



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos Colaborativos y Motricidad Gruesa en estudiantes de la
Institución Educativa. 1213 Ate Vitarte, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Carrera Espilco, Elva Guillermina (ORCID: 0000-0002-3784-8158)

ASESORA:

Dra. Mendoza Retamozo, Noemí (ORCID: 0000-0003-1865-0338)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógica

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

Con especial afecto a mis padres que donde se encuentren se sientan orgullosos de mí.

A mis hijas que son el pilar fundamental en mi vida y que con su apoyo incondicional me he permitido lograr cada una de las metas que me he propuesto.

Agradecimiento

A la universidad cesar vallejo, de la cual me siento profundamente orgullosa por haberme brindado, una educación de calidad y fortalecer de este modo mis capacidades profesionales. Y en especial a la Dra. Noemí Retamozo por el apoyo y fortaleza que me brindo durante todo el proceso de mi investigación.

A mis compañeros por ofrecer siempre el apoyo incondicional para lograr los objetivos trazados en este proyecto.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	20
3.1. Tipo y diseño de investigación	20
3.2. Variables y operacionalización	22
3.3. Población (criterios de selección) muestra, muestreo	22
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5. Procedimientos	27
3.6. Método de análisis de datos	27
3.7. Aspectos éticos	28
IV. RESULTADOS	29
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	47
VII. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	51
ANEXOS	55

Índice de tablas

Tabla 1. Juicio de expertos sobre juegos colaborativos.	25
Tabla 2. Juicio de expertos sobre motricidad gruesa.	25
Tabla 3. Estadístico de fiabilidad para los instrumentos de medición.	26
Tabla 4. Distribución de los niveles de los juegos colaborativos.	29
Tabla 5. Distribución de niveles de las dimensiones de los juegos colaborativos.	30
Tabla 6. Distribución de niveles de la motricidad gruesa.	31
Tabla 7. Distribución de niveles de las dimensiones de la motricidad gruesa.	32
Tabla 8. Prueba de correlación para juegos colaborativos y motricidad gruesa.	33
Tabla 9. Prueba de correlación interdependencia positiva y motricidad gruesa.	34
Tabla 10. Prueba de correlación interacción promotora y motricidad gruesa.	35
Tabla 11. Prueba responsabilidad personal e individual y motricidad gruesa.	36
Tabla 12. Prueba habilidades interpersonales y de grupo y motricidad gruesa.	37
Tabla 13. Prueba procesamiento grupal o autoevaluación y motricidad gruesa.	38

Índice de figuras

Figura 1. Esquema del diseño de investigación.	21
Figura 2. Porcentajes sobre juegos colaborativos. Error! Bookmark not defined.	
Figura 3. Porcentajes sobre las dimensiones de los juegos colaborativos. Error! Bookmark not defined.	
Figura 4. Porcentajes sobre motricidad gruesa. Error! Bookmark not defined.	
Figura 5. Porcentajes sobre las dimensiones de motricidad gruesa. Error! Bookmark not defined.	

Resumen

Dentro del proceso de investigación que se ha realizado se ha tenido como objetivo principal determinar la relación entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte el cual fue logrado con el desarrollo de una serie de procesos sistematizados.

La metodología de investigación que se utilizó tuvo un enfoque cuantitativo, el tipo de estudio básico, nivel correlacional y diseño no experimental, transversal. La muestra constituida por 50 estudiantes, todos brindaron información al aplicar un cuestionario de 30 preguntas y una lista de cotejo con similar número de criterios. Ambos instrumentos validados y sometidos a la prueba Alfa de Cron Bach para determinar su confiabilidad que fue en ambos casos de nivel muy fuerte. Los datos de la muestra se procesaron en el software SPSS v25.0.

Se llegó a la conclusión que existe relación significativa entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes, el coeficiente de correlación $Rho = ,635$ indicó correlación positiva de nivel moderado y $p = ,000 < ,050$. Lo cual se interpreta que, se cumplía la condición para rechazar la hipótesis nula.

Palabras clave: Juegos Colaborativos, Motricidad Gruesa, Estudiantes.

Abstract

Within the research process that has been carried out, the main objective has been to determine the relationship between Collaborative Games and Gross Motor in students of the 1213 educational institution of Ate Vitarte, which was achieved with the development of a series of systematized processes.

The research methodology used had a quantitative approach, the type of basic study, correlational level and a non-experimental, cross-sectional design. The sample made up of 50 students, all provided information by applying a 30-question questionnaire and a checklist with a similar number of criteria. Both instruments were validated and subjected to the Cron Bach Alpha test to determine their reliability, which was very strong in both cases. The sample data was processed in SPSS v25.0 software.

It was concluded that there is a significant relationship between collaborative games and gross motor skills in students, the correlation coefficient $Rho = .635$ indicated a positive correlation of a moderate level and $p = .000 < .050$. Which is interpreted that the condition to reject the null hypothesis was fulfilled.

Keywords: Collaborative Games, Gross Motor Skills, Students

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito escolar internacional, desarrollar la adquisición de habilidades de las personas es una de las capacidades básicas que de manera innata se produce en el cuerpo, desde el mismo acto de nacer. Sin embargo, no todos logran desarrollar de manera óptima una coordinación motora gruesa que le permita que sus músculos, huesos y nervios tengan un crecimiento acorde a su edad cronológica. Es esta situación problemática por la que, desde hace muchos años, diversos Estados tomaron la decisión de incluir dentro del currículo educativo un conjunto de actividades que propicien y favorezcan el desarrollo corporal adecuado en cada uno de los estudiantes. Por lo que, se crea el curso de Educación Física.

No obstante, se puede decir que el juego es un medio por el cual un individuo comienza a comprender cómo funciona el mundo y las maneras en las que puede asimilarlo, y juega así un papel importante en su desarrollo artístico y emocional en el cuerpo físico e intelectual de los infantes. Además, el juego es considerado un pilar fundamental para desarrollar a un niño en su vida diaria, ya que destaca la creación de nuevas habilidades que pueden ser de ayuda para la parte cognitiva del infante (Cajamarca, 2018).

Actualmente, el desarrollo de la tecnología y la situación generada por la pandemia ha obligado al docente de Educación Física a innovar diversas estrategias para poder fomentar el crecimiento de la motricidad gruesa de sus estudiantes. La educación se produce en medios virtuales, limitando el nivel de relación directa entre docente – estudiante y entre los propios estudiantes, que resultan relevante para el crecimiento de este tipo de motricidad. Es entonces, difícil que los alumnos se involucren de forma positiva dentro del desarrollo de los juegos colaborativos como estrategia de enseñanza.

La pandemia ocasionada por la COVID -19 a desnudado por completo las falencias que el ámbito educativo presenta en todos los espacios internacionales. No hay un solo país en donde la educación virtual haya tenido éxito y el sector educativo no se haya visto obligado a regresar a la presencialidad. Durante las clases virtuales es muy difícil insertar al estudiante en actividades deportivas y si

estas son grupales, peor aún. Núñez (2020) afirma que 10% de los docentes a quienes se les imparte clases no ha podido hacer presencia en las aulas virtuales y esto tiene coincidencia porque son los estudiantes que presentan recursos socioeconómicos bajos, sin embargo, la problemática no ha llegado a sorprender ya que la información aportada por el Instituto Nacional de Estadística en sus siglas (INE) ha detallado que de cada 10 hogares en España, uno no cuenta con acceso al internet, esta es una información relevante ya que, se recaudó en el año 2020. Asimismo, de cada 10 hogares por lo menos 2 no tienen el equipo necesario para su educación.

Pero el problema no queda ahí. Un somero análisis en el desarrollo de los cursos, deja claro que el docente de educación física ha tenido que innovar sus estrategias tratando de optimizar el uso de las herramientas que brindan la plataformas educativas, sin embargo, es muy difícil la puesta en práctica de la estrategia basada en los juegos colaborativos o cooperativos, lo que ha conllevado a un retraso en la adquisición de nuevas habilidades de los alumnos, con incremento de sus déficit de desarrollo psicomotor, incremento de los patrones de obesidad y un alto nivel de descoordinación de sus respuestas motoras gruesas, quizá debido a que permanecen sentados frente al ordenador durante mas del 90% del tiempo programado para las actividades de aprendizaje.

Según, Quiroz (2018) tanto Alemania como Francia son los dos principales países que aplican programas de desarrollo en el campo de la psicomotricidad en sus centros educativos, otros países como Bélgica, Holanda y Austria han sugerido programas para este propósito, pero estos programas no están disponibles, pues se considera una solución contrastada en los centros educativos en el campo de la educación física al vincularla con la pedagogía, la psicología, entre otros.

De acuerdo con el modelo de los países mencionados con anterioridad en el Perú se promueve un desarrollo psicomotor en el campo de los trabajadores sociales, así como las habilidades, competencias y actitudes en la educación primaria al proponer un diseño de programa.

No obstante, en el país peruano la problemática no es diferente, y tal como la pandemia, la falta de actividad física permanente por parte del estudiante, se evidencia en que un gran porcentaje de ellos ha ganado peso, permanece más tiempo sentado y se niega a participar en actividades que demande un desgaste físico y que sobre todo se orienten al desarrollo normal de su motricidad, en especial la motricidad gruesa. Aun cuando el docente ha buscado la manera de diseñar nuevas pautas estratégicas a partir del desarrollo de diferentes tipos de juegos que se pueden realizar en línea, las limitaciones que por naturaleza existen en una educación de tipo virtual demuestran que el desarrollo motor de los estudiantes no logra alcanzar los estándares educativos que corresponden al nivel de educación primaria y a cada uno de los grados educativos que lo componen.

En el país peruano, el docente no solo lucha con implementar los juegos educativos como parte del desarrollo de acciones físicas en el estudiante, sino que, lucha por alejar al estudiante de las largas horas que destina a la televisión, a los video juegos y al uso de las redes sociales, que son los que motivan la inactividad de la mayoría de estudiantes. Son muy pocos los estudiantes que son conscientes o que reconocen que el desarrollo motor favorece su desarrollo como ser humano. La mayoría de ellos manifiesta que la educación física no es relevante para su desarrollo corporal y destina muchas horas a estar inmóvil y sin realizar actividades físicas que propicien un desarrollo motriz.

Por otro lado, los docentes del área de educación física tratan de salir de la encrucijada que representa la realización de clases virtuales y vienen acoplando diversas estrategias a base de juegos a fin de que el estudiante se motive y encuentre mayor placer al participar en las sesiones de clase de educación física.

Toda esta problemática es repetitiva en el ámbito de la institución educativa N° 1213 de Ate Vitarte, en donde los estudiantes del nivel de primaria, han perdido esa naturaleza participativa en el área de educación física, no asisten virtualmente a clases, muchos porque no cuentan con el espacio como para desarrollar actividades físicas, otros porque consideran que no es importante y, por tanto, guardan el uso de sus datos para el desarrollo de las sesiones de otras áreas.

Toda esta problemática ha generado la curiosidad de encontrar respuesta a la pregunta: ¿Cuál es la relación entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa? Lo que permite conocer en qué medida esta relación refleja el nivel de desarrollo motor que presentan nuestros estudiantes que llevan ya casi dos años desarrollando una educación virtual con muchas carencias tanto tecnológicas como económicas. De igual forma permite conocer qué importancia tiene el desarrollo de los juegos colaborativos como estrategia en el área de educación física.

Luego de conocer la problemática que despertó el interés por investigar se formuló las interrogantes que forman parte del problema general y específicos. Por ello el problema general se formuló bajo la pregunta: ¿Cuál es la relación entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, ¿Ate Vitarte, 2021?

Del mismo modo, los problemas específicos formulados fueron: (1) ¿Cuál es la relación entre la interdependencia positiva y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, ¿Ate Vitarte, 2021? (2) ¿Cuál es la relación entre la interacción promotora y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, ¿Ate Vitarte, 2021? (3) ¿Cuál es la relación entre la responsabilidad personal e individual y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, ¿Ate Vitarte, 2021? (4) ¿Cuál es la relación entre las habilidades interpersonales y de grupo y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, ¿Ate Vitarte, 2021? (5) ¿Cuál es la relación entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, ¿Ate Vitarte, 2021?

El análisis de la realidad existente en cuanto a la problemática detectada permite identificar cada uno de los aspectos de la justificación de nuestro estudio. Así se tiene que la justificación teórica está encaminada a incrementar el nivel de conocimiento que existe en cuanto a los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa sobre todo en estudiantes de educación primaria y dentro del área o el curso de Educación Física.

La justificación metodológica; permite que se seleccionen debidamente todas las técnicas a implementar al igual que los instrumentos siguiendo el diseño escogido por el investigador para poder cumplir con el objetivo planteado, de igual manera se cumplen con aquellos requisitos para poder validar el instrumento una vez que sea adaptado para utilizarlos a beneficio del estudio.

