas específicos se construyen teniendo como punto de partida las dimensiones o áreas que comprende la variable independiente o variable 1. En tal sentido nuestro estudio ha relacionado la variable 1 Área psicomotriz y sus dimensiones; con la variable 2 juego cooperativo y sus dimensiones respectivamente; siendo el esquema siguiente:



## 2.2. Variable y operacionalización

Ramírez (2010). Afirma que la operacionalización de variables consiste en descomponer cada una de las variables que componen este estudio a fin de facilitar la recolección, con un alto grado de precisión, de los datos necesarios.

De acuerdo con lo anterior, la operacionalización de variables, es fundamental porque a través de ella se precisan los aspectos y elementos que se quieren conocer, cuantificar y registrar con el fin de llegar a conclusiones. En la presente investigación se tuvo muy en cuenta el concepto de definición operacional de las variables, en ese sentido se define operacionalmente las variables expresándolas en juicios, sentencias u oraciones que sean indicadores de la actitud medida. La operacionalización de variables consta de: variables, dimensiones, indicadores, fuente, técnica, ítems e instrumentos.

Variable 1: Área psicomotriz

Dimensiones:

D1: Dimensión Capacidad Comprende su Cuerpo: Interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno, representando mentalmente su cuerpo y desarrollando su identidad.

D2: Dimensión Capacidad se Expresa Corporalmente: Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.

## OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLES

Variable 1	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	indicadores	Escala de medición
<b>ÁREA DE PSICOMOTRIZ</b>	<p>Para el MED (2018) En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza – aprendizaje corresponde al enfoque relacionado con la construcción de la corporeidad. Dicho enfoque se basa en el desarrollo humano y concibe al hombre como una unidad funcional donde se relacionan aspectos cognitivos, motrices, sociales, emocionales y afectivos que están interrelacionados estrechamente en el ambiente donde se desarrollan los estudiantes y respeta todos los procesos particulares que configuran su complejidad para la adaptación activa del estudiante a la realidad.</p>	<p>En educación inicial el área de psicomotriz también maneja el enfoque relacionado con la construcción de la corporeidad, teniendo en cuenta el contexto en dónde se desarrollan los estudiantes y respetando todos los procesos particulares que configuran su complejidad para su adaptación activa y se va desarrollando según su el desarrollo y maduración que corresponde a este nivel.</p>	<p><b>Capacidad comprende su cuerpo</b></p> <p>Interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno, representando su cuerpo y su identidad.</p>	<p>1.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	<p><b>Ordinal</b></p> <p><b>Nunca (1)</b></p> <p><b>A veces (2)</b></p> <p><b>Siempre (3)</b></p>
				<p>2.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como saltar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	
				<p>3.-Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como trepar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	

				<p>4.-Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como rodar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	
				<p>5.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como hacer giros en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	
				<p>6.-Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	

				<p>7.- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	
				<p>8.-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	
			<p><b>Capacidad se expresa corporalmente</b></p> <p>Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones,</p>	<p>9.-Reconoce sus sensaciones corporales (miedo, nervios, intranquilidad).</p>	
				<p>10.-Identifica las necesidades en el estado de su cuerpo, como la respiración.</p>	

			sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.	<p>11.-Identifica los cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración.</p> <p>12.-Identifica las necesidades en el estado de su cuerpo, como la sudoración.</p> <p>13.-Identifica los cambios en el estado de su cuerpo, como la sudoración.</p> <p>14.-Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>15.- Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>16.- Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana.</p> <p>17.- Representa su cuerpo (o el de otro) incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	
--	--	--	---	--	--

Fuente: Elaboración propia.

Variable 2: Juego cooperativo

Dimensiones:

D1: Dimensión Actividades de Socialización y Organización: Asume roles y responsabilidades que lo ayudan a ser parte de un equipo que busca alcanzar un objetivo en común

D2: Dimensión Actividades de Tácticas: Planifica acciones de desplazamiento, movimiento e interacción con la finalidad de lograr el objetivo del equipo.

La Dimensión: se refiere a una o varias facetas desde donde puede ser estudiada una variable; constituye los rasgos característicos de la variable en estudio. Camperos y Villarroel (2008). Entiende al Indicador como: “las evidencias últimas (en términos de su traducción en ítems de instrumentos) y más concretamente, representativas de las dimensiones y las variables”. (p.32)

Variable 2	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Escala de medición
<b>JUEGO COOPERATIVO</b>	Para Giraldo (2005) manifiesta que: Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. (p. 34)	El juego cooperativo no plantea “ganar” o “perder”: la participación de todos es lo más importante para alcanzar un objetivo común y permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.	<b>Actividades de socialización y organización</b> Asume roles y responsabilidades que lo ayudan a ser parte de un equipo que busca alcanzar un objetivo en común	1.- Acepta jugar con sus compañeros y compañeras de manera espontánea.	<b>Ordinal</b>  <b>Nunca (1)</b>  <b>A veces (2)</b>  <b>Siempre (3)</b>
				2.- Le agrada ser parte de un equipo y lo demuestra al asumir un rol.	
				3.- Asume responsabilidades en el equipo y se esfuerza por cumplirlos.	
				4.- Cumple con los tiempos que se establece en el juego.	
				5.- Cumple con las reglas de juego.	
				6.- Interviene de manera positiva para hacer respetar las reglas del juego.	
				7.- Expresa sus emociones de manera libre pero no abandona el juego.	
				8.- Colabora con sus compañeros y compañeras con la finalidad de lograr el objetivo del equipo.	
				9.- Juega y deja jugar a sus compañeros y compañeras mostrando que el equipo es uno solo.	
				10.- Opina sobre cómo mejorar en los siguientes juegos de manera acertada.	



			<p><b>Actividades de tácticas</b></p> <p>Planifica acciones de desplazamiento, movimiento e interacción con la finalidad de lograr el objetivo del equipo</p>	<p>11.- Ubica a sus compañeros de forma estratégica en el juego, pero dejando jugar a todos.</p>	
				<p>12.- Practica las acciones de movimiento de manera perseverante.</p>	
				<p>13.- Practica las acciones de localización de manera perseverante.</p>	
				<p>14.- Se ubica de manera estratégica apoyando con sus habilidades al equipo.</p>	
				<p>15.- Previene los materiales para los juegos.</p>	
				<p>16.- Solicito tiempos de descanso para su equipo.</p>	
				<p>17.- Solicita tiempos para dialogar con los integrantes de su equipo</p>	

Fuente: Elaboración propia.

### 2.3. Población y muestrea

#### La población:

Población: Este término lo define Ramírez (2010), como “el conjunto que reúne a individuos que poseen características similares, pero con la particularidad de estar referidas a un conjunto limitado por el ámbito del estudio a realizar” (p. 56)

Para la investigación se tomará como población a los 60 estudiantes entre niños y niñas del II ciclo de la I. E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

**Tabla 1:**

*Población de estudio*

SECCIÓN	ESTUDIANTES	%
A	20	33.3%
B	20	33.3%
C	20	33.3%
TOTAL	60	100%

Fuente: Nómina de matrícula 2018

#### Muestra:

En esta investigación la muestra ha sido censal, pues se ha seleccionado a los 60 estudiantes entre niños y niñas que representa el 100% de la población al considerarla como un número manejable de sujetos. Así Ramírez (1997), establece como muestra censal aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra.

### 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

#### Técnicas

Según Abanto (2013), Las técnicas son procedimientos sistematizados, operativos que sirven para la solución de problemas prácticos. Las técnicas deben ser seleccionadas teniendo en cuenta lo que se investiga, porqué, para qué y cómo se investiga. Para recolectar la información sobre el desarrollo de las

competencias en el área de psicomotriz y el juego cooperativo se hizo uso de la observación.

### **Instrumentos**

Según Huamán y Orellana (2003), “Los instrumentos de investigación son los recursos que se elaboran y se aplican para captar y registrar los datos hallados en la muestra de acuerdo a los indicadores seleccionados”. (P.100).

Abanto (2013), señala que los instrumentos son los medios para la recolección de datos.

Así también Chávez (2009) manifiesta que la lista de cotejo o ficha de observación es un instrumento técnico, el cual consiste en un listado de aspectos que serán posibles de evaluar (conductas, conocimientos, habilidades, etc.), un puntaje, una nota o un concepto. En inglés el término es checking list, y es considerada como un instrumento que actúa como mecanismo de revisión en el proceso de enseñanza-aprendizaje con indicadores que evidencian los logros o desaciertos de los involucrados.

Este instrumento puede aplicarse a evaluaciones de tipo cuantitativo o cualitativo. Esto dependerá del tipo de enfoque que se le asigne o del grado o precisión que se le quiera dar. Así mismo la lista de cotejo puede intervenir en el proceso de manera que alerta las actividades que no se han desarrollado y también permite verificar el grado de avance o logro que tienen los participantes. Por todo esto las listas de cotejo o fichas de observación tienen una alta demanda y son fácilmente adaptables al contexto y a las situaciones de diferentes investigaciones.

Para Suárez (2011) las listas de cotejo son un tipo de fichas de observación que contienen una variedad de ítems que se presentan en forma de oraciones ante las cuales se espera una respuesta de los participantes a quienes se les aplica dicho instrumento. Es decir, se espera una posible respuesta o acción, la cual puede ser positiva o negativa para asignarle un juicio o valoración.

En el instrumento se asigna una escala valorativa, es así que el participante obtiene una puntuación por cada ítem, al finalizar la observación se consolidan los puntajes finales con la sumatoria de todos los puntajes.

El instrumento utilizado en la investigación fue una ficha de observación, la cual cuenta con 17 ítems, con tres categorías a las cuales se les asignó un valor Nunca (1) A veces (2) y siempre (3) dando un calificativo final de 51 puntos para ubicar a los niños y niñas en el nivel de logro que establece el Currículo Nacional de Educación Básica (2018), teniendo los intervalos de (0 -10) En inicio (C), (11 - 13) En proceso (B), (14 - 17) Logro previsto (A), (18 - 20) Logro destacado (AD). Según el Currículo Nacional de Educación Básica (2018), La escala de calificación es literal descriptivo y está dado a nivel nacional para responder al enfoque por competencias, donde se valora el proceso de construcción de aprendizaje que logra el estudiante.

Este instrumento se aplicó en un determinado momento a los 60 estudiantes entre niños y niñas del II ciclo de la institución en mención.