La justificación práctica, está relacionada con el trabajo del docente de Educación Física que podrá contar con información para enriquecer su trabajo pedagógico, contar con estrategias grupales de enseñanza que permitan elevar el nivel de calidad educativa en el contexto de la institución educativa N° 1213 de Ate Vitarte.

La justificación social; se encuentra orientada al reconocimiento de los beneficios que puede aportar el resultado que obtendrá el estudio, mismo que reflejará un desarrollo para cada docente, educador y directivo del centro académico objeto de estudio localizado en Lima, por lo que la información podrá ser obtenida de forma fácil y segura y logrando que se identifiquen aquellas peculiaridades que necesitan de una mejora, fortaleciendo los logros para la calidad educativa a nivel institucional y local.

Cada una de las interrogantes han generado la necesidad de poder establecer objetivos a lograr, como parte del desarrollo de dicha investigación. Así se tiene que el objetivo general fue determinar la relación entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. Los objetivos específicos formulados fueron: (1) determinar la relación entre la interdependencia positiva y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. (2) determinar la relación entre la interacción promotora y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. (3) determinar la relación entre la responsabilidad personal e individual y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. (4) determinar la relación entre las habilidades interpersonales y de grupo y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. (5) determinar la relación entre el procesamiento grupal o

autoevaluación y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021.

Como parte de las respuestas a cada una de las preguntas de investigación se ha formulado las premisas o respuestas empíricas, dentro de las cuales la hipótesis general afirma que, existe relación significativa entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. También se formuló las hipótesis específicas siguientes: (1) existe relación significativa entre la interdependencia positiva y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. (2) existe relación significativa entre la interacción promotora y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. (3) existe relación significativa entre la responsabilidad personal e individual y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. (4) existe relación significativa entre las habilidades interpersonales y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021. (5) existe relación significativa entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213, Ate Vitarte, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Con la finalidad de poder comprender mejor la naturaleza de cada una de las variables en los diferentes ámbitos de estudio se ha revisado diversos estudios nacionales e internacionales, tanto en el idioma nativo, como en el idioma inglés. Dentro de una serie de estudios del ámbito nacional se ha seleccionado investigaciones que son afines a dichos propósitos de investigar. Así se tiene las siguientes investigaciones:

Rojas (2018) realizó un estudio titulado el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de una institución educativa. Sustentado en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Su principal objetivo fue encontrar de qué manera influye el juego lúdico en el crecimiento de la motricidad gruesa en los infantes de 5 años de edad. Pudiendo trabajar con una metodología cuantitativa y descriptiva. Empleando como técnica la observación. Concluyendo que se presenta una influencia significativa en diversas dimensiones como por ejemplo el movimiento y el equilibrio, en donde fueron de manifiesto como un juego lúdico positivo.

Chocce y Conde (2018) realizaron un estudio titulado juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa. Sustentado en la Universidad Nacional de Huancavelica. Tuvieron el propósito de caracterizar la relevancia que tienen los juegos para desarrollar la motricidad gruesa en los alumnos de 5 años de edad. Pudiendo emplear una metodología descriptiva, en donde utilizaron, además, técnicas para recolectar información a un grupo de 13 infantes. Concluyendo que los juegos son relevantes y son utilizados como instrumento pedagógico para desarrollar las habilidades motrices de los alumnos.

Agramonte (2018) realizó un estudio titulado el juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de una Institución Educativa Particular. Sustentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Planteó el propósito de establecer de qué manera el juego didáctico desarrolla la parte motriz de los alumnos de 3 años de edad. Empleando un estudio

cuantitativo. Además, en este estudio pudieron participar 13 infantes. Para la recolección de información se aplicó la observación arrojando como resultado que casi el 70% de los infantes no pudieron lograr incrementar su habilidad motora. Concluyendo que, el juego didáctico si desarrolla de manera significativa la motricidad en los alumnos de dicho centro educativo.

Farfán (2018) realizó un estudio titulado estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años. Presentada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Su principal finalidad fue desarrollar la motricidad gruesa por medio de los juegos tradicionales. Teniendo un enfoque cuantitativo, en donde empleó la encuesta a un grupo de 21 alumnos. Concluyendo que, los juegos tradicionales desarrollan positivamente la parte motriz de los alumnos.

Ordóñez (2017) con su estudio titulado juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado - primaria de una institución educativa. Sustentado en la Universidad Nacional del Centro del Perú. El autor planteó el propósito de encontrar de qué manera influye el juego cooperativo en el desarrollo de la parte motriz de los alumnos. Trabajando bajo una metodología aplicada, en donde participaron 127 estudiantes a quienes se les emplearon encuestas. Llegando a la conclusión que, los juegos cooperativos influyen positivamente en la habilidad motora de los docentes, teniendo un valor positivo de $17.790 p= 0.000 < 0.05$.

Quispe (2021) en su artículo titulado playful strategies for the development of fine motor skills in children from an initial educational institution. Planteó el propósito de encontrar de qué manera influye la estrategia lúdica en el crecimiento motriz del infante. Teniendo como resultado que la estrategia lúdica se relaciona positivamente con la motricidad del niño, ya que el docente ayuda en las actividades dentro del aula para que dichos alumnos puedan tener un conocimiento acerca de la importancia de la movilidad, en tanto obtuvo un valor de $0,000 < 0,05$ en tal sentido, es negada la hipótesis nula y afirmada la alternativa.

Quiñonez (2020) en su artículo titulado *gross psychomotricity in children of initial of the nido school golf during the remote learning*. Su finalidad fue determinar los niveles psicomotrices de los niños de 6 años. Concluyendo que, los infantes presentan una psicomotricidad alta, ya que los niveles académicos los ayudan a desarrollarse de manera significativa, pues los docentes se encargan de que los pequeños participen en las actividades que día a día estos emplean para dinamizar la clase, en tanto, estos pequeños se encuentran dentro de la edad neurológica adecuada.

Cayllahua (2020) en su artículo denominado *motor skills in boys and girls of 5 years of Educational Institution*. Planteó el propósito de evaluar el grado de crecimiento motriz en los infantes de 5 años de edad que realizan sus estudios en dicha Institución Educativa. Pudiendo contar con la participación de 34 alumnos, a ellos se les aplicaron fichas de observaciones. Concluyendo que, en base a los datos arrojados las evoluciones del desarrollo motriz de los estudiantes se ubican en un rango regular.

Meza y Alejandro (2019) realizaron un artículo titulado *relationship between level of physical activity and motor coordination in elementary children of the*. Tuvieron la finalidad de plantear cómo se relaciona la actividad física con la coordinación motriz. Encontrando como resultado que los niveles de actividad física tienen una relación moderada con un valor de $p < 0.05$ no obstante, un 62% tuvieron una actividad física, por su parte un 40% moderada y finalmente un 34% alta. Llegando a la conclusión que la actividad física se asocia positivamente con la coordinación motriz, en donde se evidencia que el sexo masculino sobre sale más que el femenino.

Semino (2017) en su artículo titulado *psychomotricity level thickness of children of 4 years of an Educational Institution Private*. Tuvo la finalidad de determinar el grado psicomotor grueso en los infantes de 4 años de edad. Demostrando que, la psicomotricidad de los pequeños se establece desde que nacen, en donde desde sus primeros pasos van adquiriendo movimientos en todo su cuerpo y además se van conociendo, esto ayuda en su psicomotricidad, pues

así desarrollan su movilidad corporal. Llegando concluir que el grado psicomotor de dichos alumnos es alto y significativo.

Dentro de las investigaciones internacionales se ha identificado diversos estudios que han sido de significativo aporte en nuestra investigación. así podemos citar a Flores (2020) en su tesis titulada Psicomotricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en niños de 4 a 5 años. Presentada en la Universidad de Guayaquil. El autor propone encontrar cómo se desarrolla la lateralidad psicomotora en los infantes de 4 y 5 años. Pudiendo aplicar un estudio descriptivo, empleando, además, técnicas relevantes que ayuda a la recolecta de información. Llegando a la conclusión que estos niños necesitan de actividades que los fomenten en el desarrollo psicomotor para formar un futuro de calidad al respecto de sus conocimientos.

Campaña (2020) en su estudio titulado estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años. Presentado en la Universidad Santo Tomás. Su principal propósito fue encontrar cómo influye la estrategia lúdica en el fortalecimiento de la motricidad de los infantes de 4 años. Trabajando una investigación cuantitativa, en donde aplicó la observación a un grupo de 22 estudiantes. Concluyendo que, hace falta implementar una estrategia lúdica que desarrolle de manera significativa y considerable la motricidad de estos pequeños.

Castro (2020) en su tesis titulada estrategias inclusivas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años con problemas de coordinación corporal. Presentada en la Universidad Nacional de Educación. Planteó la finalidad de proponer una guía que ayude en el crecimiento de la habilidad motora de los infantes. Pudiendo trabajar con una metodología cuantitativa, basándose en la técnica de la encuesta a un grupo de estudiantes. Concluyendo que, la guía propuesta fomenta de forma positiva el conocimiento de los alumnos, en donde, además, se encontró que estos pequeños no utilizan los recursos necesarios y adecuados que los ayude en el movimiento de su cuerpo.

Rodríguez (2019) realizó un estudio titulado estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas. Sustentado en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Dicho autor propuso un diseño pedagógico de estrategia didáctica que facilite el desarrollo motriz en los infantes de 4 y 5 años. Trabajando con una metodología cuantitativa, en donde participaron todos los infantes, pudiéndoles así aplicar diversas entrevistas. Llegando a la conclusión que, dicho diseño desarrollo la estimulación psicomotora de los estudiantes, pues el profesor estuvo como guía para ayudar a estos pequeños.

Rivera (2018) con su tesis titulada evaluación de la pertinencia del programa de desarrollo motor grueso. Presentada en la Universidad Externado de Colombia. Su principal propósito fue crear un programa para incrementar la habilidad motora en los alumnos de 5 y 6 años. Trabajando con un estudio cuantitativo, en donde aplico la entrevista a todos los niños que participaron en dicha investigación. Concluyendo que, la creación del programa ayudó a dar un empuje a los docentes para que aplicarán los programas académicos adecuados a los alumnos.

Rosada (2017) investigó acerca del desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria. Presentada en la Universidad Rafael Landívar. Propuso la finalidad la creación de una guía de ejercicios para facilitar a las docentes el fácil manejo para la estimulación del desarrollo psicomotor grueso de los alumnos. Empleando un estudio cuantitativo, en donde participaron 27 infantes. Concluyendo que, las docentes se familiarizaron de manera positiva con la guía creada, en donde pudieron aplicarla a todos los alumnos y así se evidenció un desarrollo positivo de la movilidad.

Chuncho (2016) que estudió sobre los juegos y motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación general básica. Presentada en la Universidad Nacional de Loja. Su principal propósito fue establecer la relevancia del desarrollo psicomotor grueso a través de los juegos en los infantes de dicha institución. Aplicando entrevistas a todos los niños que participaron en este estudio, en donde

por medio de la metodología descriptiva pudo concluir que los juegos son relevantes para el desarrollo hábil y de destreza para estos pequeños.

León (2021) que llevó a cabo el estudio sobre *body expression for the strengthening of gross motor skills in children in kindergarten*. Planteó el propósito de encontrar si las clases virtuales fomenta el desarrollo hábil psicomotor del infante. Concluyendo que, que si es posible crear clases virtuales que fomenten el desarrollo psicomotor, pues los docentes se encuentran capacitados para visitar a los estudiantes a sus hogares e impartirles los aprendizajes necesarios y que estos se encuentren motivados para realizar dichas actividades.

Bernate y Tarazona (2020) que realizaron un artículo titulado *documentary Review of the Importance of Motor Skills in the Human Field*. Propusieron la finalidad de establecer la relevancia psicomotora y sus diversos puntos claves en diferentes desarrollos humanos. Concluyendo que, la psicomotricidad es relevante y es una base esencial en el trabajo del movimiento de los niños, pues desde que nacen realizan movimientos en todo su cuerpo y conocen cómo moverse ante cualquier situación, para ello está la escuela, para que los docentes fomenten sus habilidades y destrezas.

Cabreba y Dupeyrón (2019) en su estudio titulado *the development and of fine motor skills in pre-school children*. Su finalidad fue encontrar de qué manera el desarrollo psicomotor se relaciona con las habilidades de los pequeños. Concluyendo que, el profesor es el principal autor para que los alumnos puedan realizar actividades didácticas dentro del aula y así puedan desarrollar su psicomotricidad, además deben de desarrollar una dinámica para que estos alumnos puedan sentirse cómodos al momento de realizar las actividades académicas, pues como niños que son les fascinan estar jugando en todo momento.

Velez (2018) en su artículo titulado *play and play as an alternative to enhance the gross motor in transitional children, as a factor for your integral development*. Propuso la finalidad de determinar el nexo que se presenta entre el factor de

desarrollo integral y la motricidad gruesa. Llegando a concluir que, se evidenció que un buen desarrollo integral aplicado por el docente fomenta la motricidad gruesa a través de juegos lúdicos empleados en el salón de clases, no obstante, es importante recalcar que los docentes deben de dinamizar las clases, produciendo así en el alumno un interés en aprender.

Mina (2017) en su artículo titulado *analysis of the strategies used by teachers for the development of gross motor in the process of teaching-learning in boys and girls*. Dicho autor planteó el propósito de encontrar de qué manera influye la planificación académica en el desarrollo psicomotor del pequeño. Concluyendo que es importante que los docentes planifiquen diversas actividades para el alumno, mismos que podrán resaltar sus movimientos por medio de juegos didácticos aplicados en el salón de clases.

Se ha identificado las diversas teorías científicas que son la base del conocimiento de cada una de nuestras variables de investigación. En lo que refiere a la variable juego colaborativo, se identificó la teoría del pre ejercicio, la cual señaló que al transcurrir la niñez se pasa por diversas etapas donde el pequeño se desarrolla realizando actividades que le sirven como práctica para una fase de adultez, de tal manera que las funciones que se ejecutan en el juego será utilizado en la vida cotidiana cuando se establezca una figura adulta, ya que se ha destacado en dicha teoría que el juego forma una parte fundamental para el desarrollo de las habilidades y capacidades de los niños y puedan desenvolverse adecuadamente en la sociedad y de manera autónoma (Groos, 1898).

Dentro de los enfoques teóricos del juego en el ámbito educativo se ha identificado a la teoría piagetiana. Esta teoría afirmaba que como parte del intelecto del niño se encuentra involucrado el juego, ya que esta requiere de que se hagan asimilaciones funcionales y reproductivas de su entorno y la realidad el individuo pasa por diferentes fases evolutivas, de igual manera hay capacidades que el individuo puede desarrollar a través de sensores motrices, razonamiento y diversos aspectos esenciales, en donde estas ayudarán a que se condicionen el juego y su origen y evolución, de tal manera que el experto en el tema ha asociado tres

estructuras principales del juego. Primero; el juego es simple ejercicio, por el que guarda un parecido con el alma o sentir de la persona. Segundo; el juego es simbólico; es decir es abstracto y ficticio; y, por último, el juego reglado, por el cual se caracteriza por ser colectivo como resultado de un acuerdo de grupo fue postulada (Piaget, 1956).

Dentro del proceso de análisis y selección de información se ha revisado fuentes primarias y secundarias, gracias a las cuales se ha podido establecer la definición de las variables de estudio y la determinación de cada una de sus dimensiones. Así se tiene que, sobre los juegos colaborativos se ha considerado el juego colaborativo o conocido también como cooperativo como aquel que se basa en que cada uno de los docentes se apoye en las labores, estableciendo pequeños grupos que conlleven a lograr un aprendizaje cooperativo donde el trabajo conlleva a que sus habilidades y destrezas mejoren (Velásquez, 2016).

Sobre la variable juegos colaborativos, una de sus dimensiones se denomina interdependencia positiva, la cual esta trata de promover circunstancias donde los docentes puedan comprender que los trabajos que se hace incógnito benefician a todo el grupo, en donde esta fomenta que los esfuerzos sean unidos para ofrecer cooperación y obtener el resultado esperado para poder celebrar los éxitos entre todos (Velásquez, 2016)

Velásquez (2016) señaló que existe también la interacción promotora, que es la segunda dimensión y se caracteriza por que entre los miembros que conforman al grupo se animen y motiven con el objeto de que sus esfuerzos rindan fruto al culminar la actividad asignada, por ende, en el grupo no debe de haber críticas entre los compañeros, sino que debe haber apoyo entre todos para que las dificultades sean superadas.

Otra de las dimensiones establecidas por el autor se denomina responsabilidad personal e individual, por medio del cual el docente interpreta su función como una forma relevante para su entorno. En tanto, el profesor puede fomentar el desarrollo particular del alumno, en donde realizará actividades para

facilitarle al pequeño un mejor entendimiento de su particularidad (Velásquez, 2016).

Según este autor, la idea de trabajar en grupos pequeños es interesante debido a que si son pocos los docentes que integran al grupo la responsabilidad individual serán mucho mayores, de igual manera es necesario que haya registros sistemáticos para conocer los niveles participativos de cada integrante.

Velásquez (2016) señaló que la cuarta dimensión se conoce como habilidades interpersonales y de grupo, en donde dicha capacidad suele ser muy necesaria para que los trabajos grupales sean rentables, de tal forma que al iniciar las actividades en equipo es necesario que cada uno de los docentes se conozcan, se acerquen, confíen en ellos y puedan apoyarse, en donde eso permitirá que haya una mejor comunicación y los conflictos que puedan presentarse se regulen de forma positiva y constructiva. De igual manera es importante destacar que con estas habilidades se puede profundizar en el aprendizaje cooperativo.

Velásquez (2016) consideró que la última dimensión de los juegos colaborativos o cooperativos es el procesamiento grupal o autoevaluación, en donde esta fomenta las capacidades de reflexión, ya que en cada actividad grupal realizada se les permite a los docentes analizar las acciones realizadas y si fueron útiles o no y de acuerdo a ello tomar decisiones sobre aquellas conductas que pueden realizar y aquellas que necesitan de alguna modificación.

Los enfoques teóricos que se han identificado como parte del fundamento científico de la variable motricidad gruesa están representados por la teoría del Desarrollo Motor, la cual se indagó que a través del método deductivo se logró comprobar que existe una serie de etapas que colaboran con el desarrollo motor, mismas que refieren de manera cronológica aquellos momentos determinados de la vida del individuo. En estos momentos se identificó, en primer lugar, los movimientos rudimentarios, que se producen entre el primer y segundo año del sujeto. Para esta fase motriz el desarrollo suele ser un poco lento, impreciso e inseguro, debido a que no hay una dirección determinada y se adoptan diversas

posiciones para poder controlar la cabeza, de tal manera que en la locomoción suele iniciarse primeramente en los desplazamientos, cuando el bebé gatea o tempranamente comienza a trepar, así como también puede manipular objetos y realizar movimientos donde suele pasarse el objeto a través de sus manos (Gallahue, 1982).

Gallahue (1982) expresó que luego se presenta el momento de las habilidades motrices básicas, que abarca entre los 2 y 7 años y se caracteriza por presentar diversos movimientos que se hacen de forma voluntaria y que son propios de la naturaleza humana a pesar de que carecen de niveles de complejidad y especificidad se realizan actividades motoras bastante básicas y funcionales para el individuo. Luego de ello aparecen las habilidades especializadas, las cuales surgen a partir de los 14 años y está caracterizada por los movimientos que se realizan de manera organizada y que tienen un propósito determinado.

Por su parte, Gutiérrez (2007) define la motricidad como el acto de mover las extremidades de manera uniforme y armoniosa interconectadas con el crecimiento de los músculos de las partes del cuerpo y también se estimula la motricidad fina debido a que es fundamental antes de realizar un proceso de escritura.

Al respecto, Bucher (1986) el pequeño explora el mundo de las cosas a través del movimiento, pero descubrir objetos sólo tendrá valor cuando pueda recogerlos deliberadamente y deshacerse de ellos, y, además cuando adquiera el concepto de distancia entre ellos.

La teoría que mayor importancia tiene dentro de la fundamentación científica de la motricidad gruesa, se encuentra en el modelo psicocinético. En ella se introdujo el término psicocinética que actualmente se denomina psicomotricidad. Para el autor la habilidad motora en una persona se produce en dos periodos etapas. En la primera etapa existen 4 fases. La primera fase es conocida como cuerpo impulsivo (0 - 3 meses) la dominación de la conducta motriz se guía por esas necesidades orgánicas del individuo, de tal manera que como motricidad básica está el acto alimenticio y el de descanso. La segunda, se denomina cuerpo

vivido (3 meses a 3 años) en esta el infante se relaciona de forma más cercana con sus deseos y las situaciones exteriores, en donde el pequeño siente atracción por cada objeto o persona que está en su entorno, por lo que siente la necesidad de experimentar y ejecutar actos donde palpa objetos, cara, cabello, entre otras cosas (Boulch, 1981).

Boulch (1981) determinó que la tercera fase, se conoce como cuerpo percibido (3 a 7 años) se caracteriza por ser la fase donde el niño se prepara para enfrentarse a la vida en cuanto los aspectos motores. En esta suele adquirir habilidades de percepción motora, destacándose el desarrollo de aquellas actividades sensoriales y que es fundamental la adquisición de equilibrio, coordinación, organización, percepción espacial, entre otras. La cuarta fase, es denominada cuerpo representado (8 – 12 años) y es cuando por fin se consigue la inteligencia analítica, que es de tipo abstracta y para este punto ya se habrá obtenido un esquema corporal, una vez que finaliza dicho periodo la estructuración del esquema tendrá la particularidad de ser variable. En la segunda etapa, solo se identifica una fase, la cual va más allá de los 12 años, en donde el niño o niña se prepara para desarrollar las capacidades que corresponden a una especialización motriz.

Dentro de la construcción del marco teórico se ha delimitado la definición teórica de la variable denominada motricidad gruesa, considerando que se trata de que el infante desarrolle habilidades gruesas a través de movimientos combinados para realizar una acción sin importar que tenga que realizarlo de forma repetida para obtener el resultado deseado (Ruiz y Ruiz, 2017).

Dentro de las dimensiones que estos autores han propuesto se tiene el dominio corporal dinámico, la cual esta trata del desarrollo de la habilidad de control de cada una de las partes del cuerpo pudiendo ejecutar movimientos por voluntad propia y dominando los desplazamientos de forma sincronizada sin presentar dificultad, por lo que la movilidad es armoniosa. En tanto, cuando el infante logra este dominio le aporta seguridad y confianza en todos los movimientos que puede

hacer, por lo que expone a su cuerpo a las situaciones que él mismo cree capaz de superar (Ruiz y Ruiz, 2017).

Estas afirmaciones se complementan cuando expresan que, para lograr el dominio corporal dinámico se debe tener presente que hay factores que intervienen en su desarrollo como viene a ser la madurez neurológica, en donde esta se obtendrá a medida del pasar del tiempo, también está el no tener temor y/o visión de hacer el ridículo, si cae o tropieza, de igual manera está la estimulación y que se les brinde un entorno propicio a los pequeños y como último sería que se les brinde información de lo que deben de hacer para que estos comprendan cuáles son los movimientos a realizar y puedan posibilitar la representación de los movimientos a ejecutar una vez que ha hecho un análisis de su entorno, mismas que favorecen al dominio corporal (Ruiz y Ruiz, 2017).

También se debe considerar como segunda dimensión al dominio corporal estático, el cual se refiere a la experimentación del movimiento segmentario, en donde esta es posible cuando el sistema nervioso va madurando permitiéndole al infante ejecutar una acción, en consecuencia, una vez que lo ha representado en su mente logra que su cuerpo se coordine con su mente.

Ruiz y Ruiz (2017) señalaron que otra de las dimensiones se denomina esquema corporal. Sobre ello afirman que cada individuo en su mente tiene una representación de lo que es su cuerpo reconociendo cada una de sus partes y estableciendo los movimientos que puede realizar y las limitaciones que pueda tener de acuerdo a la situación estática en la que se encuentre.

También incluyen como dimensión de la motricidad gruesa a la maduración, que es el proceso fisiológico, que se origina en el cerebro y que se determina genéticamente, por lo tanto, cada órgano tiene una función libre y que la ejecuta eficazmente. De tal forma, que los individuos no son capaces de realizar todas las funciones que han de caracterizarlo, ya que esto pasa por un proceso de maduración, en tanto, en la motricidad suele intervenir el sistema muscular y el nervioso, pues los pequeños tienden a sufrir mayores cambios en sus primeros seis

años de vida y es cuando la maduración se hace de forma más rápida (Ruiz y Ruiz (2017)).

Ruiz y Ruiz (2017) en su epílogo sobre las dimensiones consideran como la última dimensión al crecimiento, que lo definen como la incrementación de masa corporal, por ende, el número de células aumentará al igual que su tamaño, esto ocurrirá en diversos momentos de la vida de los pequeños aumentando en masa y volumen.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de estudio

Se utilizó el estudio básico. Esto se debe a que el objetivo de este proyecto es cumplir con una evaluación teórica sobre las variables de estudio, contribuyendo de manera literal en la solución de la problemática referida a los juegos colaborativos y la motricidad gruesa.

Desde esta óptica y al de algunos autores se considera que el tipo de estudio está referido a la forma en cómo se trabaja y desarrollan los procesos totales de dicho proyecto. En tanto, se conoce las funciones y la finalidad por el cual se llevan a cabo (Hernández, et al. 2016).

Enfoque

En este proyecto se utilizó en la metodología un enfoque cuantitativo, ya que las respuestas que se obtuvieron se analizaron de forma estadística para así darle relevancia a la validez de cada variable. Valderrama (2015) como autor de diversos textos de investigación detalló que el estudio debe incorporar un enfoque apropiado para la determinación de los datos y que estos puedan ser sustentados de manera relativa.