Así también Moya (2012), Afirman que para el presente trabajo y teniendo en cuenta, para la prueba y contrastación de las hipótesis, la variable se encuentra en el nivel ordinal.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 1	
Nombre del instrumento	<b>Ficha de observación para el área psicomotriz</b>
Objetivo del instrumento	Establecer la relación que existe entre área psicomotriz y juego cooperativo.
Administración	Individual o colectiva.
Dirigidos a	<b>Niños y niñas del II ciclo de la EB.</b>
Duración	45 minutos aproximadamente.
Características del instrumento	La ficha de observación consta con 2 dimensiones. Por cada dimensión hay una serie de afirmaciones sobre el desarrollo de las capacidades del área de psicomotricidad. El instrumento consta de 17 ítems distribuidos para cada dimensión. La escala de medición fue ordinal.

**Tabla 2:**  
*Baremos de la variable área psicomotriz*

VARIABLE		DIMENSIONES	
ÁREA PSICOMOTRIZ		CAPACIDAD COMPRENDE SU CUERPO	CAPACIDAD SE EXPRESA CORPORALMENTE
<b>INICIO</b>	17 - 29	8 - 14	9 – 15
<b>PROCESO</b>	30 - 41	15 - 20	16 - 22
<b>LOGRADO</b>	42 - 51	21 - 24	23 - 27

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 2	
Nombre del instrumento	Ficha de observación sobre el juego cooperativo
Objetivo del instrumento	Establecer la relación que existe entre área psicomotriz y juego cooperativo.
Administración	Individual o colectiva
Dirigidos a	Niños y niñas del II ciclo de la EB.
Duración	45 minutos aproximadamente
Características del instrumento	La ficha de observación consta con 2 dimensiones. Por cada dimensión hay una serie de afirmaciones sobre el juego cooperativo. El instrumento consta de 17 ítems distribuidos para cada dimensión. La escala de medición fue ordinal.

**Tabla 3:**  
*Baremos para la variable juego cooperativo*

VARIABLE		DIMENSIONES	
JUEGO COOPERATIVO		ACTIVIDADES DE SOCIALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN	ACTIVIDADES TÁCTICAS
<b>INICIO</b>	17 - 29	10 – 17	7 – 12
<b>PROCESO</b>	30 - 41	18 – 24	13 – 17
<b>LOGRADO</b>	42 - 51	25 - 30	18 - 21

**Validez:**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2000), La validez, “en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 210). Sobre el asunto, Sánchez y Reyes (2004), argumentan que: “La validez de un instrumento depende de la efectividad al

obtener los resultados de la capacidad, conducta, rendimiento o aspecto que asegura medir”. (p. 153). De lo expuesto anteriormente, se define la validación de los instrumentos como la determinación de la capacidad de los cuestionarios para medir las cualidades para lo cual fueron construidos. Por lo cual, este procedimiento se realizó a través de la evaluación de juicio del experto, para lo cual recurrí a la opinión del docente asesor de reconocida trayectoria: Dr. Máximo Oseda Lazo.

### **Confiabilidad:**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2000), “La confiabilidad de un instrumento de medición, se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales”. (P. 200). Se realizó la confiabilidad y para ello se aplicó el estadígrafo de Alfa de Cronbach, que es el indicador más utilizado para este tipo de análisis. Se obtuvo el coeficiente de confiabilidad con el programa estadístico SPSS. El alfa de Cronbach, este coeficiente sirve para determinar el nivel de confiabilidad de una escala y para determinar su valor se deben realizar los siguientes pasos:

- 1° Establecer la validez del instrumento.
- 2° Aplicar el instrumento a una muestra piloto.
- 3° Construir una tabla de datos.
- 4° Aplicar la fórmula siguiente:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left| 1 - \frac{\sum S^2i}{S^2t} \right|$$

Donde:

- K = Número de ítems del instrumento
- S<sup>2</sup>i = Varianza de los puntajes de cada ítem.
- S<sup>2</sup>t = Varianza de los puntajes totales.

Para el cálculo del coeficiente de confiabilidad del cuestionario se introdujeron los datos recopilados en la prueba piloto al software estadístico

SPSS. Al procesar los resultados de la prueba piloto dirigido a 30 personas entre trabajadores (30) y contribuyentes (30), se encontró lo siguiente:

Instrumento N° 1

**Escala: ALL VARIABLES**

**Resumen del procesamiento de los casos**

		N	%
Casos	Válidos	60	100,0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,867	17

Instrumento N° 2

**Escala: ALL VARIABLES**

**Resumen del procesamiento de los casos**

		N	%
Casos	Válidos	60	100,0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,903	17

De acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de la prueba piloto, el coeficiente para la encuesta número 1 se ubicó en 0.867 y para la número 2 se ubicó en 0.903; lo que indica una alta confiabilidad de los instrumentos.

## **2.5. Métodos de análisis de datos**

Según Hevia (2001), este estadio se presenta posterior a la aplicación del instrumento y finalizada la recolección de los datos, donde se procederá a aplicar el análisis de los datos para dar respuesta a las interrogantes de la investigación. Después de haber obtenido los datos producto de la aplicación del instrumento de investigación, se procedió a codificarlos, tabularlos, y utilizar la informática a los efectos de su interpretación que permite la elaboración y presentación de tablas y gráficas estadísticas que reflejan los resultados.

Para Hurtado (2000), “El propósito del análisis es aplicar un conjunto de estrategias y técnicas que le permiten al investigador obtener el conocimiento que estaba buscando, a partir del adecuado tratamiento de los datos recogidos.” (p.83). Para el procedimiento de los datos y presentarlos de manera tal de realizar los análisis correspondientes, fue el siguiente:

- a) Categorización analítica de los datos. Los datos que han sido recogidos con anterioridad, se sometieron a la clasificación y codificación de esa forma lograr una nueva o mantener la actual interpretación de los hechos recogidos. Procesamiento de la información mediante la disposición de la masa de datos para organizarla y proceder a la ordenación de la información.
- b) Calificación y tabulación de los datos se tabuló la información mediante tablas de resumen de resultados, donde se determinan los casos que encajan en las distintas sinergias.
- c) Análisis e integración de los datos. Se relacionó y se compararon los resultados obtenidos y se integraron en forma holística. Los procedimientos utilizados para realizar la tabulación, análisis y la interpretación de los datos recopilados fueron realizados a través de una herramienta tecnológica, motivo por el cual se recurrió a la asesoría de un profesional, experto en el área de estadística. Este profesional se



encargó de asesorar en los procedimientos estadísticos utilizando el programa SPSS para Windows 7.5.y Excel 2010.

Según Hurtado (2000), el propósito del análisis es aplicar un conjunto de estrategias y técnicas que le permitan al investigador obtener el conocimiento que estaba buscando, a partir del adecuado tratamiento de los datos recogidos. Este método permitió clasificar y reclasificar el material recogido desde diferentes puntos de vista hasta que se optó por el más preciso y convencional. El análisis permitirá la reducción y sintetizar los datos, se considera entonces la distribución de los mismos. Para el procesamiento de la información se utilizó el programa de Excel donde se analizará los datos con la estadística descriptiva, con las medidas de tendencia central y medidas de dispersión SPSS versión 23.

La fórmula de tau b de kendall se utilizó para determinar la correlación de las variables y de las dimensiones, el estadístico viene dado por la expresión:

$$\text{Tau b} = \sqrt{\frac{P-Q}{(P+Q+Ty)+(P+Q+Tx)}}$$

## 2.6. Aspectos éticos

Para recoger los datos de la investigación a partir de la observación de los niños y niñas del II ciclo de la I. E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón se ha tenido la autorización de la directora y las maestras, para lo cual en la parte de anexo se adjunta las respectivas constancias, autorizaciones y aplicación de los mismos.

### **III. RESULTADOS**

#### **3.1. Descripción de los resultados**

A continuación, se analizaron e interpretaron los resultados obtenidos en la presente investigación, siguiendo los objetivos y corroborando las hipótesis planteadas. Se presentan los resultados mediante tablas estadísticas obtenidas de la muestra, cuya aplicación de los instrumentos viene dado por 17 preguntas cada uno, para 60 estudiantes; para ello se usaron las tablas de frecuencias, los gráficos en barras, la determinación de correlación fue dada por la  $r$  de Pearson tanto para variables como para las di relacionadas.

## VARIABLE N° 01: ÁREA PSICOMOTRIZ

### Dimensión 01: CAPACIDAD COMPRENDE SU CUERPO

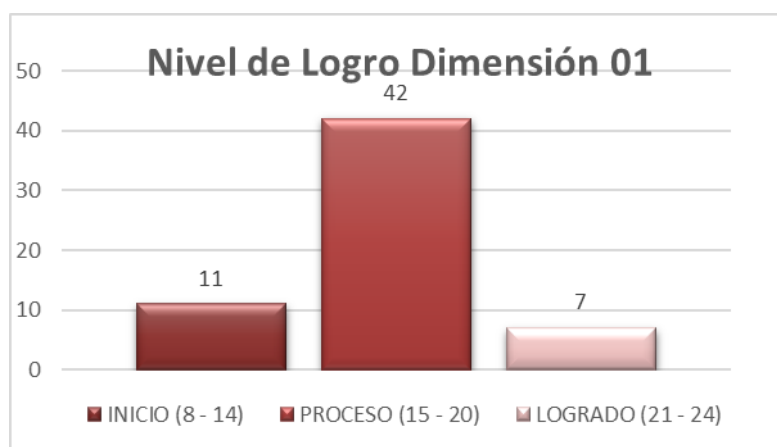
**Tabla 4:**

*Resumen de frecuencia y porcentaje de la dimensión capacidad comprende su cuerpo*

NIVEL	Xi (puntaje)	fi	SUB TOTAL	%
INICIO (8 - 14)	12	8	11	18.33
	14	3		
PROCESO (15 - 20)	15	10	42	70.00
	16	12		
	17	6		
	18	8		
	19	2		
	20	4		
LOGRADO (21 - 24)	22	4	7	11.67
	23	3		
TOTAL			60	100

Fuente: Instrumento variable Área Psicomotriz

**Gráfico 1:** *Dimensión capacidad comprende su cuerpo*



Fuente: Tabla 4

### Interpretación

Con respecto a la dimensión capacidad comprende su cuerpo, el 11,67% de los niños se encuentran en un nivel logrado, el 70,00% en el nivel proceso y el 18,33% en el nivel inicio.