Nivel

En lo que respecta al nivel de investigación se proyecta realizar un estudio de nivel correlacional. Esto debido a que dicho propósito de investigación busca encontrar el nexo entre ambos fenómenos denominados juegos colaborativos y la motricidad gruesa. Hernández et al. (2016) al respecto afirmaron que cuando se habla del nivel de investigación se hace referencia al grado intencional que presenta el autor que investiga sobre los elementos que desea abarcar en los procesos de recolecta de datos significativos.

Diseño

Sobre el diseño de indagación se ha planificado la utilización del diseño de tipo no experimental, pues es este estudio no se realizó ninguna alteración de la información sobre los fenómenos a investigar. Por tanto, en el diseño no

experimental se seleccionó transversalmente, pues la recolecta de datos solo se hará en un único momento.

De acuerdo al diseño algunos autores mencionan que, son representaciones simbólicas que describen de manera intencional los aspectos de cada variable (Hernández et al., 2016).

A continuación, se demuestra la fórmula simbólica del estudio, la cual es:

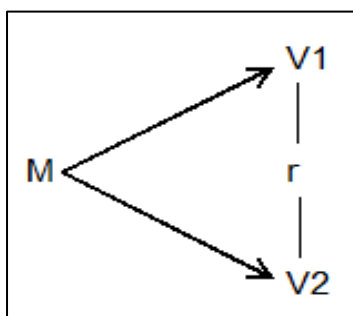


Figura 1. Esquema del diseño de investigación.

En dónde:

M = Estudiantes de la IE. 1213

V1 = Juegos colaborativos

V2 = Motricidad gruesa

r = Nivel de correlación.

Método

En el proceso de investigación en general se utilizó el método hipotético – deductivo. Este se encarga de iniciar un estudio observacional de la problemática, además del planteamiento de las hipótesis, la recolecta de datos, el análisis inferencial y los datos obtenidos por el instrumento aplicado.

Hernández et al. (2016) describieron que el método no es más que el desarrollo que ayuda a avanzar en un estudio con el propósito de lograr cada uno de los objetivos que se han propuesto al diseñar los procesos de la investigación.

3.2. Variables, operacionalización

3.2.1. Variables

Variable 1: Juegos colaborativos

Velásquez (2016) expresó que el juego colaborativo se basa en que cada uno de los docentes se apoye en las labores, estableciendo pequeños grupos que conlleven a lograr un aprendizaje cooperativo donde el trabajo conlleva a que sus habilidades y destrezas mejoren.

Variable 2: Motricidad gruesa

Ruiz y Ruiz (2017) afirmaron que se trata de que el infante desarrolle habilidades gruesas a través de movimientos combinados para realizar una acción sin importar que tenga que realizarlo de forma repetida para obtener el resultado deseado.

3.2.2. Operacionalización

Operacionalización de los Juegos colaborativos

Según, Valderrama (2015) se refiere a los procesos, aspectos, técnicas e instrumentos que permitieron la medición de la variable. Por ello, los juegos colaborativos se midieron a través de sus 5 dimensiones (anexo 2) de las cuales se ha identificado cada uno de sus indicadores, generándose un cuestionario conformado por 30 preguntas, con una escala ordinal tipo Lickert.

Operacionalización de la Motricidad gruesa

Partiendo de la definición de Valderrama (2015) considera necesario que la medición de la variable motricidad gruesa se realice en base a sus 5 dimensiones, (anexo 2) indicadores y 30 ítems que conformaran el cuestionario que estará constituido por una escala politómica tipo Lickert.

3.3. Población y muestra

Población

Estuvo conformada por 60 alumnos que cursan sus estudios en el centro educativo 1213 de Ate Vitarte. En su mayoría son niños y niñas se caracterizan por ser muy activos y participativos en clase. Sus edades oscilan entre 11 y 13 años. Proviene

de familias migrantes y un porcentaje bajo tiene dificultades de conectividad, así como limitación para seguir instrucciones u órdenes.

Cada uno de ellos han sido elegidos bajo el consentimiento informado de sus padres y son se han incluido como unidades de análisis debido a que se ha identificado problemas en cuanto a su desarrollo motor grueso y debilidades en cuanto el desarrollo de sesiones de aprendizaje empleado los juegos colaborativos.

Hernández et. al. (2016) es una agrupación de circunstancias que son definidas en un tiempo determinado, pero principalmente deben formar parte de la problemática identificada.

Muestra

La muestra estuvo elegida sin la utilización de una formulación estadística, ya que la parte poblacional tiene una cantidad limitada y la autora de dicho proyecto se le es fácil el acceso a los participantes de dicha investigación. En tanto, para efectos de este proyecto la muestra se encontró constituida por 50 alumnos que cursan sus estudios en el centro educativo 1213 de Ate Vitarte.

Hernández et. al (2016) afirmaron que es una pequeña unidad extraída de la totalidad de la población, en donde esa pequeña parte será la elegida para hacer estudios más a fondo.

La muestra fue de tipo no probabilístico intencional. Esto se debió a que no se ha utilizado procesamientos estadísticos para para conocer el número de unidades de análisis, sino que se tomó en cuenta solo el criterio de la investigadora, por lo que fue de tipo intencional.

Sobre las unidades de análisis, se dice que no es más que cada uno de los sujetos del estudio y que se consideran como punto de inicio para el análisis de los fenómenos de estudio (Ramírez, 2017).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas de recolección de datos

La encuesta ha sido seleccionada como la técnica que se utilizó para la recolección de información sobre los juegos colaborativos en los estudiantes que cursan sus estudios en el sexto grado de primaria del centro educativo 1213 de Ate Vitarte. Además, las encuestas son el proceso que permite reunir datos relevantes sobre

las conductas de los encuestados, en relación a ciertas variables de estudio y se aplican porque existe la necesidad de demostrar si nuestras hipótesis de investigación son afirmaciones validas o simplemente son aberraciones (Gómez, 2015).

Otras de las técnicas que se utilizó para la recolecta de información sobre la motricidad gruesa de los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte es la observación directa. Esta técnica permitió que el investigador o docente recoja información a partir del análisis de la conducta de cada estudiante. Zacarías y Supo (2020) recalcan que no se puede olvidar que la observación es la inspección realizada por el investigador, mediante la utilización de sus sentidos, utilizando el uso de aparatos técnicos, para indagar sobre las cosas o hechos de su interés, identificando sus características tal y como son.

Instrumentos de recolección de datos

Cada técnica requiere de un instrumento para poder hacer efectivo su propósito. En este caso el instrumento que resulta pertinente es el cuestionario, debido a que con cada una de las preguntas se pudo conocer la opinión de los estudiantes sobre los juegos colaborativos. El cuestionario como instrumento de investigación es un conjunto de preguntas que se orientan a conocer el criterio de un conglomerado de sujetos, con alternativas previamente establecidas (Gómez, 2015).

También se utilizó una lista de cotejo como instrumento de medición, con ella se recolectó información sobre las manifestaciones corporales que demuestra cada estudiante al ser evaluado sobre su motricidad gruesa. Zacarías y Supo (2020) indicaron que este instrumento es definido como un medio de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños que son observables y que se ha construido de manera previa durante el proceso de investigación.

Para constituir los elementos del instrumento se procedió a crear un diseño técnico de cada fenómeno investigado. Este diseño fue creado por Elva Guillermina Carrera Espilco en base a los fundamentos del autor mexicano Velásquez (2016). El cuestionario se aplica para identificar la relación de los juegos colaborativos con otras variables dentro del campo educativo. Su aplicación duró 35 minutos y se utilizó en estudiantes de EBR, con un total de 30 ítems que se responde de manera personal y anónima.

Los aspectos técnicos de la lista de cotejo también fueron creados por Elva Guillermina Carrera Espilco, pero en base a los fundamentos que establecieron los autores ecuatorianos Ruiz y Ruiz (2017). Constaba de 30 ítems y buscaba identificar la asociación entre la motricidad gruesa y los juegos colaborativos en alumnos de educación básica regular. Su aplicación estuvo a cargo de la docente con un tiempo de aplicación de 35 minutos. Los datos se registraron de manera individual y anónima.

Validez

La validación de los instrumentos se ha llevado a cabo a través de la técnica de juicio de expertos, donde se eligió a tres (3) expertos en psicología o psicología educativa y se solicitó su criterio de jueces sobre cada uno de los instrumentos, llegando a obtener por unanimidad el “Criterio de suficiencia”.

Ñaupas, et al. (2020) han establecido que el proceso de validación es el grado en que las preguntas que forman parte de cada instrumento presentan los criterios de pertinencia, claridad y relevancia.

Tabla 1.

Juicio de expertos sobre juegos colaborativos.

Nº	Grado académico	Nombre y apellido del experto	Dictamen
1	Dra.	Mendoza Retamozo Noemí	Aplicable
2	Dra.	Flores Mejía Gisella	Aplicable
3	Dra.	Bardales Mendoza Olga	Aplicable

Tabla 2.

Juicio de expertos sobre motricidad gruesa.

Nº	Grado académico	Nombre y apellido del experto	Dictamen
1	Dra.	Mendoza Retamozo Noemí	Aplicable
2	Dra.	Flores Mejía Gisella	Aplicable
3	Dra.	Bardales Mendoza Olga	Aplicable

Ambos instrumentos cumplen con los requisitos para ser considerados como válidos por cada uno de los expertos y, por lo tanto, resultaron ser aplicables a la muestra de estudio.

Confiabilidad

Para comprender el proceso de confiabilidad se ha tomado en consideración la definición de varios expertos, llegando a ser de gran importancia la definición que detallaba que la confiabilidad de los instrumentos no es más que la exactitud de la medida, en donde si se aplica seguidamente un instrumento, este produce resultados contundentes (Hernández et al., 2016).

Desde esta concepción se ha elegido a 10 estudiantes de una institución educativa de la misma jurisdicción. Todos ellos del mismo grado y que fueron sometidos a una prueba piloto para conocer cuáles son los resultados que se obtuvo sobre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa.

Los datos que se recolectaron en esta prueba piloto fueron procesados estadísticamente, aplicando la prueba Alfa de Cron Bach, con la cual se logró conocer el nivel de confiabilidad del cuestionario y la lista de cotejo.

Tabla 3.

Estadístico de fiabilidad para los instrumentos de medición.

Variables	Alfa de Cron Bach	N de elementos
Juegos colaborativos	,870	10
Motricidad gruesa	,916	10

En la tabla se puede observar que el valor de $\alpha = ,870$ corresponde al nivel de confiabilidad para el cuestionario sobre juegos colaborativos, en donde se sometió a una prueba piloto a 10 elementos o sujetos. También se aprecia que $\alpha = ,916$ lo que indica el nivel de confiabilidad de la lista de cotejo sobre motricidad gruesa. Con estos valores, ambos instrumentos son aplicables ya que a que presenta un nivel de fuerte confiabilidad.

3.5. Procedimientos

Sobre los procedimientos que se siguió en el desarrollo de la investigación se consideró que son todas las acciones que se lleva a cabo con el propósito de dar cumplimiento a cada uno de los objetivos que se trazan en la planificación de la investigación (Ferraces, et al., 2019).

Los objetivos de esta investigación se orientaron a conocer la relación entre la variable juegos colaborativos y motricidad gruesa. Con este propósito se llevaron a cabo una secuencia de pasos o procesos que permitieron conocer el nivel manifestación de cada una de las variables en el contexto de estudio. Para ello se ha diseñado instrumentos de recolección de datos, se procedió a validarlos, luego se conoció el nivel de confiabilidad a partir de una prueba piloto y posteriormente, se procedió a realizar a recolección de formación a cerca de las variables juegos colaborativos y motricidad gruesa.

La recolecta de información se llevó a cabo aplicando a cada estudiante de la muestra, un cuestionario de 30 preguntas conformado por una escala tipo Lickert con 5 índices de medición: Siempre (5) Casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

El recojo de datos sobre la variable motricidad gruesa se cumplió al aplicar una lista de cotejo de 30 ítems o criterios de medición. Donde fue el docente el que, durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje de educación física, se encargó de cotejar la actitud que muestra cada estudiante con cada uno de los 30 criterios de este instrumento y que estuvieron conformados por una escala politómica de tres índices: Siempre (3); A veces (2); Nunca (1).

Las respuestas obtenidas se organizaron en una base de datos para luego ser procesados estadísticamente y con ello se pudo organizar los resultados, redactando las conclusiones y las recomendaciones.

3.6. Método de análisis de datos

De acuerdo al tipo, diseño y sobre todo al enfoque de estudio se ha seleccionado la utilización del método cuantitativo. Hernández et al. (2016) son quienes consideraron que el método de análisis de datos son secuencias organizadas que se debe cumplir con el propósito de analizar los hechos con rigurosidad científica y

lograr detallar de manera general y específica cada una de las características de las variables juegos colaborativos y motricidad gruesa.