## Dimensión 02: CAPACIDAD SE EXPRESA CORPORALMENTE

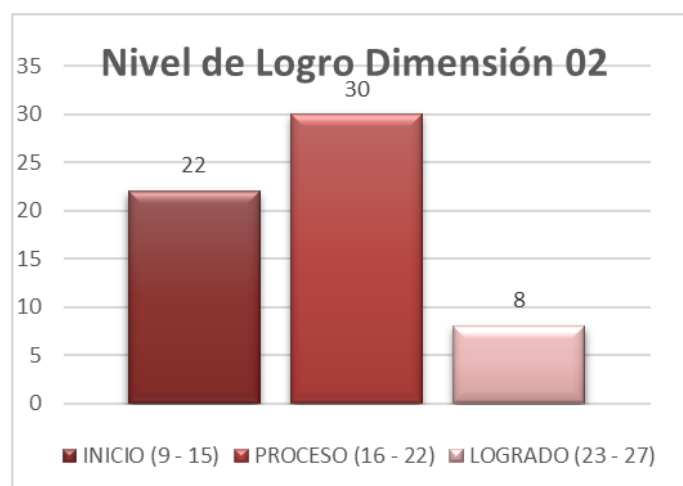
**Tabla 5:**

*Resumen de frecuencia y porcentaje de la dimensión capacidad se expresa corporalmente*

NIVEL	Xi (puntaje)	fi	SUB TOTAL	%
INICIO (9 - 15)	13	8	22	36.67
	14	5		
	15	9		
PROCESO (16 - 22)	16	4	30	50.00
	17	6		
	18	10		
	19	3		
	20	5		
	22	2		
LOGRADO (23 - 27)	24	5	8	13.33
	25	1		
	26	2		
TOTAL			60	100

Fuente: Cuestionario sobre área Psicomotriz

**Gráfico 2:** *Dimensión capacidad se expresa corporalmente*



Fuente: Tabla 5

### Interpretación

Con respecto a la dimensión capacidad se expresa corporalmente, el 13,33% de los niños se encuentran en nivel logrado, el 50,00% en el nivel proceso y el 36,67% en el nivel inicio.

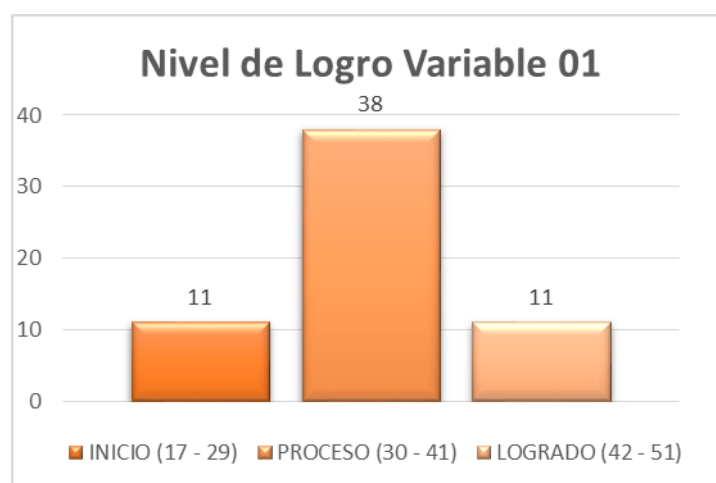
## VARIABLE ÁREA PSICOMOTRIZ

**Tabla 6:**  
*Resumen de frecuencia y porcentaje de la variable área psicomotriz*

NIVEL	Xi (puntaje)	fi	SUB TOTAL	%
INICIO (17 - 29)	25	2	11	18.33
	26	1		
	27	1		
	28	1		
	29	4		
	30	2		
PROCESO (30 - 41)	31	7	38	63.33
	32	9		
	33	9		
	34	9		
	35	1		
	36	3		
LOGRADO (42 - 51)	42	3	11	18.33
	44	1		
	45	1		
	46	3		
	47	2		
	48	0		
	49	1		
	50	0		
TOTAL			60	100

Fuente: Cuestionario sobre área Psicomotriz

**Gráfico 3:** *Variable área psicomotriz*



Fuente: Tabla 6

## Interpretación

Con respecto a la variable área psicomotriz, el 18,33% de los niños se encuentra en un nivel logrado, el 63,33% en el nivel proceso y el 18,33% en el nivel inicio.

## VARIABLE N° 02: JUEGO COOPERATIVO

### Dimensión 01: ACTIVIDADES DE SOCIALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN

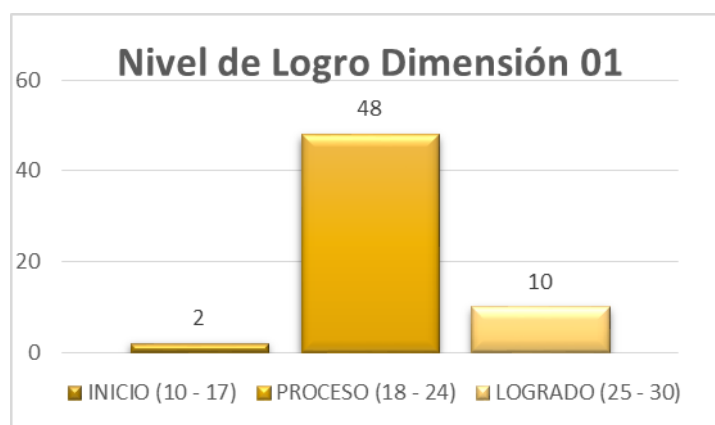
#### Tabla 7:

*Resumen de frecuencias y porcentaje de la dimensión actividades de socialización y organización*

NIVEL	Xi (puntaje)	fi	SUB TOTAL	%
INICIO (10 - 17)	14	1	2	3.33
	17	1		
PROCESO (18 - 24)	18	13	48	80
	19	7		
	20	24		
	21	4		
LOGRADO (25 - 30)	26	4	10	16.67
	27	3		
	28	2		
	30	1		
TOTAL			60	100

Fuente: Cuestionario sobre juego cooperativo

#### Gráfico 4: Dimensión actividades de socialización y organización



Fuente: Tabla 7

## Interpretación

Con respecto a la dimensión actividades de socialización y organización, el 16,67% de los niños de encuentran en un nivel logrado, el 80,00% en el nivel proceso y el 3,33% en el nivel inicio.

## Dimensión 02: ACTIVIDADES TÁCTICAS

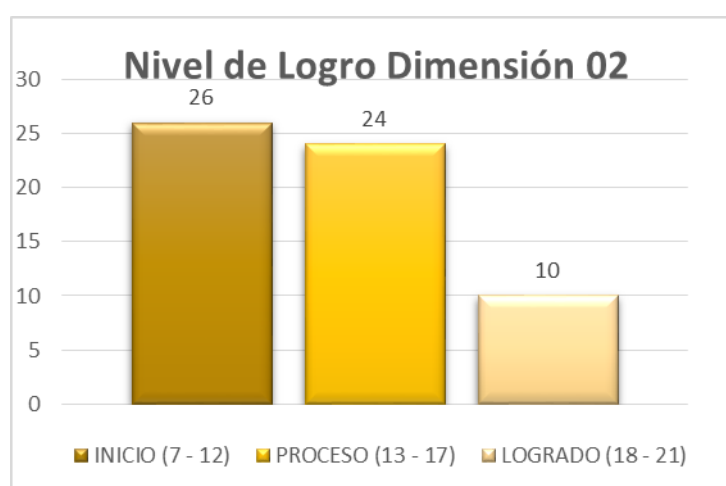
**Tabla 8:**

*Resumen de frecuencias y porcentaje de la dimensión actividades tácticas*

NIVEL	Xi (puntaje)	fi	SUB TOTAL	%
INICIO (7 - 12)	8	4	26	43.33
	9	5		
	11	7		
	12	10		
PROCESO (13 - 17)	14	4	24	40.00
	15	15		
	16	5		
LOGRADO (18 - 21)	18	1	10	16.67
	19	2		
	20	7		
TOTAL			60	100.00

Fuente: Cuestionario sobre juego cooperativo

**Gráfico 5:** *Dimensión actividades tácticas*



Fuente: Tabla 8

## Interpretación

Con respecto a la dimensión actividades tácticas, el 16,67% de los niños se encuentran en el nivel logrado, el 40,00% en el nivel proceso y el 43,33% en el nivel inicio.

## VARIABLE JUEGO COOPERATIVO

**Tabla 9:**

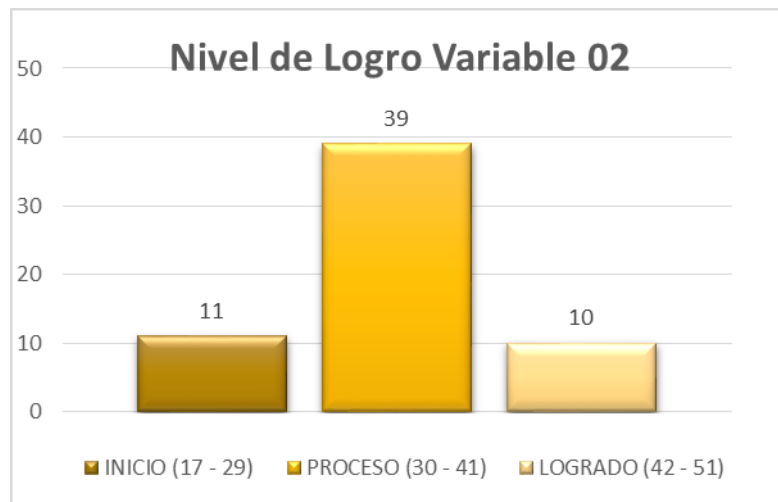
*Resumen de frecuencia y porcentaje de la variable juego cooperativo*

NIVEL	Xi (puntaje)	fi	SUB TOTAL	%
INICIO (17 - 29)	25	1	11	18.33
	26	1		
	27	2		
	28	2		
	29	4		
	30	1		
PROCESO (30 - 41)	31	8	39	65.00
	32	10		
	33	7		
	34	4		
	35	5		
	36	5		
LOGRADO (42 - 51)	42	0	10	16.67
	44	0		
	45	1		
	46	5		
	47	2		
	48	1		
	49	0		
	50	1		
TOTAL			60	100

Fuente: Cuestionario sobre juego cooperativo



**Gráfico 6:** Variable juego cooperativo



Fuente: Tabla 09

### **Interpretación**

Con respecto a la variable juego cooperativo, el 16,67% de los niños se ubica en un nivel logrado, el 65,00% en el nivel proceso y el 18,33% en el nivel inicio.

## **3.2. Contratación de hipótesis**

### **Estudio inferencial**

Se presenta el cálculo del estudio correlacional y las pruebas de hipótesis para la variable área psicomotriz y juego cooperativo, y dimensiones.

### **Correlación entre las variables área psicomotriz y el juego cooperativo**

#### **Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

#### **Baremo de interpretación del coeficiente de correlación**

Interpretación de los índices:

Guilford, 1956

<0,20: correlación ligera; relación casi insignificante
0,20-0,40: correlación baja; relación definida pero pequeña
0,40-0,70: correlación moderada; relación considerable
0,70-0,90: correlación elevada; relación notable
>0,90: correlación sumamente elevada; relación muy fiable

Las interpretamos de acuerdo a las hipótesis generales y específicos.

Calculo del coeficiente de correlación

El cálculo se realizó mediante el software SPSS

**Correlaciones**

			AREA PSICOMOTRICIDAD	JUEGO COOPERATIVO
Tau_b de Kendall	AREA PSICOMOTRICIDAD	Coeficiente de correlación	1,000	,511**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	JUEGO COOPERATIVO	Coeficiente de correlación	,511**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Interpretación:

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.

*Prueba de hipótesis: Área de psicomotriz y juego cooperativo*

Hipótesis general formulada:

Existe relación significativa entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

**Prueba de hipótesis: Significancia estadística**

1. Hipótesis Nula ( $H_0$ ): No existe relación significativa entre área psicomotriz y juego cooperativo

$$H_0: \tau = 0$$

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ): Existe relación significativa entre área psicomotriz y juego cooperativo

$$H_1: \tau \neq 0$$

2. Nivel de significancia  $\alpha = 99\%$  la  $Z_{\text{crítica}} = 2,58$

3. Cálculo del estadístico

$$Z = \frac{\tau}{\sqrt{\frac{2(2N+5)}{9N(N-1)}}}$$

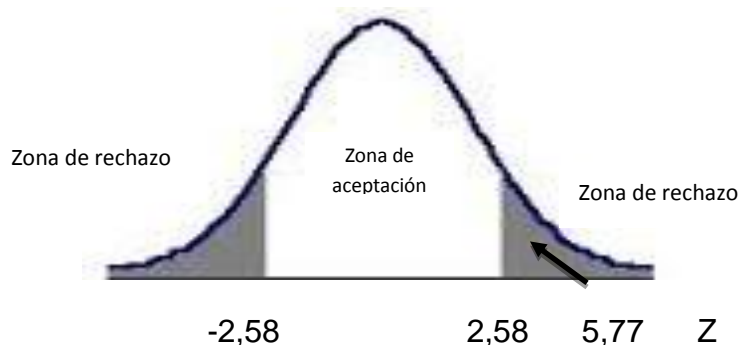
Reemplazando datos en la fórmula se tiene  $Z = 5,77$

Datos:

$$Z_{\text{crítica}} = 2,58$$

$$\tau = 0,511$$

$$N = 60$$



4. Como  $Z_{cal} > Z_{crítica}$  se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ ; se observa que  $5,77 > 2,58$  el valor Z calculado cae en la región de rechazo, en consecuencia aceptamos la hipótesis alterna.

5. Toma de decisión

Como se acepta la hipótesis alterna, llegamos a la conclusión que el área psicomotriz y juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón, están relacionados de manera significativa.

**Correlación entre las dimensiones capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización**

**Objetivo específico**

Determinar la relación que existe entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

Cálculo del coeficiente mediante el software SPSS

**Correlaciones**

			COMPRENDE SU CUERPO	SOCIALIZACION Y ORGANIZACION
Tau_b de Kendall	COMPRENDE SU CUERPO	Coeficiente de correlación	1,000	,623**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	SOCIALIZACION Y ORGANIZACION	Coeficiente de correlación	,623**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### **Interpretación:**

El tau b hallado es,  $\tau = 0,623$  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 establece que existe una relación considerable entre las dimensiones capacidad comprende su cuerpo con socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón.

*Prueba de hipótesis específica: capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización*

Hipótesis específica formulada:

Existe relación significativa entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.

### **Prueba de hipótesis: Significancia estadística**

1. Hipótesis Nula ( $H_0$ ): No existe relación significativa entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización

$$H_0: \tau = 0$$

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ): Existe relación significativa entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización

$$H_1: \tau \neq 0$$

2. Nivel de significancia  $\alpha = 99\%$  la  $Z_{crítica} = 2,58$

3. Cálculo del estadístico

$$Z = \frac{\tau}{\sqrt{\frac{2(2N+5)}{9N(N-1)}}}$$

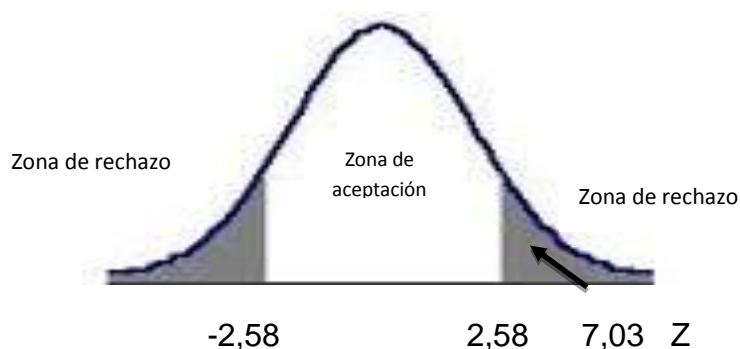
Reemplazando datos en la fórmula se tiene  $Z = 7,03$

Datos:

$$Z_{crítica} = 2,58$$

= 0,623

N = 60



4. Como  $Z_{cal} > Z_{crítica}$  se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ ; se observa que  $7,03 > 2,58$  el valor Z calculado cae en la región de rechazo, por tanto se acepta la hipótesis alterna.

#### 5. Toma de decisión

Al aceptar la hipótesis alterna, llegamos a la conclusión que existe relación significativa entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón.

### **Correlación entre las dimensiones capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas**

#### **Objetivo específico**

Determinar la relación que existe entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018

Cálculo del coeficiente mediante el software SPSS

## Correlaciones

			EXPRESA CORPORALM ENTE	ACTIVIDADES Y TÁCTICAS
Tau_b de Kendall	EXPRESA	Coeficiente de correlación	1,000	,234*
	CORPORALMENTE	Sig. (bilateral)	.	,016
		N	60	60
	ACTIVIDADES Y TÁCTICAS	Coeficiente de correlación	,234*	1,000
		Sig. (bilateral)	,016	.
		N	60	60

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

### Interpretación:

El tau b hallado es,  $\tau = 0,234$  y la significación bilateral de  $p = 0,016$  el coeficiente hallado es significativo con un nivel de confianza del 5%, y de acuerdo al índice de interpretación la correlación es baja, por tanto se establece que existe una relación pequeña entre las dimensiones se expresa corporalmente con actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón.

*Prueba de hipótesis específica: capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas*

Hipótesis específica formulada:

Existe relación significativa entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018

### Prueba de hipótesis: Significancia estadística

1. Hipótesis Nula ( $H_0$ ): No existe relación significativa entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas

$$H_0: \tau = 0$$

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ): Existe relación significativa entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas

$H_1: \tau \neq 0$

2. Nivel de significancia  $\alpha = 95\%$  la  $Z_{crítica} = 1,96$

3. Cálculo del estadístico

$$Z = \frac{\tau}{\sqrt{\frac{2(2N+5)}{9N(N-1)}}}$$

Reemplazando datos en la formula se tiene  $Z = 2,64$

Datos:

$Z_{crítica} = 1,96$

$\tau = 0,234$

$N = 60$



4. Como  $Z_{cal} > Z_{crítica}$  se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ ; se observa que  $2,64 > 1,96$  el valor  $Z$  calculado cae en la región de rechazo, por tanto se acepta la hipótesis alterna.

5. Toma de decisión

Al aceptar la hipótesis alterna, llegamos a la conclusión que existe relación significativa entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón.



#### **IV. DISCUSIÓN**

En la actualidad el desarrollo motor está siendo reemplazado por actividades en internet, lo que causa gran preocupación en los diferentes niveles. Los docentes intentan rescatar a los niños de estas situaciones de óseo trayendo de vuelta a los juegos tradicionales.

En el nivel inicial, donde los niños aun disfrutan del juego, es la etapa más apropiada para generar en ellos actividades que los ayuden a recrearse, a ser autónomos y a desarrollar su psicomotricidad. Se pueden encontrar estudios sobre el juego, su importancia y sus beneficios, pero la presente investigación ha querido establecer el tipo de relación que existe entre el área Psicomotriz y el juego cooperativo.

Es así que iniciando la investigación se formuló el objetivo general: Establecer la relación que existe entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018. Después de una minuciosa observación y el recojo de información con ayuda de la ficha de observación donde los niños desarrollan el área psicomotriz a través del juego cooperativo se obtuvieron resultados en la variable 1 (área psicomotriz) que el 18,33% de los niños se encuentra en un nivel logrado, el 63,33% en el nivel proceso y el 18,33% en el nivel inicio. Y con referencia a la variable 2 (juegos cooperativos) el 16,67% de los niños se ubica en un nivel logrado, el 65,00% en el nivel proceso y el 18,33% en el nivel inicio.

Lo que evidencia el índice de interpretación la correlación es moderada – relación considerable entre el área psicomotriz y juego cooperativo debido a que  $\tau = 0,511$  y la significación bilateral de  $p= 0,000$  el coeficiente hallado es significativo con un nivel de confianza del 1%, con respecto a la muestra de estudio.

Estos resultados se ven respaldados con Gatiaburú (2016) en su tesis: Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao – Lima. Que tuvo como objetivo general constatar la efectividad del programa juego, coopero y aprendo en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años. El tipo de investigación fue experimental y fue aplicada a 16 estudiantes, a los cuales se les aplicó el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) y llegó a resultados que confirman que la aplicación del programa juego, coopero y aprendo es efectivo para incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en los niños de 3 años de la institución en mención.

Así para Berruzo (1995) la psicomotricidad es: Un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad en el movimiento y el acto (P.16)

También para Quirós (2012) que afirma que: La motricidad es la ejecución del movimiento y está ligada a mecanismos localizables del cerebro y en el sistema nervioso. Sin embargo, la palabra psicomotricidad comprende a la persona en su globalidad, implica aspectos motores y psíquicos, entendiendo estos últimos en sus vertientes cognitivas y emocionales, y teniendo en cuenta que la persona está dentro de la sociedad en la que vive, por lo que necesariamente hay que contemplar también los factores sociales (P. 20)

Para Segismundo (2012) el juego es un medio de socialización por los siguientes motivos: Porque es un elemento de motivación, porque se incorporan a la actividad simbólica, porque se asientan las bases del proceso de adquisición lingüística, porque se asume a diferentes jugadores y porque se asimila y se comprende valores.