El método cuantitativo se apoya en el uso de la estadística para demostrar la validez de las hipótesis planteadas. En esta investigación se hizo uso de la estadística descriptiva. La cual otorgó la posibilidad de poder organizar los resultados en tablas de porcentajes y frecuencias para explicar los niveles de manifestación de las variables y sus dimensiones.

También se hizo uso de la estadística inferencial. Este tipo de procesamiento permitió conocer si las afirmaciones que se hace en cada hipótesis de estudio se consideran verdades científicas o simplemente se rechazan por su falsedad. Todo esto se logró al aplicar a la prueba estadística de Rho de Spearman, debido a que las variables son categóricas y el propósito es conocer la relación entre ambas.

3.7. Aspectos éticos

En referencia a los aspectos éticos se debe tomar en cuenta que toda investigación está fundamentada en base a tres principios esenciales que son: Respeto por las unidades de análisis, el valor o beneficio que otorga la investigación y la veracidad de los datos publicados (Supo, 2020).

Para la presente investigación se considera como aspectos que delimitan la ética que rige cada uno de los procesos a seguir son:

a) Las unidades de análisis se han comprometido a participar en esta investigación de manera voluntaria.

b) Los instrumentos de recolecta de información son anónimos con el fin de evitar que se pueda condicionar la respuesta de cada uno de los sujetos que son sometidos a medición.

c) Los datos obtenidos de este estudio, tuvieron como fundamento la base de datos que se formuló como parte del proceso de análisis estadístico de nuestra investigación.

e) La investigación tiene el respaldo de las autoridades de la institución educativa donde se ubica la población de estudio, así como de las autoridades de la Universidad Cesar Vallejo con sede en el distrito de Ate Vitarte.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

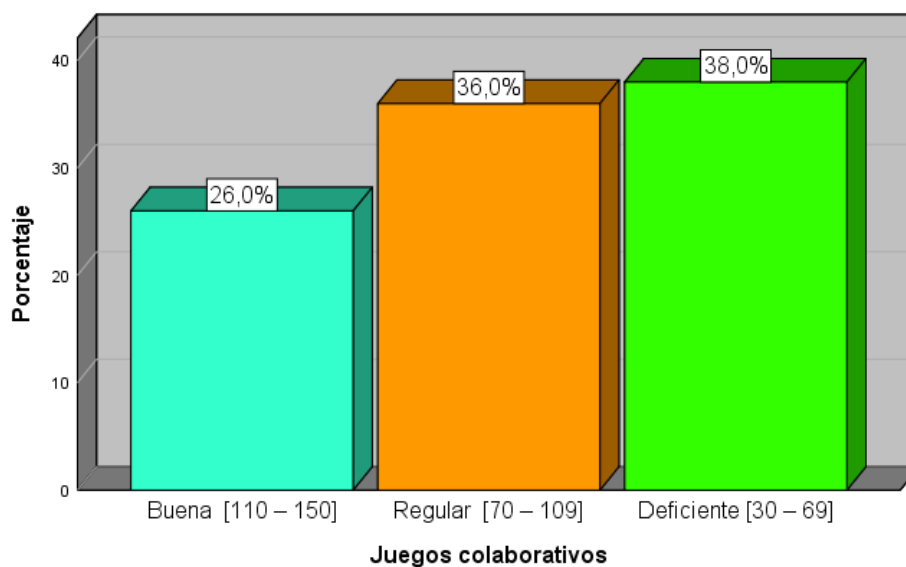
Luego de recolectar la información sobre la variable juegos colaborativos y su correspondiente procesamiento se obtuvo lo siguiente.

Tabla 4

Distribución de los niveles de los juegos colaborativos en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte.

	Frecuencia	Porcentaje
Válido Buena [110 – 150]	13	26,0
Regular [70 – 109]	18	36,0
Deficiente [30 – 69]	19	38,0
Total	50	100,0

Figura 2. Porcentajes sobre juegos colaborativos en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte.



Según se aprecia en la tabla 4 y figura 2 los datos arrojados de la medición a 50 estudiantes sobre los juegos colaborativos. El 38% de ellos consideró como deficientes a los juegos colaborativos dentro de su aprendizaje. Al mismo tiempo

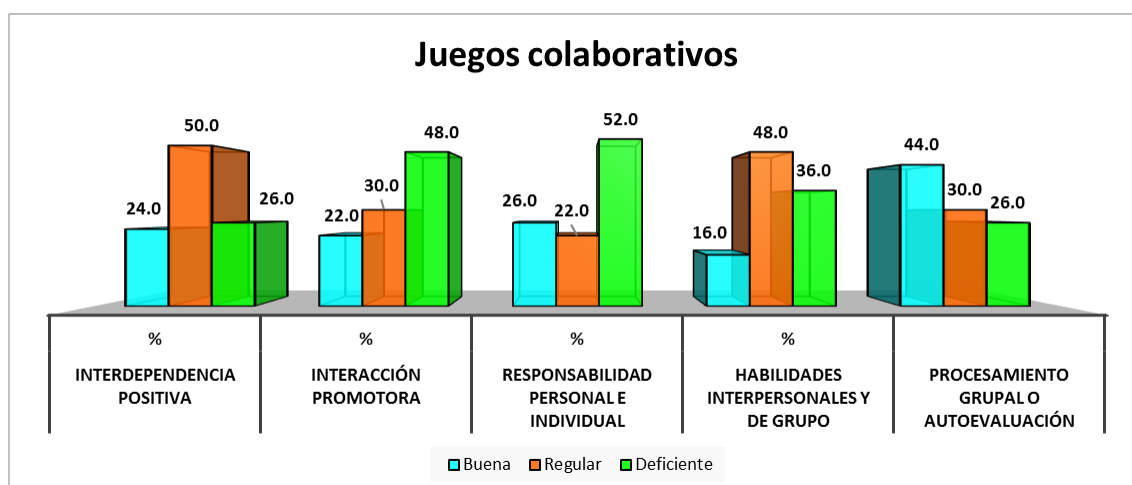
un 36% los considera desarrollan su aprendizaje en un nivel regular y el 26% consideró que eran buenos para el desarrollo de sus aprendizajes. Es decir que, casi dos tercios de los estudiantes consideran entre deficiente y regular a los juegos colaborativos en el proceso de su aprendizaje en el área de educación física.

Tabla 5

Distribución de niveles de las dimensiones de los juegos colaborativos en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte.

	Interdependencia positiva	Interacción promotora	Responsabilidad personal e individual	Habilidades interpersonales y de grupo	Procesamiento grupal o autoevaluación
Niveles	%	%	%	%	%
Buena	24.0	22.0	26.0	16.0	44.0
Regular	50.0	30.0	22.0	48.0	30.0
Deficiente	26.0	48.0	52.0	36.0	26.0
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

Figura 3. Porcentajes sobre las dimensiones de los juegos colaborativos en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte.



En la tabla 5 y figura 3 se puede apreciar que el 50% de los estudiantes demostró que la interdependencia positiva desarrollada por los juegos colaborativos era deficiente. Seguida de un 48% que demostró que la interacción promotora también era deficiente. En tanto que un 52% manifestó tener un nivel regular de

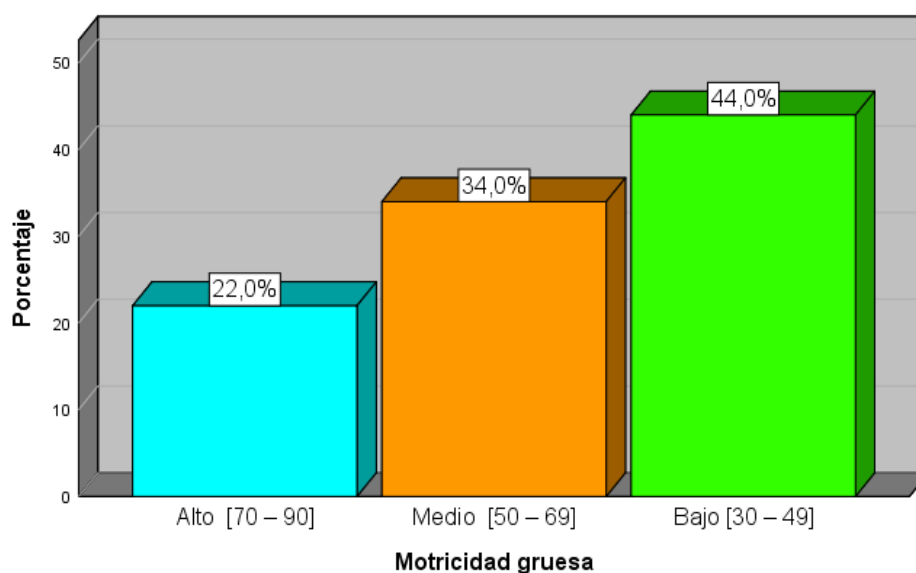
responsabilidad personal e individual gracias a los juegos colaborativos; otro 48% ha desarrollado habilidades interpersonales y de grupo en un nivel regular. En tanto que, solo el 44% ha demostrado que el desarrollo de su procesamiento grupal o autoevaluación es de un buen nivel. El aspecto menos desarrollado por los juegos colaborativos es la interdependencia positiva, y el más desarrollado es el procesamiento grupal o autoevaluación.

Tabla 6

Distribución de niveles de la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Alto [110 – 150]	11	22,0
	Medio [70 – 109]	17	34,0
	Bajo [30 – 69]	22	44,0
	Total	50	100,0

Figura 4. Porcentajes sobre motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte.



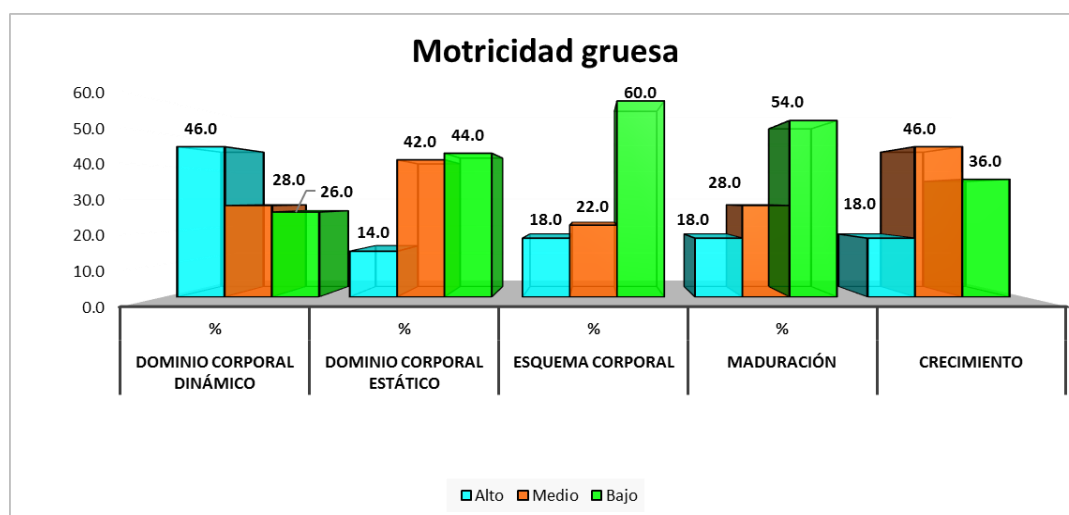
Según la tabla 6 y figura 4 luego de evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes se ha encontrado que, el 44% de ellos presentaba un bajo nivel de desarrollo. A su vez el 34% demostró un nivel medio de desarrollo de su motricidad gruesa y solo el 22% presentó un nivel alto de desarrollo motriz grueso. En síntesis, se puede afirmar que casi la mitad de los estudiantes sometidos a evaluación tienen un bajo nivel de desarrollo de su motricidad gruesa.

Tabla 7

Distribución de niveles de las dimensiones de la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte.

	Dominio corporal dinámico	Dominio corporal estático	Esquema corporal	Maduración	Crecimiento
Niveles	%	%	%	%	%
Alto	46.0	14.0	18.0	18.0	18.0
Medio	28.0	42.0	22.0	28.0	46.0
Bajo	26.0	44.0	60.0	54.0	36.0
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

Figura 5. Porcentajes sobre las dimensiones de motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte.



La tabla 7 y figura 5 describe que en cuanto a las dimensiones de la motricidad gruesa existía un 60% de estudiantes con un desarrollo bajo de su esquema

corporal. También un 54% con un nivel bajo de su maduración y 46% de estudiantes con un nivel medio de su crecimiento, que se acercaba al 44% de estudiantes que tenían un dominio corporal estático de nivel bajo. Por último, solo un 46% de ellos presento un dominio corporal dinámico alto. Con ello se puede afirmar que, la mayor deficiencia se encontró en el desarrollo de su esquema corporal como parte de su motricidad gruesa, en tanto que el mayor desarrollo estaba en dominio corporal dinámico.

4.2. Resultados inferenciales

Dentro del procesamiento de los datos que recogimos se realizó el análisis que corresponde a la prueba de hipótesis.