Así mismo según Michelete (1996) señala que existen cinco aspectos de la personalidad que pueden ser evaluados a través de la observación del juego y la manipulación de los juguetes.

La afectividad: En la etapa infantil está dada por la autonomía, confianza, identidad y trabajo. El juego proporciona alegría, entretenimiento y contribuye en el equilibrio emocional, ya que descarga tensiones, libera energías positivas, permite la expresión libre, busca lograr un propósito, crea compromisos y alianzas.

La transferencia efectiva se da a través de los juguetes, los niños se apoyan en lo real, reviven situaciones, representan personajes para afianzarse e imitan situaciones del mundo adulto para poder comprenderlos. Todo esto es beneficioso en el desarrollo de su efectividad.

La motricidad: La actividad motora es fundamental para la evolución, maduración e independencia motora del niño, ya que le proporciona sensaciones motoras agradables, desarrolla el equilibrio, la coordinación, la destreza y la agilidad.

Para el desarrollo de la motricidad fina (habilidad manual y precisión prensora) y gruesa (totalidad del cuerpo) existen determinados juegos y juguetes que son un soporte para todas estas habilidades y destrezas.

La inteligencia: El desarrollo sensoriomotor está unido a las capacidades intelectuales, según Piaget (1977), estas capacidades se convierten en juego para luego ser asimilados para convertirse en esquemas aprendidos.

El niño a través del juego se siente autor, capaz de modificar los acontecimientos, dando lugar a sus primeros razonamientos, análisis y síntesis encaminándose cada más a la inteligencia práctica y abstractas.

La creatividad: En todos los niveles lúdicos la creatividad se va desarrollando de forma natural, ya que los niños se ven obligados a emplear, crear estrategias, personajes, juguetes, situaciones y a inventar juguetes, juegos, entre otros.

La sociabilidad: El uso de los juguetes favorece en el niño la comunicación, el intercambio con otros niños. A pesar que en los primeros años de vida el juego es solitario, más adelante se convierte en la herramienta fundamental para la socialización y desarrollo de sus habilidades sociales. En este desarrollo se va dando el juego colectivo o asociativo, donde aún no hay división de roles, cada jugador es libre de actuar según sus interés y necesidades sin dañar al grupo, una vez superada esta etapa inicia la actividad competitiva, donde el jugador disfruta y se divierte en interacción con sus compañeros.

En la última instancia se desarrolla el juego cooperativo que es el más organizado, en este juego el éxito depende de todos los participantes, ellos respetan y se organizan con el fin de alcanzar un propósito en común.

También se planteó el objetivo específico 1: Establecer la relación que existe entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018. Con respecto a la dimensión capacidad comprende su cuerpo, el 11,67% de los niños se encuentran en un nivel logrado, el 70,00% en el nivel proceso y el 18,33% en el nivel inicio y con respecto a la dimensión actividades de socialización y organización, el 16,67% de los niños de encuentran en un nivel logrado, el 80,00% en el nivel proceso y el 3,33% en el nivel inicio.

Lo que evidencia el índice de interpretación la correlación es moderada – relación considerable entre las dimensiones Comprende su Cuerpo y Actividades de Socialización - Organización en la I. E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón, debido a que  $\tau = 0,623$  y la significación bilateral de  $p = 0,000$  el coeficiente hallado es significativo con un nivel de confianza del 1%, con respecto a la muestra de estudio.

Estos resultados se ven respaldados con Cancho (2016) en su trabajo de investigación: Juegos motores para desarrollar el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. “KYODAI” de Pio Pata – El tambo. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo del aprestamiento de coordinación dinámica gruesa. El tipo de investigación fue experimental, tuvo como muestra a 45 estudiantes entre niños y niñas, a los cuales se les aplico una lista de cotejo de 20

ítems. Llegando a la conclusión de que la aplicación de los juegos motores desarrolla la coordinación dinámica gruesa de los participantes.

Así para Frade (2009) las competencias son: Propias del ser humano que se adaptan cognitivamente y conductualmente cada vez que enfrentan situaciones concretas, esto le permite adaptarse y generar la necesidad de buscar recursos con la finalidad de dar respuestas o soluciones a las demandas del entorno (p. 80).

Según Berger y Thompson (2007) el juego es uno de los medios más importantes que tiene el ser humano para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

Así el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

Según Orlick (1996) citado por Mejía (2006): “los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica” (p.42)

En los niños del nivel Inicial, es importante debido a que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás.

Giraldo (2005) manifiesta que: Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la

participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. (P. 34)

Por lo tanto, el juego cooperativo no se diferencia de los demás, solo que su naturaleza implica dejar en un segundo plano la competencia entre pares, el ganar o perder, por lo tanto, los niños juegan de manera saludable.

Y para el objetivo específico 2: Establecer la relación que existe entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018. Con respecto a la dimensión capacidad se expresa corporalmente, el 13,33% de los niños se encuentran en nivel logrado, el 50,00% en el nivel proceso y el 36,67% en el nivel inicio, con respecto a la dimensión actividades tácticas, el 16,67% de los niños se encuentran en el nivel logrado, el 40,00% en el nivel proceso y el 43,33% en el nivel inicio y para establecer la correlación entre las dimensiones Se Expresa Corporalmente y Actividades Tácticas en la I. E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón.

Lo que evidencia el índice de interpretación la correlación es baja – relación casi insignificante entre la dimensión se Expresa Corporalmente y Actividades Tácticas, debido a que  $\tau = 0,234$  y la significación bilateral de  $p = 0,016$  el coeficiente hallado es significativo con un nivel de confianza del 5%, con respecto a la muestra de estudio.

Estos resultados se ven respaldados con Álvarez (2015) en su trabajo de investigación: La psicomotricidad y el desarrollo de la escritura en el nivel inicial de la institución educativa Mi Nuevo Mundo del Distrito de Comas- Lima. Tuvo como objetivo establecer la relación que existe entre la psicomotricidad con la escritura. El tipo de investigación es descriptivo correlacional, tuvo como muestra a 45 niños a quienes se les aplicó una ficha de observación. Llegando a la conclusión de que existe relación directa entre la psicomotricidad y la escritura debido a que la primera es determinante para encaminar a los niños y niñas en el proceso de escritura en los niveles de presilábico y silábico.

En el trabajo cooperativo implica el desarrollo de habilidades en los estudiantes para participar en equipo, en ese sentido, Torres (2003) manifiesta

que: Es importante propiciar en los niños capacidades sociales de trabajo en equipo, como una interacción comunicativa adecuada, además de la intervención autónoma para influenciar en el aprendizaje de sus pares, además de exponer sus opiniones, y tener una postura positiva para superar las dificultades (p. 132).

Mediante la intervención docente, que siempre será necesaria, se propician recursos y contextos donde se pueda superar el egocentrismo característico en los primeros años y valorar otras formas de percepción de la realidad. La competencia de ponerse en situación del otro, el ser empático, se relaciona con la estructuración cooperativa, en contraposición del egocentrismo, que se relaciona más a contextos de competencia.

Sanmartín (2012) menciona que: Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (p. 41)

En consecuencia, la presente investigación ha demostrado estadísticamente que existe correlación directa positiva entre las variables en cuestión.

Finalmente, consideramos que la presente investigación es un aporte que permitirá contribuir a futuras investigaciones y nuevos métodos sobre la aplicación del juego cooperativo para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de educación inicial en las diferentes instituciones educativas de nuestro país.

## V. CONCLUSIONES

- 1) Se determinó que según el tau b hallado es significativo con un nivel de confianza del 1% de acuerdo al índice de interpretación la correlación es moderada por tanto se determina que existe una relación considerable entre la variable área psicomotriz y juego cooperativo.
- 2) Se acepta la hipótesis alterna llegando a la conclusión que el área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la institución educativa N° 332 Domingo Sabio están relacionadas de manera significativa.
- 3) Se concluye que existe una relación considerable entre la dimensión comprende su cuerpo con socialización y organización en los niños del II ciclo de la institución educativa N° 332 Domingo Sabio ya que el tau b hallado es  $= 0,623$  y la significancia bilateral de  $p = 0,000$  entonces el coeficiente hallado es significativo con un nivel de confianza del 1% y de acuerdo al índice de interpretación la correlación es moderada.
- 4) Se establece que existe una relación pequeña entre las dimensiones se expresa corporalmente con actividades tácticas en los niños del II ciclo de la institución educativa N° 332 Domingo Sabio ya que el tau b hallado es  $t = 0,234$  y la significancia bilateral de  $p = 0,016$  siendo significativo con un nivel de confianza de 5% siendo la correlación baja.
- 5) Existe relación significativa entre se expresa corporalmente y actividades tácticas en los niños de la institución educativa N° 332 Domingo Sabio.



## **VI. RECOMENDACIONES**

- 1) Se recomienda a los docentes de todos los niveles de la educación peruana desarrollar el área psicomotriz a través del juego cooperativo para afianzar en los estudiantes sus responsabilidades, su autonomía y el trabajo en equipo para mejorar las relaciones sociales y evitar la violencia en todas sus dimensiones.
- 2) Implementar el taller psicomotriz para desarrollar las habilidades, capacidades y competencias del área en el nivel inicial y lograr los aprendizajes esperados en este nivel de manera recreativa, innovadora y lúdica.
- 3) Concientizar a los padres de familia, estudiantes y comunidad sobre los beneficios del juego cooperativo en el desarrollo motor y social de los niños y niñas del nivel de inicial.
- 4) Participar en los talleres de Psicomotricidad con los estudiantes de manera permanente, solidaria y colaborativa para generar en ellos diversión, exploración y construcción de nuevos aprendizajes.

## VII. REFERENCIAS

- Abanto, C. (2013). Guía de diseño y desarrollo de tesis, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo-Perú
- Álvarez, C. (2015). La psicomotricidad y el desarrollo de la escritura en el nivel inicial de la institución educativa Mi Nuevo Mundo del Distrito de Comas. Lima. Perú.
- Arnau, Falla, y Jiménez (2011). Efecto de los videojuegos. Lima. Perú.
- Avedaño, P. (2016). Desarrollo psicomotor y procesamiento sensorial de niños con vulnerabilidad en un centro de intervención del SENAME. Chile.
- Batlori, E (2005). El desarrollo integral del niño mediante el juego. Madrid, España
- Barriga, E. (2008). Observación científica. Perú: Santillana.
- Berruzo, P. (1995). El contenido de la psicomotricidad. Murcia. España.
- Berger y Thompson (2007). El juego recreativo. Barcelona, España: Editorial Florencia.
- Bernal, M. (2010). Cómo mejorar la calidad educativa. Trillas: México.