Prueba de hipótesis general

Hi = Existe relación significativa entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Ho = No existe relación significativa entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Condición estadística

Sí; $p > ,050$ se acepta la hipótesis nula (Ho)

Si $p \leq ,050$ se rechaza la hipótesis nula (Hi)

Significancia: $p = ,050 = 5\%$

Tabla 8

Prueba de correlación para juegos colaborativos y motricidad gruesa, según Spearman.

			Juegos colaborativos	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Juegos colaborativos	Coefficiente de correlación	1,000	,635**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,635**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

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

Se logra evidenciar en la tabla 8 que los datos obtenidos se correlacionan significativamente $p = ,000$ es menor que $p = ,050$. En tal sentido, se niega la hipótesis nula y se afirma sobre la alterna, en donde determina la asociación entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. Además, el índice de correlación $Rho = ,635$ indica una correlación positiva de nivel moderado. Es decir, cuanto mejor se desarrollen los juegos colaborativos, mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes o viceversa.

Prueba de hipótesis específica 1

H_i = Existe relación significativa entre la interdependencia positiva y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

H_o = No existe relación significativa entre la interdependencia positiva y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Tabla 9

Prueba de correlación para interdependencia positiva y motricidad gruesa, según Spearman.

			Interdependencia positiva	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Interdependencia positiva	Coeficiente de correlación	1,000	,795
		Sig. (bilateral)	.	,014
		N	50	50
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,795	1,000
		Sig. (bilateral)	,014	.
		N	50	50

Se logra evidenciar en la tabla 9 que los datos obtenidos se correlacionan significativamente $p = ,014 < ,050$. En tal sentido, se niega la hipótesis nula y se afirma que se presenta una asociación significativa entre interdependencia positiva y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. Además, el índice de correlación $Rho = ,795$ indica una correlación positiva de nivel

alto. Es decir, cuanto mayor sea la interdependencia positiva, mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes o viceversa.

Prueba de hipótesis específica 2

Hi = Existe relación significativa entre la interacción promotora y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Ho = No existe relación significativa entre la interacción promotora y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Tabla 10

Prueba de correlación para la interacción promotora y motricidad gruesa, según Spearman.

			Interacción promotora	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Interacción promotora	Coeficiente de correlación	1,000	,876
		Sig. (bilateral)	.	,006
		N	50	50
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,876	1,000
		Sig. (bilateral)	,006	.
		N	50	50

Se logra evidenciar en la tabla 10 que los datos obtenidos se correlacionan significativamente $p = ,006$ resultado menor a $p = ,050$. En tal sentido, se niega la hipótesis nula y se afirma que se presenta una asociación significativa entre la interacción promotora y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. El índice de correlación $Rho = ,876$ demuestra que es una correlación positiva de nivel muy alto. Es decir, a mayor desarrollo de la interacción motora, mayor desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes o viceversa.

Prueba de hipótesis específica 3

Hi = Existe relación significativa entre los responsabilidad personal e individual y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Ho = No existe relación significativa entre los responsabilidad personal e individual y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Tabla 11

Prueba de correlación para responsabilidad personal e individual y motricidad gruesa, según Spearman.

		Responsabilidad personal e individual		Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Responsabilidad personal e individual	Coeficiente de correlación	1,000	,586
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	50	50
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,586	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	50	50

Se logra evidenciar en la tabla 11 que los datos obtenidos se correlacionan significativamente $p = ,002 < ,050$. En tal sentido, se niega la hipótesis nula y se afirma que se presenta una asociación significativa entre la responsabilidad personal e individual y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. El índice de correlación fue de $Rho = ,586$ que corresponde a una correlación positiva de nivel moderado. Es decir que, en la medida de que se mejore la responsabilidad personal e individual, se mejorará la motricidad gruesa en los estudiantes o viceversa.

Prueba de hipótesis específica 4

Hi = Existe relación significativa entre las habilidades interpersonales y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Ho = No existe relación significativa entre las habilidades interpersonales y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Tabla 12

Prueba de correlación para habilidades interpersonales y de grupo y motricidad gruesa, según Spearman.

			Habilidades interpersonales y de grupo	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Habilidades interpersonales y de grupo	Coeficiente de correlación	1,000	,645
		Sig. (bilateral)	.	,008
	N		50	50
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,645	1,000
Sig. (bilateral)		,008	.	
N			50	50

Se logra evidenciar en la tabla 12 que los datos obtenidos se correlacionan significativamente $p = ,008 < ,050$. En tal sentido, se niega la hipótesis nula y se afirma que se presenta una asociación significativa entre las habilidades interpersonales y de grupo y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. El índice de correlación fue $Rho = ,645$ indicando una correlación positiva de nivel moderado. Lo que significa que cuanto mejor se desarrollen las habilidades interpersonales, mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes o viceversa.

Prueba de hipótesis específica 5

Hi = Existe relación significativa entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Ho = No existe relación significativa entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.

Tabla 13

Prueba de correlación para procesamiento grupal o autoevaluación y motricidad gruesa, según Spearman.

		Procesamiento grupal o autoevaluación	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Procesamiento grupal o autoevaluación	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,403
	N	50	
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,403
Sig. (bilateral)		,007	
N		50	

Se logra evidenciar en la tabla 13 que los datos obtenidos se correlacionan significativamente $p = ,000$ es menor que $p = ,050$. En tal sentido, se niega la hipótesis nula y se afirma que se presenta una asociación significativa entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. El índice de correlación fue $Rho = ,403$ que indica una correlación positiva de nivel bajo. Es decir, que si el procesamiento grupal o autoevaluación mejora también mejorará la motricidad gruesa en los estudiantes o viceversa.

V. DISCUSIÓN

El procesamiento de los resultados ha permitido obtener datos que corresponden al logro de cada uno de los objetivos de estudio. Así se tiene que los valores estadísticos sobre el objetivo general que fue determinar la relación entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, los resultados sobre los juegos colaborativos indicaron que el 38% de estudiantes consideró como deficientes a los juegos colaborativos dentro de su aprendizaje, un 36% los considera que desarrollan su aprendizaje en un nivel regular y el 26% que eran buenos para el desarrollo de sus aprendizajes. Es decir que, casi dos tercios de los estudiantes consideran entre deficiente y regular a los juegos colaborativos en el proceso de su aprendizaje en el área de educación física. A esto se sumó el hecho de que, en el crecimiento de la habilidad motora en los alumnos se encuentra que, el 44% de ellos presentaba un bajo nivel de desarrollo, el 34% un nivel medio de desarrollo de su motricidad gruesa y solo el 22% presentó un nivel alto de desarrollo motriz grueso. Lo que permitió afirmar que casi la mitad de los estudiantes sometidos a evaluación tenían un bajo nivel en el crecimiento de la habilidad motora.

Aun cuando los juegos colaborativos eran considerados como deficientes o regulares para su aprendizaje en el área de educación física y el desarrollo de su motricidad gruesa era mayormente de nivel bajo, durante la prueba de hipótesis se encontró que la significancia fue de $p = ,000 < ,050$. Con lo cual se infiere que se presenta una asociación positiva entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en los estudiantes del centro educativo. El índice de correlación $Rho = ,635$ indicaba una asociación moderada, que, al mejorar el desarrollo de los juegos colaborativos, mejoraría el crecimiento de la habilidad motora en los estudiantes. Lo que encontraba similitud con la teoría del pre ejercicio, la cual señalaba que al transcurrir la niñez se pasa por diversas etapas donde el pequeño se desarrolla realizando actividades que le sirven como práctica para una fase de adultez, de tal manera que las funciones que se ejecutan en el juego serán utilizadas en la vida cotidiana cuando se establezca una figura adulta. En esta teoría Groos (1898) destacaba que el juego forma una parte fundamental para el desarrollo de las habilidades y capacidades de los niños y puedan desenvolverse adecuadamente

en la sociedad y de manera autónoma. Lo que finalmente se consolida con la teoría de Piaget (1956) donde indicó que como parte del intelecto del niño se encuentra involucrado el juego, ya que esta requiere de que se hagan asimilaciones funcionales y reproductivas de su entorno y la realidad el individuo pasa por diferentes fases evolutivas, de igual manera hay capacidades que el individuo puede desarrollar a través de sensores motrices, razonamiento y diversos aspectos esenciales, en donde estas ayudarán a que se condicionen el juego y su origen y evolución.

Todo esto sin duda tenía ciertas semejanzas con algunos estudios en los que las conclusiones describían ciertas conclusiones que se debían tomar en consideración como la del estudio de Meza y Alejandro (2019) que encontraron como resultado que los niveles de actividad física tienen una relación moderada con un valor significativo. No obstante, detallan que un 62% de estudiantes analizados realizaban actividad física de bajo nivel, mientras que un 40% lo hacía de manera moderada y un 34% en un nivel alto. Por lo que, se llegó a establecer que la actividad física se relaciona significativamente y positivamente con la coordinación motriz, en donde se evidencia que el sexo masculino sobre sale más que el femenino. Todo lo descrito es semejante a lo que se encontró en la investigación de Chocce y Conde (2018) donde se señalaba que los juegos son relevantes y son utilizados como instrumento pedagógico para desarrollar las habilidades motrices de los alumnos. Se suma a estas afirmaciones, Agramonte (2018) el cual encontró que casi el 70% de los infantes no pudieron lograr incrementar su habilidad motora y que, el juego didáctico si relaciona de manera significativa con la motricidad en los alumnos. Consolidan estas ideas, Farfán (2018) al detallar que los juegos tradicionales desarrollan positivamente la parte motriz de los alumnos. De la misma forma, Ordóñez (2017) que fue quien encontró que, el juego cooperativo no solo estaba relacionado, sino que influye significativamente en la parte motriz de los estudiantes, teniendo un valor positivo de alta significancia.

Este tipo de incidencia también se encontró en el estudio de Quispe (2021) donde se detalló que la estrategia lúdica se relaciona positivamente con la

motricidad del niño y también influye en la misma, ya que el docente ayuda en las actividades dentro del aula para que dichos alumnos puedan tener un conocimiento acerca de la importancia de la movilidad. Otro estudio que refuerza estas afirmaciones donde los juegos tienen incidencia en la motricidad de los estudiantes corresponde a Rojas (2018) en la cual se describe la presencia de una influencia significativa en diversas dimensiones como por ejemplo el movimiento y el equilibrio, en donde fueron de manifiesto como un juego lúdico positivo. Sin embargo, tal como se pudo encontrar en una de las teorías científicas, Semino (2017) comprobó que la motricidad en muchos casos es entendida desde un conjunto más complejo de habilidades y entonces surge la psicomotricidad que en los pequeños se inicia a desarrollar desde que nacen, desde sus primeros pasos van adquiriendo movimientos en todo su cuerpo y además se van conociendo, esto ayuda en su psicomotricidad. Desarrollan su movilidad corporal, por lo que, el grado psicomotor de algunos alumnos es alto y significativo.

En otros estudios como el de Quiñonez (2020) se encontró que, ya desde la etapa temprana algunos infantes presentan una psicomotricidad alta, ya que la exigencia académica los ayuda a desarrollarse de manera significativa, pues los docentes se encargan de que los pequeños participen en las actividades que día a día emplean para dinamizar la clase, ya que, los pequeños se encuentran dentro de la edad neurológica adecuada. Estas afirmaciones cuando se intenta generalizar evidencian el nivel de desarrollo motriz que es posible alcanzar dentro del ámbito educativo, tal como lo detalló Cayllahua (2020) las evoluciones del desarrollo motriz de los estudiantes se ubican en un rango regular en la mayoría de escuelas.

Con respecto al primer objetivo específico de dicha investigación, a través del cual se buscó determinar la relación entre la interdependencia positiva y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, se pudo apreciar que el 50% de los estudiantes demostró que la interdependencia positiva desarrollada por los juegos colaborativos era deficiente, pero a su vez existía un 60% de estudiantes con un desarrollo bajo de su esquema corporal, dentro del desarrollo de su motricidad gruesa. Como se puede observar ambos aspectos se encontraban en un nivel y porcentaje similar, por lo que, al someter a

la prueba de correlación, el valor obtenido para la significancia fue de $p = ,014 < ,050$ y se pudo afirmar que existe relación significativa entre la interdependencia positiva y la motricidad gruesa en los estudiantes. Además, el índice de correlación $Rho = ,795$ indicó una correlación positiva de nivel alto, en donde a mayor interdependencia positiva, mayor habilidad motora en los estudiantes. Estos valores tienen afinidad con los resultados de estudios en los que la psicomotricidad gruesa de niños requería de actividades que los fomenten en el desarrollo psicomotor para formar un futuro de calidad respecto de sus conocimientos. Lo cual demostró que el desarrollo de la motricidad y específicamente de la psicomotricidad se refleja incluso en el aprendizaje de los estudiantes. Como se ha evidenciado en la publicación de resultados de Flores (2020) donde se llegó a la conclusión que los niños necesitan de actividades que los fomenten en el desarrollo psicomotor para formar un futuro de calidad al respecto de sus conocimientos. Lo cual se consolida con lo que encontró Campaña (2020) al describir que hace falta implementar una estrategia lúdica que desarrolle de manera significativa y considerable la motricidad de los pequeños.

Cuando se ha analizado los resultados relacionados al segundo objetivo específico de esta investigación se encontró de determinar la relación entre la interacción promotora y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, un 48% que demostró que la interacción promotora también era deficiente y que a su vez un 54% presentaba un nivel bajo de su maduración, dentro de su proceso de consolidación de la motricidad gruesa. La deficiencia de ambos aspectos se comprobó al determinar que el valor obtenido en la prueba de hipótesis sobre la significancia fue de $p = ,006 < ,050$ demostrándose la existencia de relación significativa entre la interacción promotora y la motricidad gruesa en estudiantes. El coeficiente de correlación fue $Rho = ,876$ demostrando una correlación positiva de nivel muy alto. En la que, a mayor desarrollo de la interacción motora, mayor desarrollo de la motricidad gruesa.

Para el desarrollo de la motricidad no basta que el docente desarrolle actividades académicas cotidianas, sino que es necesario que se cuente con un manual o guía que sea del dominio del docente. Tal como lo ha demostrado Castro

(2020) al concluir que la guía que fue propuesta en su estudio fomentaba de forma positiva el conocimiento de los alumnos, en donde, además, se encontró que estos pequeños no utilizan los recursos necesarios y adecuados que los ayude en el desarrollo del movimiento de su cuerpo. Surge así la necesidad de que el docente pueda establecer estrategias que desarrollen los niveles de motricidad, lo que fue demostrado por Rodríguez (2019) al concluir que, cuando el docente cuenta con un diseño de desarrollo la estimulación psicomotora de los docentes, es más fácil que el profesor utilizando la guía pueda ayudar a los pequeños.

El análisis de los resultados que se obtuvieron en el procesamiento de los datos para determinar la relación entre la responsabilidad personal e individual y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, que fue el tercer objetivo específico, se determinó que un 52% de estudiantes tenía un nivel regular de responsabilidad personal e individual gracias a los juegos colaborativos y que el 46% de estudiantes presentaba un nivel medio de su crecimiento en el proceso de desarrollo de su motricidad gruesa. Estos a su vez coincidía con los valores de la prueba de correlación, en donde la significancia fue de $p = ,002 < ,050$ logrando afirmar que existe relación significativa entre la responsabilidad personal e individual y la motricidad gruesa en estudiantes. $Rho = ,586$ indicaba una correlación positiva de nivel moderado, donde, en la medida de que se mejore la responsabilidad personal e individual, se mejorará la motricidad gruesa en los estudiantes. esta correlación de nivel medio puede tener como factor al desarrollo de un programa de juegos colaborativos que no cuente con los requisitos óptimos para el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos se evidenciaron en el estudio de Rivera (2018) donde se afirmó que, en el desarrollo motor grueso, con la creación del programa ayudó a dar un empuje a los docentes para que aplicarán los programas académicos basados en el juego y que sean adecuados para que los alumnos desarrollen su capacidad motora gruesa. En ese sentido la clase de educación física es el mejor espacio para poder desarrollar estas habilidades que si bien son innatas requieren de una serie de estrategias. Esto se vincula con lo que afirmó Rosada (2017) de que los docentes que se familiarizan de manera positiva con una guía creada, que pudieran aplicarla a todos los alumnos, sin duda evidenciara un desarrollo positivo de la movilidad del estudiante.

Esto a su vez tiene semejanza con lo que encontró Vélez (2018) y señaló que el buen desarrollo integral aplicado por el docente fomenta la motricidad gruesa a través de juegos lúdicos empleados en el salón de clases, no obstante, es importante recalcar que los docentes deben de dinamizar las clases, produciendo así en el alumno un interés en aprender.

En cuanto a los resultados que corresponden al cuarto objetivo específico donde se buscaba determinar la relación entre las habilidades interpersonales y de grupo y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, los datos porcentuales indicaron que el 48% de estudiantes ha desarrollado habilidades interpersonales y de grupo en un nivel regular, mientras que, se acercaba el 44% de estudiantes tenían un dominio corporal estático de nivel bajo en su desarrollo motor grueso, que se evidenciaba en la existencia de una relación significativa entre las habilidades interpersonales y de grupo y la motricidad gruesa en estudiantes gracias a que la prueba de correlación la significancia tuvo un valor de $p = ,008 < ,050$ y que el índice de correlación $Rho = ,645$ indicaba una correlación positiva de nivel moderado. Por lo que, cuanto mejor se desarrollen las habilidades interpersonales, mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes. Si se toma en consideración el momento social que se atraviesa se encuentra que la gran dificultad para que se desarrolle óptimamente la motricidad del estudiante es la virtualidad de la enseñanza, sin embargo, León (2021) demostró que es posible crear clases virtuales que fomenten el desarrollo psicomotor, pues los docentes se encuentran capacitados para llevar a cabo actividades en las casas de los alumnos y que estos se encuentren motivados para realizar dichas actividades. Se debe tener claro lo que dice Cabreba y Dupeyrón (2019) en sus conclusiones donde se advierte que el profesor es el principal autor para que los alumnos puedan realizar actividades didácticas dentro del aula y así puedan desarrollar su psicomotricidad, además deben de desarrollar una dinámica para que estos alumnos puedan sentirse cómodos al momento de realizar las actividades académicas, pues como niños que son les fascinan estar jugando en todo momento. Esto debido a que una vez más se encontró en el estudio de Chunchu (2016) que los juegos son relevantes para el desarrollo hábil y de destreza para los pequeños.

En lo que respecta al quinto objetivo específico que fue determinar la relación entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, se estableció que solo el 44% ha demostrado que el desarrollo de su procesamiento grupal o autoevaluación es de nivel alto, y un 46% de presento un dominio corporal dinámico que también fue alto. A estos porcentajes de gran similitud se sumaron los valores de la significancia $p = ,000 < ,050$ que permitió inferir que existe relación significativa entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la motricidad gruesa en estudiantes, con un índice de correlación de $Rho = ,403$ que indicaba una correlación positiva de nivel bajo. Es decir, que si el procesamiento grupal o autoevaluación mejora también mejorará la motricidad gruesa en los estudiantes. el desarrollo grupal es de suma importancia y esto se evidenció en la investigación de Bernate y Tarazona (2020) donde se afirmó que la psicomotricidad, como un aspecto más complejo del niño, es relevante y es una base esencial en el trabajo del movimiento de los niños, pues desde que nacen realizan movimientos en todo su cuerpo y conocen cómo moverse ante cualquier situación, para ello está la escuela, para que los docentes fomenten sus habilidades y destrezas. De ahí que es de gran importancia que se considere lo determinado por Mina (2017) que detalla que es importante que los docentes planifiquen diversas actividades para el alumno, los cuales podrán mejorar sus movimientos por medio de juegos didácticos aplicados en el salón de clases. Todos estos datos, que fueron establecidos en dicha investigación y en estudios anteriores nos dan la posibilidad de resumir y señalar que el aspecto menos desarrollado por los juegos colaborativos es la interdependencia positiva, y el más desarrollado es el procesamiento grupal o autoevaluación. En tanto que, la mayor deficiencia se encontró en el desarrollo de su esquema corporal como parte de su motricidad gruesa, y el mayor desarrollo estaba en el dominio corporal dinámico.

Frente a ello es necesario que se tenga presente que en todos sus extremos se cumplen la teoría de Gallahue (1982) conocida como la teoría del Desarrollo Motor en la cual se considera importante el cumplimiento de una serie de fases en el desarrollo motor, las cuales corresponden cronológicamente con momentos concretos de la vida de un estudiante. Al mismo tiempo, Boulch (1981) en su modelo

psicocinético, amplió el termino motricidad e introdujo el termino psicocinética que actualmente se denomina psicomotricidad, en el cual, el desarrollo motor del ser humano se produce en dos periodos o etapas de gran trascendencia y que son acordes al desarrollo cronológico.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

Se determinó que existe relación significativa entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. El índice de correlación $Rho = ,635$ indica una correlación positiva de nivel moderado. Donde mejor sea el desarrollo de los juegos colaborativos, mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes. La significancia fue $p = ,000 < p = ,050$.

Segunda:

Se ha logrado determinar que existe relación significativa entre la interdependencia positiva y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. Además, el índice de correlación $Rho = ,795$ indica una correlación positiva de nivel alto. Es decir, cuanto mayor sea la interdependencia positiva, mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes. El valor obtenido para la significancia $p = ,014 < ,050$.

Tercera:

Se ha encontrado la existencia de relación significativa entre la interacción promotora y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. $Rho = ,876$ demostró que es una correlación positiva de nivel muy alto. Es decir, a mayor desarrollo de la interacción motora, mayor desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes. La significancia $p = ,006 < p = ,050$.

Cuarta:

Se ha determinado la existencia de relación significativa entre la responsabilidad personal e individual y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. El valor de $Rho = ,586$ indicó una correlación positiva de nivel bajo. Es decir que, en la medida de que se mejore la responsabilidad personal e individual, se mejorará la motricidad gruesa en los estudiantes la significancia fue de $p = ,002 < ,050$.

Quinta:

Se ha determinado que existe relación significativa entre las habilidades interpersonales y de grupo y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, con un coeficiente $Rho = ,645$ que indica una correlación positiva de nivel moderado. Cuanto mejor se desarrollen las habilidades interpersonales, mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes. La significancia fue de $p = ,008 < ,050$.

Sexta:

En base a la inferencia se determinó que existe relación significativa entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte. El índice de correlación fue $Rho = ,403$ que indica una correlación positiva de nivel bajo. Si el procesamiento grupal o autoevaluación mejora también mejorará la motricidad gruesa en los estudiantes. La significancia tuvo un valor de $p = ,000 < ,050$.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

Los directivos deben establecer políticas institucionales para contribuir en el desarrollo de los juegos colaborativos de manera generalizada por los docentes del área de educación física de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte y para ello se sugiere implementar el departamento de esta área con los recursos asignados por el Minedu y así facilitar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje aplicando el juego colaborativo como estrategia educativa.

Segunda:

Los docentes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, se sugiere que planifiquen sesiones de aprendizaje priorizando el desarrollo de la capacidad de interdependencia positiva, es decir que permitan al estudiante actuar bajo ciertas circunstancias que se pueden presentar en su contexto, condicionándolo a que tenga una actitud positiva y de apoyo con los integrantes de su comunidad educativa.

Tercera:

Los docentes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte podrían diseñar sesiones de aprendizajes en las cuales se promueva el aprendizaje centrado en el trabajo en pequeños grupos en donde proyecte la mejora de la productividad de todos los integrantes para alcanzar los objetivos compartidos por el equipo de trabajo.

Cuarta:

Los directivos de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte podrían priorizar la realización de convenios con entidades gubernamentales que puedan brindar el apoyo a los docentes del área de educación física para que puedan participar en talleres de actualización o intercambio de experiencias, contribuyendo al desarrollo de sus capacidades profesionales en favor de la niñez peruana.

Quinta:

En la de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte se debe diversificar el currículo a fin de que las actividades que se desarrollen en el área de educación física sean inclusivas y permitan atender las necesidades de desarrollo motriz que requieren los estudiantes con habilidades diferentes.

Sexta:

Los directivos de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte deben convocar a los padres y madres de familia para que participen en la priorización de las necesidades de desarrollo motor de sus hijos, dentro del proceso de diversificación del currículo educativo.

REFERENCIAS

- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.* (Tesis de Licenciatura). Piura – Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Bernate, J. y Tarazona, L. (2020). Documentary Review of the Importance of Motor Skills in the Human Field. *Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito Humano. Ciencia y Deporte, 6(1), 1 - 16.* Cuba.
- Boulch, J. (1981). *Método Psico-kinética.* Francia.
- Bucher, H. (1986). *Trastornos psicomotores en el niño. Práctica de la reeducación psicomotriz.* Barcelona.
- Cabreba, B. y Dupeyrón, M. (2019). The development and of fine motor skills in pre-school children. *Rev. Mendive vol.17 no.2.* Cuba.
- Cajamarca, E. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425-107 en Buenos Aires – Ayacucho.* (Tesis de Maestría). Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. "Bosque Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo.* (Tesis de Licenciatura). Colombia: Universidad Santo Tomás.
- Castro, M. (2020). *Estrategias inclusivas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años con problemas de coordinación corporal en el Centro de Desarrollo Infantil Lolita Andrade.* (Tesis de Maestría). Ecuador: Universidad Nacional de Educación.
- Cayllahua, V. (2020). *Motor skills in boys and girls of 5 years of Educational Institution No. 235 from Cosme-Churcampa-Huancavelica.* Perú: Ed. Universidad Nacional de Huancavelica.