- Camperos, M y Villarroel, C. (2008). Aseguramiento de las Carreras Universitarias. Documentos. Marco conceptual, teórico, campos, momentos, factores, variables y estándares. Primera versión del Informe Preliminar. Consejo Nacional de Universidades. Oficina de Planificación del Sector Universitario.
- Cancho, L. (2016). Juegos motores para desarrollar el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. "KYODAI" de Pio Pata. Huancayo. Perú.
- Carrasco, D. (2008). Metodología de la investigación científica. Edit. San Marcos.
- Ccanto, M. (2010). Metodología de la investigación científica en educación. Huancayo, Perú. Edit. Visión peruana.
- Chavieri, M. (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz de Rimac. Lima. Perú.
- Chóliz, M y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. Valencia. España.
- Cervantes, V. (2005), Interpretaciones del Coeficiente Alpha de Cronbach
- Córdova, L. (2013). *Estadística aplicada a la investigación*. Perú: Editorial San Marcos.
- Clínica Universidad de Navarra (2015). Guía de práctica clínica sobre trastornos de la conducta. Barcelona. Argentina.
- Cronbach, L. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16, 1-16
- Echeburua, E. y Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96
- Frade, L. (2009). Planeación por competencias. México.
- Gatiaburú, F. (2016). Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao. Lima. Perú.

- Giraldo, J. (2005), Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. México: Grupo Océano.
- Gómez, L. (2015). El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla. Huancayo. Perú.
- Hernández, V. (2016). Estimulación del área psicomotriz en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años de edad que integran la sección "A" de la sociedad protectora del niño casa N° 4. Guatemala.
- Hernández, S. Fernández, C. & Baptista, P. (2000). *Metodología de la investigación*. 2da. edición. México: McGraw-Hill.
- Hevia, O. (2001). Reflexiones Metodológicas y Epistemológicas sobre las Ciencias Sociales. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial Tropykos.
- Horvat, T. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. Jaén. España.
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la Investigación Holística.
- Huamán, D y Orellana, L. (2003), Metodología de la Investigación Cuantitativa. Lima. Perú.
- Johnson, R. y Johnson, D. (1999) El Aprendizaje Cooperativo en el aula. Buenos Aires. Paidós.
- Likert, R. (1976). Una técnica para la medición de actitudes. En Wainerman, C.H. (Ed.). Escalas de medición en ciencias sociales Buenos Aires: Nueva.
- Ministerio de Educación (2018). Currículo Nacional. Lima Perú.
- Ministerio de Educación (2018). Orientaciones para el trabajo pedagógico en el área de educación física. Lima. Perú.
- Ministerio de Salud (2012). Reporte de adicciones a los videojuegos. Lima. Perú.
- Mejía, E. (2006) El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deporte. Colombia.

- Mero, M. (2015). Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. "Mis Pequeños Angelitos", Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador. Recuperado en 23 de junio de 2016, de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-20150069.pdf>
- Michelete, (1996). Importancia del juego y los juguetes. Lima, Perú
- Mosquera, M. (2000), No violencia y deporte. Barcelona. INDE. 2000.
- Moran, G. y Alvarado, D (2010). Método de Investigación. México.
- Moya, Y. (2012). *Enfoques cuantitativos y cualitativos de la investigación científica*. Huancayo Perú.: Edit. Universo.
- Navarro A. (2002), El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona. INDE.
- Newzoo (2015). The Global Games Market: Trends. Beijín. China.
- Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de Argentina (2018)
- Organización Mundial de la Salud (2018). 11ª edición de su Clasificación Internacional de Enfermedades
- Orlick, T (1996), Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.
- Oseña, D. Chenet. M., Chávez, A., Hurtado, D. y Castro, W. (2014). *Métodos y técnicas de investigación científica*. Perú: Ed. Eximpress S.A.
- Piaget, J. (1977). El juego simbólico en el desarrollo cognitivo del niño. Ginebra, Suiza.
- Quirós, M. (2012). Por una educación que integre el pensar y el sentir: El papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Lima. Perú.

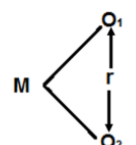
- Sánchez, H y Reyes, C (2004), Diseños de Investigación En: Alvitres, V  
Metodo científico, Planificación de la Investigación. Perú: Ed. Ciencia  
205p.
- Sanmartín, J. (2012), La actividad lúdica y el desarrollo de las destrezas  
cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años, del centro de refuerzo  
pedagógico del programa comunitario “Caminemos juntos” del Barrio  
Víctor Emilio Valdivieso, período 2011-2012. Universidad Nacional de  
Loja. Ecuador.  
[http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3743/1/SANMART  
%C3%8DN%20CHAL%C3%81N%20JOHANNA%20LISBETH.pdf](http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3743/1/SANMART%C3%8DN%20CHAL%C3%81N%20JOHANNA%20LISBETH.pdf)
- Segismundo, A. (2012). El juego es un medio de socialización. Paris, Francia.
- Suárez, J. (2011). Instrumentos para la investigación educacional. Lima, Perú:  
Edit. UNMSM.
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*.  
Editorial Limusa S.A. Noruega Editores. México D.F.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., y Gómez, L. (2009). Efectos psicosociales de los  
videojuegos. Málaga. España.
- Tobón, S. (2005). Formación basada en competencias. Madrid. España.
- Torres, J. (2003) Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar.  
México: Trillas.
- UNMSM (2013). Modulo Formativo –Psicomotricidad y Desarrollo Integral.  
Perú
- UNMSM (2014). Modulo Formativo –Psicomotricidad y Desarrollo Integral.  
Perú
- Vila (2016) en su trabajo de investigación: La psicomotricidad y las  
competencias básicas en educación infantil Rioja Argentina.
- Vygotsky, P. (1991). Aprendizaje social. Moscú, Rusia.

# **ANEXOS**

Anexo N°01: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: 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.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>GENERAL:</b> ¿Qué relación existe entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018?</p> <p><b>ESPECÍFICOS:</b> - ¿Qué relación existe entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018?</p>	<p><b>GENERAL:</b> Establecer la relación que existe entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.</p> <p><b>ESPECÍFICOS:</b> Establecer la relación que existe entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.</p>	<p><b>Variable 1: área de psicomotriz</b> Para el MED (2018) en esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza aprendizaje corresponde al enfoque relacionado con la construcción de la corporeidad. Dicho enfoque se basa en el desarrollo humano y concibe al hombre como una unidad funcional donde se relacionan aspectos cognitivos, motrices, sociales, emocionales y afectivos que están interrelacionados estrechamente en el ambiente donde se desarrollan los estudiantes y respeta todos los procesos particulares que configuran su complejidad</p>	<p><b>GENERAL:</b> Existe relación directa entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.</p> <p><b>ESPECÍFICAS:</b> Existe relación directa entre la capacidad comprende su cuerpo y las actividades de socialización y organización en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Área de psicomotricidad <b>Dimensiones:</b> D1: Capacidad comprende su cuerpo.  D2: Capacidad se expresa corporalmente.</p> <p><b>Variable 2:</b> Juego cooperativo <b>Dimensiones:</b> D1: Actividades de socialización y organización D2: Actividades</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Básico <b>Diseño de la investigación:</b> Descriptivo Correlacional <b>El diseño se</b></p>  <p><b>esquematiza así:</b> <b>Dónde:</b> <b>M</b> = Es la muestra a utilizar. <b>O1</b> = Área de psicomotriz <b>R</b> = Posible relación entre las variables de estudio. <b>O2</b> = juego cooperativo</p>



<p>- ¿Qué relación existe entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018?</p>	<p>Establecer la relación que existe entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018</p>	<p>para la adaptación activa del estudiante a la realidad.</p> <p><b>Variable 2: Juego cooperativo</b></p> <p>Para Giraldo Mera (2005) manifiesta que: Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. (p. 34)</p>	<p>Existe relación directa entre la capacidad se expresa corporalmente y las actividades tácticas en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018</p>	<p>tácticas</p>	<p><b>Método:</b> científico  <b>Población y muestra:</b> 60 entre niños y niñas del II ciclo de la I.E.I San Ramón 2018.  <b>Muestra:</b> censal  <b>Técnica:</b> - observación  <b>Instrumento:</b> ficha de observación.  <b>Procesamiento de la información:</b> Estadística inferencial.</p>
---	---	---	---	-----------------	---

Anexo N°02: Instrumento

**INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE 1: ÁREA PSICOMOTRIZ**

**Instrucciones:** Realice la observación en el desarrollo de las actividades programadas en las sesiones de aprendizaje

N°	ITEM		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (2)
<b>I</b>	<b>DIMENSIÓN CAPACIDAD COMPRENDE SU CUERPO</b>				
1.	<b>INDICADOR</b>	Interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno, representando mentalmente su cuerpo y desarrollando su identidad.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
2			Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como saltar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
3			Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como trepar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
4			Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como rodar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
5			Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como hacer giros en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
6			Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
7			Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.		
8			Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-podal		

			que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.			
<b>II</b>	<b>DIMENSIÓN CAPACIDAD SE EXPRESA CORPORALMENTE</b>					
9	<b>INDICADOR</b>	Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.	Reconoce sus sensaciones corporales (miedo, nervios, intranquilidad).			
10			Identifica las necesidades en el estado de su cuerpo, como la respiración.			
11			Identifica los cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración.			
12			Identifica las necesidades en el estado de su cuerpo, como la sudoración.			
13			Identifica los cambios en el estado de su cuerpo, como la sudoración.			
14			Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.			
15			Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.			
16			Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana.			
17	Representa su cuerpo (o el de otro) incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).					
<b>PUNTAJE PARCIAL</b>						
<b>PUNTAJE FINAL</b>						

### ESCALA VALORATIVA

VARIABLE		DIMENSIONES	
ÁREA PSICOMOTRIZ		CAPACIDAD COMPRENDE SU CUERPO	CAPACIDAD SE EXPRESA CORPORALMENTE
<b>INICIO</b>	17 - 28	8 - 12	9 - 14
<b>PROCESO</b>	29 - 40	13 - 17	15 - 20
<b>LOGRADO</b>	41 - 51	18 - 24	21 - 27

## INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE 2: JUEGO COOPERATIVO

**Instrucciones:** Realice la observación en el desarrollo de las actividades programadas en las sesiones de aprendizaje

N°	ITEM		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (2)
<b>I</b>	<b>DIMENSIÓN ACTIVIDADES DE SOCIALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b>				
1.	<b>INDICADOR</b>	Asume roles y responsabilidad es que lo ayudan a ser parte de un equipo que busca alcanzar un objetivo en común	Acepta jugar con sus compañeros y compañeras de manera espontánea.		
2			Le agrada ser parte de un equipo y lo demuestra al asumir un rol.		
3			Asume responsabilidades en el equipo y se esfuerza por cumplirlos.		
4			Cumple con los tiempos que se establece en el juego.		
5			Cumple con las reglas de juego.		
6			Interviene de manera positiva para hacer respetar las reglas del juego.		
7			Expresa sus emociones de manera libre pero no abandona el juego.		
8			Colabora con sus compañeros y compañeras con la finalidad de lograr el objetivo del equipo.		
9			Juega y deja jugar a sus compañeros y compañeras mostrando que el equipo es uno solo.		
10			Opina sobre cómo mejorar en los siguientes juegos de manera acertada.		
<b>II</b>	<b>DIMENSIÓN ACTIVIDADES TÁCTICAS</b>				
11	<b>INDICADOR</b>	Planifica acciones de desplazamiento, movimiento e interacción con la finalidad de lograr el objetivo del equipo	Ubica a sus compañeros de forma estratégica en el juego, pero dejando jugar a todos.		
12			Practica las acciones de movimiento de manera perseverante.		
13			Practica las acciones de localización de manera perseverante.		
14			Se ubica de manera estratégica apoyando con sus habilidades al equipo.		
15			Previene los materiales para los juegos.		
16			Solicito tiempos de descanso para su equipo.		
17			Solicita tiempos para dialogar con los integrantes de su equipo		
			<b>PUNTAJE PARCIAL</b>		
			<b>PUNTAJE FINAL</b>		

## ESCALA VALORATIVA

VARIABLE		DIMENSIONES	
JUEGO COOPERATIVO		ACTIVIDADES DE SOCIALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN	ACTIVIDADES TÁCTICAS
INICIO	17 - 28	10 - 16	7 - 11
PROCESO	29 - 40	17 - 23	12 - 16
LOGRADO	41 - 51	24 - 30	17 - 21

## Anexo N°03: Validación del instrumento


### MATRIZ DE VALIDACIÓN VARIABLE 1

TÍTULO DE LA TESIS: 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

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES	
				SI	NO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ÁREA PSICOMOTRIZ	DIMENSIÓN CAPACIDAD COMPRENDE SU CUERPO	Interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno, representando mentalmente su cuerpo y desarrollando su identidad.	1.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			✓		✓		✓		✓			
			2.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como saltar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo			✓		✓		✓		✓			
			3.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como trepar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			✓		✓		✓		✓			
			4.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como rodar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su			✓		✓		✓		✓			

		5.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como hacer giros en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			✓		✓		✓		✓		
		6.- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo			✓		✓		✓		✓		
		7.- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades			✓		✓		✓		✓		
		8.- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.			✓		✓		✓		✓		
DIMENSIÓN CAPACIDAD SE EXPRESA ORALMENTE	Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que	9.- Reconoce sus sensaciones corporales (miedo, nervios, intranquilidad).			✓		✓		✓		✓		
		10.- Identifica las necesidades en el estado de su cuerpo, como la respiración.			✓		✓		✓		✓		
		11.- Identifica los cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración.			✓		✓		✓		✓		
		12.- Identifica las necesidades en el estado de su cuerpo, como la sudoración.			✓		✓		✓		✓		
		13.- Identifica los cambios en el estado de su cuerpo, como la sudoración.			✓		✓		✓		✓		
		14.- Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.			✓		✓		✓		✓		

ofrece el cuerpo y el movimiento.	15.- Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.			✓		✓		✓		✓		
	16.-Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana.											
	17.-Representa su cuerpo (o el de otro) incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).											



Dr. Máximo Oseda Lazo

FIRMA DEL EVALUADOR



## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Ficha de observacion

**OBJETIVO:** Recoger información sobre Area psicomotriz

**DIRIGIDO A:** Niños y niñas del II ciclo de la I.E.I.N° 332 DOMINGO SAVIO

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Oseda Lazo Máximo Edgar

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Doctor

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------



Dr. Máximo Oseda Lazo

FIRMA DEL EVALUADOR

## MATRIZ DE VALIDACIÓN VARIABLE 2

**TÍTULO DE LA TESIS:** 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

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SI	NO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
JUEGO COOPERATIVO	DIMENSIÓN ACTIVIDADES DE SOCIALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN	Asume roles y responsabilidades que lo ayudan a ser parte de un equipo que busca alcanzar un objetivo en común	1.- Acepta jugar con sus compañeros y compañeras de manera espontánea.			✓		✓		✓		✓		
			2.- Le agrada ser parte de un equipo y lo demuestra al asumir un rol.			✓		✓		✓		✓		
			3.- Asume responsabilidades en el equipo y se esfuerza por cumplirlos.			✓		✓		✓		✓		
			4.- Cumple con los tiempos que se establece en el juego.			✓		✓		✓		✓		
			5.- Cumple con las reglas de juego.			✓		✓		✓		✓		
			6.- Interviene de manera positiva para hacer respetar las reglas del juego.			✓		✓		✓		✓		
			7.- Expresa sus emociones de manera libre pero no abandona el juego.			✓		✓		✓		✓		
			8.- Colabora con sus compañeros y compañeras con la finalidad de lograr el objetivo del equipo.			✓		✓		✓		✓		
			9.- Juega y deja jugar a sus compañeros y compañeras mostrando que el equipo es uno solo.			✓		✓		✓		✓		

		10.-Opina sobre cómo mejorar en los siguientes juegos de manera acertada.			✓		✓		✓		✓		
DIMENSIÓN ACTIVIDADES DE TÁCTICAS	Planifica acciones de desplazamiento, movimiento e interacción con la finalidad de lograr el objetivo del equipo	11.-Ubica a sus compañeros de forma estratégica en el juego, pero dejando jugar a todos.			✓		✓		✓		✓		
		12.-Practica las acciones de movimiento de manera perseverante.			✓		✓		✓		✓		
		13.-Practica las acciones de localización de manera perseverante.			✓		✓		✓		✓		
		14.-Se ubica de manera estratégica apoyando con sus habilidades al equipo.			✓		✓		✓		✓		
		15.-Previene los materiales para los juegos.			✓		✓		✓		✓		
		16.-Solicito tiempos de descanso para su equipo.			✓		✓		✓		✓		
		17.-Solicita tiempos para dialogar con los integrantes de su equipo			✓		✓		✓		✓		



Dr. Máximo Oseda Lazo

FIRMA DEL EVALUADOR

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Ficha de observacion

**OBJETIVO:** Recoger información sobre Juego cooperativo


**DIRIGIDO A:** Niños y niñas del II ciclo de la I.E.I.N° 332 DOMINGO SAVIO

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Oseda Lazo Máximo Edgar

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Doctor

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

  
Dr. Máximo Oseda Lazo

FIRMA DEL EVALUADOR

**Anexo N°04: Constancia emitida por la institución que acredita la  
realización del estudio**



I. E. N° 332 "Domingo  
Savio"  
San Ramón  
Chanchamayo

"AÑO DEL DIALOGO Y RECONCILIACION NACIONAL "



## CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 332 "DOMINGO SAVIO" DEL  
DISTRITO DE SAN RAMON, PROVINCIA DE CHANCHAMAYO, REGION JUNIN.

### HACE CONSTAR:

Que, la DOCENTE RITA PRINCIPE VELITO HA DESARROLLADO LA  
TESIS DENOMINADO AREA DE PSICOMOTRIZ Y EL JUEGO COOPERATIVO  
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO CICLO, aplicando el instrumento  
denominado FICHA DE OBSERVACION , en la Institución Educativa N° 332  
"Domingo Savio" del Distrito de San Ramón, Provincia de Chanchamayo,  
jurisdicción de la UGEL Chanchamayo.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines  
convenientes.

San Ramón, 20 de diciembre de 2018.

  
*Santiago Valentin*  
DIRECCIÓN  
JINET L. SANTIAGO VALENTIN  
Directora

Email - jalysava@hotmail.com

San Ramón - Chanchamayo

Anexo N°05: Base de datos

DATA DE RESULTADOS

SÁBANA DE RESULTADOS INSTRUMENTO 01

Alumno	ITEMS																
	COMPRENDE SU CUERPO								SE EXPRESA CORPORALMENTE								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2
2	2	1	3	1	3	1	3	2	3	1	1	1	1	3	3	1	1
3	2	1	1	3	1	3	1	2	3	1	3	3	2	3	3	1	3
4	3	1	1	1	2	3	1	3	2	3	3	2	1	3	1	1	1
5	3	1	2	3	3	3	2	1	1	1	3	1	3	1	2	1	3
6	1	3	1	3	1	3	1	1	3	1	3	1	3	3	2	1	3
7	1	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	3	2	3	1	2
8	1	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	1	3
9	3	3	1	1	1	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1
10	3	1	3	1	3	2	1	3	1	1	3	2	1	3	1	3	1
11	3	1	1	1	3	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3
12	3	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	1	1
13	3	3	3	2	2	1	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2
14	3	1	1	2	3	3	3	1	2	1	3	1	3	1	1	1	1
15	3	1	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	2	3	3	1	3
16	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	1
17	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
18	3	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	1	1	1	3	1
19	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3
20	1	2	3	1	2	3	1	3	1	1	1	1	3	2	3	1	2
21	3	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3	3	1	3
22	3	1	1	1	3	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	3	1
23	1	1	3	2	2	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	3	1
24	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3
25	1	2	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	3	3	3	1	1
26	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2
27	3	1	3	1	3	2	1	3	2	1	3	1	3	1	1	1	1
28	3	1	1	1	3	3	3	3	1	1	3	1	2	3	3	1	3
29	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1
30	3	1	3	2	2	1	3	1	3	1	1	1	2	2	3	3	2
31	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3

32	3	3	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
33	1	1	1	3	1	1	1	3	3	1	3	1	3	3	2	1	3
34	3	2	3	1	3	1	3	3	1	1	1	1	3	2	3	1	2
35	3	1	1	1	3	1	3	2	1	3	1	3	1	3	3	1	3
36	2	3	1	3	2	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1
37	1	2	3	1	2	3	1	3	1	1	3	2	1	3	1	3	1
38	1	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3
39	3	3	1	1	1	3	3	1	3	1	1	1	3	3	3	1	1
40	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2
41	3	1	1	1	3	3	3	3	2	1	3	1	3	1	1	1	1
42	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	2	3	3	1	3
43	3	1	3	2	2	1	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1
44	3	1	1	2	3	3	3	1	3	1	1	1	2	2	3	3	2
45	1	2	1	3	1	3	1	3	3	2	3	3	1	1	1	3	1
46	1	2	1	3	1	3	1	3	3	1	3	1	3	1	3	1	1
47	3	3	1	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
48	1	2	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3
49	3	3	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3
50	3	1	3	1	3	2	1	3	3	1	1	1	3	3	3	1	1
51	3	3	3	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	2
52	3	1	1	1	1	3	1	1	2	1	3	1	3	1	1	1	1
53	3	1	3	2	2	1	3	1	1	1	3	1	2	3	3	1	3
54	3	1	1	2	3	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3
55	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	1	1
56	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	3	3	3	2	1	3	2
57	3	2	3	1	3	1	3	3	2	1	3	1	3	1	1	1	1
58	3	1	1	1	3	1	3	2	1	1	3	1	2	3	3	1	3
59	2	3	1	3	2	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1
60	1	2	3	1	2	3	1	3	3	1	1	1	2	2	3	3	2

SÁBANA DE RESULTADOS INSTRUMENTO 02

Alumno	ITEMS																
	ACT. SOCIALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN										ACTIVIDADES TÁCTICAS						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	3	2	1	3	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	1
2	3	3	1	1	3	1	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	3
3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1
4	1	3	3	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1
5	3	1	1	1	3	1	2	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1
6	1	3	3	1	1	1	1	1	3	2	3	3	2	2	3	1	1
7	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	3
8	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	2	3	3	2	1	3
9	1	3	2	2	3	1	1	1	3	2	3	1	2	3	1	3	3
10	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	3	3	1
11	1	3	2	1	3	1	2	3	2	3	3	3	2	2	1	1	3
12	3	3	1	1	1	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	1	1
13	1	1	3	1	1	1	3	2	3	2	1	3	1	3	2	1	1
14	1	3	3	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	3	1	1	1
15	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3
16	1	3	3	3	1	1	3	1	3	1	1	3	3	2	1	1	1
17	3	1	2	1	1	3	3	1	3	3	1	1	1	2	1	1	1
18	1	3	1	1	2	1	3	1	2	3	3	1	1	1	1	1	1
19	3	1	1	1	3	3	1	1	3	1	3	3	2	2	3	1	1
20	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
21	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	2	3	3	2	1	3
22	1	3	2	2	3	1	1	1	3	2	3	1	2	3	1	3	3
23	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	3	3	1
24	1	3	2	1	3	1	2	3	2	3	3	3	2	2	1	1	3
25	3	1	3	1	1	2	3	3	1	2	1	1	3	1	3	1	1
26	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	3	1	3	2	1	1
27	1	3	2	2	3	1	1	1	3	2	2	2	2	3	1	1	1
28	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	2	3	2	3	3	1	1
29	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
30	3	3	1	1	1	1	3	3	1	3	3	1	1	2	3	3	1
31	1	1	3	1	1	1	3	2	3	2	3	3	2	2	1	1	3
32	1	3	3	1	1	1	2	2	3	3	1	1	3	1	3	1	1
33	3	2	1	2	3	1	1	3	3	1	1	3	1	3	2	1	1



34	3	1	3	1	1	2	3	3	1	2	3	1	2	3	1	3	3
35	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	3	3	1
36	1	3	2	2	3	1	1	1	3	2	3	3	2	2	1	1	3
37	3	1	3	1	1	2	3	3	1	2	1	1	3	1	3	1	1
38	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	3	1	3	2	1	1
39	1	3	2	2	3	1	1	1	3	2	2	2	2	3	1	1	1
40	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	2	3	2	3	3	1	1
41	3	1	3	1	1	2	3	3	1	2	1	3	3	2	1	1	1
42	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	1	1	2	1	1	1
43	1	3	2	2	3	1	1	1	3	2	3	1	1	1	1	1	1
44	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	3	3	2	2	3	1	1
45	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3
46	3	3	1	1	1	1	3	3	1	3	1	3	3	2	1	1	1
47	1	1	3	1	1	1	3	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1
48	1	3	3	1	1	1	2	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1
49	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
51	3	1	2	1	1	3	3	1	3	3	1	2	3	3	2	1	3
52	1	3	1	1	2	1	3	1	2	3	3	1	2	3	1	3	3
53	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
54	3	3	1	1	1	1	3	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1
55	1	1	3	1	1	1	3	2	3	2	3	3	2	2	3	1	1
56	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
57	3	2	1	2	3	1	1	3	3	1	1	2	3	3	2	1	3
58	1	3	3	3	1	1	3	1	3	1	3	1	2	3	1	3	3
59	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
60	1	3	1	1	2	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	1	3

## INSTRUMENTO N° 01

Alumno	DIMENSION		VARIABLE
	COMPRENDE SU CUERPO	SE EXPRESA CORPORALMENTE	ÁREA PSICOMOTRIZ
	resultado	resultado	Resultado
1	20	24	44
2	16	15	31
3	14	22	36
4	15	17	32
5	18	16	34
6	14	20	34
7	18	15	33
8	15	19	34
9	16	13	29
10	17	16	33
11	18	15	33
12	12	17	29
13	20	22	42
14	17	14	31
15	18	18	36
16	12	13	25
17	23	24	47
18	15	18	33
19	22	24	46
20	16	15	31
21	14	19	33
22	16	13	29
23	16	16	32
24	12	15	27
25	15	17	32
26	22	24	46
27	17	14	31
28	18	18	36
29	12	13	25
30	16	18	34
31	23	26	49
32	20	26	46

33	12	20	32
34	19	15	34
35	15	19	34
36	18	13	31
37	16	16	32
38	15	15	30
39	16	17	33
40	23	24	47
41	18	14	32
42	12	18	30
43	16	13	29
44	17	18	35
45	15	18	33
46	15	17	32
47	20	25	45
48	15	13	28
49	16	15	31
50	17	17	34
51	22	20	42
52	12	14	26
53	16	18	34
54	17	15	32
55	22	20	42
56	12	20	32
57	19	14	33
58	15	18	33
59	18	13	31
60	16	18	34
Suma	1001	1053	2054
Promedio	16.68	17.55	34.23

## INSTRUMENTO N° 02

Alumno	DIMENSION		VARIABLE
	ACT. SOCIALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN	ACTIVIDADES TÁCTICAS	JUEGO COOPERATIVO
	resultado	resultado	Resultado
1	20	11	31
2	20	11	31
3	14	11	25
4	19	8	27
5	20	9	29
6	17	15	32
7	26	20	46
8	20	15	35
9	19	16	35
10	18	14	32
11	21	15	36
12	20	11	31
13	18	12	30
14	20	12	32
15	27	18	45
16	20	12	32
17	21	8	29
18	18	9	27
19	18	15	33
20	28	20	48
21	20	15	35
22	19	16	35
23	18	14	32
24	21	15	36
25	20	11	31
26	20	12	32
27	19	12	31
28	18	15	33
29	27	20	47
30	20	14	34
31	18	15	33
32	20	11	31
33	20	12	32
34	20	16	36
35	20	14	34
36	19	15	34

37	20	11	31
38	20	12	32
39	19	12	31
40	18	15	33
41	20	12	32
42	20	8	28
43	19	9	28
44	18	15	33
45	27	19	46
46	20	12	32
47	18	8	26
48	20	9	29
49	28	19	47
50	30	20	50
51	21	15	36
52	18	16	34
53	26	20	46
54	20	9	29
55	18	15	33
56	26	20	46
57	20	15	35
58	20	16	36
59	26	20	46
60	18	15	33
Suma	1233	831	2064
Promedio	20.55	13.85	34.40

## RESUMEN

	DIMENSIONES				VARIABLES	
Alumno	DIMENSION 01		DIMENSIÓN 02			
	COMPRENDE SU CUERPO	ACT. SOCIALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN	SE EXPRESA CORPORALMENTE	ACTIVIDADES TÁCTICAS	ÁREA PSICOMOTRIZ	JUEGO COOPERATIVO
1	20	20	24	11	44	31
2	16	20	15	11	31	31
3	14	14	22	11	36	25
4	15	19	17	8	32	27
5	18	20	16	9	34	29
6	14	17	20	15	34	32
7	18	26	15	20	33	46
8	15	20	19	15	34	35
9	16	19	13	16	29	35
10	17	18	16	14	33	32
11	18	21	15	15	33	36
12	12	20	17	11	29	31
13	20	18	22	12	42	30
14	17	20	14	12	31	32
15	18	27	18	18	36	45
16	12	20	13	12	25	32
17	23	21	24	8	47	29
18	15	18	18	9	33	27
19	22	18	24	15	46	33
20	16	28	15	20	31	48
21	14	20	19	15	33	35
22	16	19	13	16	29	35
23	16	18	16	14	32	32
24	12	21	15	15	27	36
25	15	20	17	11	32	31
26	22	20	24	12	46	32
27	17	19	14	12	31	31
28	18	18	18	15	36	33
29	12	27	13	20	25	47
30	16	20	18	14	34	34
31	23	18	26	15	49	33

32	20	20	26	11	46	31
33	12	20	20	12	32	32
34	19	20	15	16	34	36
35	15	20	19	14	34	34
36	18	19	13	15	31	34
37	16	20	16	11	32	31
38	15	20	15	12	30	32
39	16	19	17	12	33	31
40	23	18	24	15	47	33
41	18	20	14	12	32	32
42	12	20	18	8	30	28
43	16	19	13	9	29	28
44	17	18	18	15	35	33
45	15	27	18	19	33	46
46	15	20	17	12	32	32
47	20	18	25	8	45	26
48	15	20	13	9	28	29
49	16	28	15	19	31	47
50	17	30	17	20	34	50
51	22	21	20	15	42	36
52	12	18	14	16	26	34
53	16	26	18	20	34	46
54	17	20	15	9	32	29
55	22	18	20	15	42	33
56	12	26	20	20	32	46
57	19	20	14	15	33	35
58	15	20	18	16	33	36
59	18	26	13	20	31	46
60	16	18	18	15	34	33
Suma	1001	1233	1053	831	2054	2064
Promedio	16.68	20.55	17.55	13.85	34.23	34.40

Anexo N°06: Evidencias Fotográficas