- Chocce, E. y Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar de Sara Sara*. (Tesis de Maestría). Huancavelica – Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Chuncho, G. (2016). *Los juegos y motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora*. (Tesis de Maestría). Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Farfán, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del Distrito de Paucarpata - Arequipa 2018*. (Tesis de Maestría). Perú: Universidad Nacional de san Agustín de Arequipa.
- Ferraces, M., Godas, A. y García, J. (2019). *Cómo realizar un estudio científico en ciencias sociales, de la educación y de la salud*. Madrid.
- Flores, G. (2020). *Psicomotricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en niños de 4 a 5 años guía para docentes*. (Tesis de Licenciatura). Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Gallahue, D. (1982). *Understanding Motor Development in Children*. New York.
- Gómez, M. (2015). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Argentina.
- Groos, K. (1898). *Teoría del pre ejercicio*. Alemania.
- Gutiérrez, W. (2007). La importancia de la educación psicomotriz. *Revista digital innovación y experiencias educativas, vol. 24*.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2016). *Metodología de la investigación (5 ed.)*. México, Mc GrawHill.
- León, W. (2021). Body expression for the strengthening of gross motor skills in children in kindergarten 5 of the CIEDI school in times of pandemic. *Revista perfiles libertadores. (vol. 4)*.

- Meza, J. y Alejandro, I. (2019). Relationship between level of physical activity and motor coordination in elementary children of the Institución Educativa Privada América - Ate, 2018. *Revista Educación N° 23* Perú.
- Mina, I. (2017). *Analysis of the strategies used by teachers for the development of gross motor in the process of teaching-learning in boys and girls 3-4 years of Education Initial of Circuit N ° 2*. Esmeraldas: Ed. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Núñez, C. (2020). *La Educación física en primaria en tiempos de pandemia*. San Cristóbal: Universidad de La Laguna.
- Ñaupas, H., Mejía, E. y Novoa, E. (2020). *Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis*. 5ta. Edición. Bogotá.
- Ordóñez, M. (2017). *Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado - primaria I.E. "31542"-Ocopilla – Huancayo*. (Tesis de Maestría). Huancayo – Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Piaget, J. (1956). *Carmichael's Manual of Child Psychology*. Nueva York.
- Quiñonez, M. (2020). *Gross psychomotricity in children of initial of the Nido School Golf during the remote learning, 2020*. Perú: Ed. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Quiroz, J. (2018). *Desarrollo psicomotriz en estudiantes del nivel inicial de 3 a 5 años de la Institución Educativa N° 0035 Nuestra Señora de la Visitación-Lima*. (Tesis de Licenciatura). Lima: Universidad Inca Garcilaso de La Vega.
- Quispe, F. (2021). Playful strategies for the development of fine motor skills in children from an initial educational institution. *Revista Educación N° 19 vol 19* Perú.
- Ramírez, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. México.
- Rivera, A. (2018). *Evaluación de la pertinencia del programa de desarrollo motor grueso, en un jardín infantil de la ciudad de Bogotá*. (Tesis de Maestría). Bogotá: Universidad Externado de Colombia.

- Rodríguez, P. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. (Tesis de Licenciatura). Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Rojas, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*. (Tesis de Licenciatura). Chiclayo – Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. (Tesis de Licenciatura). Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- Ruiz, A. y Ruiz, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la psicomotricidad fina*. Primera edición. Guayaquil – Ecuador.
- Semino, G. (2017). *Psychomotricity level thickness of children of 4 years of an Educational Institution Private District of Castilla-Piura*. Perú: Ed. Universidad de Piura.
- Supo, J. (2020). *Metodología de la investigación científica: Para las Ciencias de la Salud y las Ciencias Sociales*. 3era. Edición. México.
- Valderrama, S. (2015). *Metodología de la investigación científica*. 2da. Edición. Bogotá: ediciones Universitarias.
- Velásquez, C. (2016). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México.
- Velez, H. (2018). Play and play as an alternative to enhance the gross motor in transitional children, as a factor for your integral development. *Revista perfiles libertadores*. (vol. 4).
- Zacarías, H. y Supo, J. (2020). *Metodología de la investigación científica: Para Las Ciencias de la Salud y Las Ciencias Sociales*. México.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.

Título: Juegos Colaborativos y Motricidad Gruesa en estudiantes de la IE. 1213 - Ate Vitarte, 2021							
Autor: Elva Guillermina Carrera Espilco							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021?</p> <p>Problemas Específicos: Problema específico 1 ¿Cuál es la relación entre la interdependencia positiva y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021?</p> <p>Problema específico 2</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Objetivos específicos: Objetivo específico 1 Determinar la relación entre la interdependencia positiva y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Objetivo específico 2 Determinar la relación entre la interacción promotora y la</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación significativa entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas: Hipótesis específica 1 Existe relación significativa entre la interdependencia positiva y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Hipótesis específica 2 Existe relación significativa entre la interacción promotora y la Motricidad Gruesa en</p>	Variable 1: Juegos Colaborativos				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Interdependencia positiva	<ul style="list-style-type: none"> - Beneficio grupal - Unir esfuerzos - Ayuda mutua - Compartir recursos 	1,2,3,4,5,6	Ordinal Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)	Bueno [22 – 30] Regular [14 – 21] Deficiente [6 – 13]
			Interacción promotora	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación grupal - Realización de tareas - Eliminación de críticas - Superar dificultades. 	7,8,9,10, 11,12		Bueno [22 – 30] Regular [14 – 21] Deficiente [6 – 13]
Responsabilidad personal e individual	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad personal - Eliminación de excusas. - Participación frecuente - División de tareas 	13,14,15, 16,17,18,	Bueno [22 – 30] Regular [14 – 21] Deficiente [6 – 13]				

<p>¿Cuál es la relación entre la interacción promotora y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021?</p> <p>Problema específico 3 ¿Cuál es la relación entre la responsabilidad personal e individual y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021?</p> <p>Problema específico 4 ¿Cuál es la relación entre las habilidades interpersonales y de grupo y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021?</p> <p>Problema específico 5 ¿Cuál es la relación entre el procesamiento</p>	<p>Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Objetivo específico 3 Determinar la relación entre la responsabilidad personal e individual y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p>	<p>estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Hipótesis específica 3 Existe relación significativa entre la responsabilidad personal e individual y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p>	<p>Habilidades interpersonales y de grupo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confianza en el grupo - Regulación de conflictos - Aprendizaje cooperativo - Desarrollo de habilidades sociales. 	19,20,21,22,23,24,		<p>Bueno [22 – 30] Regular [14 – 21] Deficiente [6 – 13]</p>
	<p>Objetivo específico 4 Determinar la relación entre las habilidades interpersonales y de grupo y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Objetivo específico 5 Determinar la relación entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa</p>	<p>Existe relación significativa entre las habilidades interpersonales y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Hipótesis específica 4 Existe relación significativa entre las habilidades interpersonales y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021.</p> <p>Hipótesis específica 5 Existe relación significativa entre el procesamiento grupal o autoevaluación y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021</p>	<p>Procesamiento grupal o autoevaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre sus logros. - Toma de decisiones - Modificación de conductas - Autoevaluarse. 	25,26,27,28,29,30.		<p>Bueno [22 – 30] Regular [14 – 21] Deficiente [6 – 13]</p>
Variable 2: Motricidad Gruesa						
		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
		Dominio corporal dinámico	<ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento coordinado. - Madurez neurológica - Eliminar temores - Comprensión de órdenes de movimiento 	1,2,3,4,5,6	Ordinal Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)	<p>Alto [14 – 18] Medio [10 – 13] Bajo [6 – 9]</p>
		Dominio corporal estático	<ul style="list-style-type: none"> - Control de la respiración - Control de la relajación - Interiorizar movimientos - Profundizar la sincronización. 	7,8,9,10,11,12		<p>Alto [14 – 18] Medio [10 – 13] Bajo [6 – 9]</p>

<p>grupal o autoevaluación y la Motricidad Gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 de Ate Vitarte, 2021?</p>	<p>1213 de Ate Vitarte, 2021.</p>		<p>Esquema corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidad consciente de sus movimientos. - Percepciones exteroceptivas - Percepciones propioceptivas - Percepciones interoceptivas 	<p>13,14,15, 16,17,18,</p>		<p>Alto [14 – 18] Medio [10 – 13] Bajo [6 – 9]</p>
			<p>Maduración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maduración muscular - Maduración nerviosa - Actitud acorde a su edad. - Resistencia acorde a su edad. 	<p>19,20,21, 22,23,24</p>		<p>Alto [14 – 18] Medio [10 – 13] Bajo [6 – 9]</p>
			<p>Crecimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masa corporal - Volumen corporal - Talla según edad - Peso según edad 	<p>25,26,27, 28,29,30.</p>		<p>Alto [14 – 18] Medio [10 – 13] Bajo [6 – 9]</p>

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Método: Hipotético - deductivo</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: No experimental: Transversal - Correlacional</p>	<p>Población: 60 estudiantes de la Institución Educativa N° 1213 de Ate Vitarte, Lima.</p> <p>Tipo de muestreo: No probabilístico – Intencional</p> <p>Tamaño de la muestra: 50 estudiantes de la Institución Educativa N° 1213 de Ate Vitarte, Lima.</p>	<p>Variable 1: Juegos Colaborativos</p> <p>Técnicas: Encuesta Instrumento: cuestionario.</p> <hr/> <p>Variable 2: Motricidad gruesa</p> <p>Técnicas: Observación Instrumento: Lista de cotejo.</p>	<p>Descriptiva: para procesar los resultados sobre percepción de las dos variables y presentación mediante: (a) tablas de frecuencia y (b) figuras. Este análisis descriptivo de las variables también se proyectará a las dimensiones.</p> <p>Inferencial: Permitirá aplicar el Estadígrafo de Rho de Spearman de debido a que ambas variables son categóricas y el objetivo es conocer la relación entre los Juegos Colaborativos y la Motricidad Gruesa.</p>

Anexo 2. Operacionalización

Operacionalización de la variable Juegos colaborativos.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala e índices	Rangos
Interdependencia positiva	- Beneficio grupal	1,2,3,4,5,6		Bueno [22 – 30]
	- Unir esfuerzos			Regular [14 – 21]
- Ayuda mutua	Deficiente [6 – 13]			
- Compartir recursos				
Interacción promotora	- Motivación grupal	7,8,9,10,		Bueno [22 – 30]
	- Realización de tareas	11,12		Regular [14 – 21]
	- Eliminación de criticas			Deficiente [6 – 13]
	- Superar dificultades.			
Responsabilidad personal e individual	- Responsabilidad personal	13,14,15,	Ordinal Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)	Bueno [22 – 30]
	- Eliminación de excusas.	16,17,18,		Regular [14 – 21]
	- Participación frecuente			Deficiente [6 – 13]
	- División de tareas.			
Habilidades interpersonales y de grupo	- Confianza en el grupo	19,20,21,		Bueno [22 – 30]
	- Regulación de conflictos			Regular [14 – 21]
	- Aprendizaje cooperativo	22,23,24,		Deficiente [6 – 13]
Procesamiento grupal o autoevaluación	- Desarrollo de habilidades sociales.			
	- Reflexionar sobre sus logros.	25,26,27,		Bueno [22 – 30]
	- Toma de decisiones	28,29,30.		Regular [14 – 21]
	- Modificación de conductas			Deficiente [6 – 13]
	- Autoevaluarse.			

Operacionalización de la variable Motricidad gruesa.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala e índices	Rangos
Dominio corporal dinámico	- Desplazamiento coordinado.	1,2,3,4,5,6		Alto [14 – 18]
	- Madurez neurológica			Medio [10 – 13]
	- Eliminar temores			Bajo [6 – 9]
	- Comprensión de órdenes de movimiento			
Dominio corporal estático	- Control de la respiración	7,8,9,10, 11,12		Alto [14 – 18]
	- Control de la relajación			Medio [10 – 13]
	- Interiorizar movimientos			Bajo [6 – 9]
	- Profundizar la sincronización.			
Esquema corporal	- Capacidad consciente de sus movimientos.	13,14,15, 16,17,18,	Ordinal Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)	Alto [14 – 18]
	- Percepciones exteroceptivas			Medio [10 – 13]
	- Percepciones propioceptivas			Bajo [6 – 9]
	- Percepciones interoceptivas			
Maduración	- Maduración muscular	19,20,21, 22,23,24,		Alto [14 – 18]
	- Maduración nerviosa			Medio [10 – 13]
	- Actitud acorde a su edad.			Bajo [6 – 9]
	- Resistencia acorde a su edad.			
Crecimiento	- Masa corporal	25,26,27, 28,29,30.		Alto [14 – 18]
	- Volumen corporal			Medio [10 – 13]
	- Talla según edad			Bajo [6 – 9]
	- Peso según edad			

Anexo 3. Instrumentos.

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS COLABORATIVOS

Estimado estudiante:

A continuación, te presento 30 preguntas sobre los juegos colaborativos que desarrollamos en clase. Lee detenidamente y luego responde de manera muy veraz marcando solo una de las alternativas que hay en los casilleros numerados.

Este cuestionario es completamente anónimo, por lo que, podrá contestar con toda libertad.

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

N°	PREGUNTAS	ESCALA				
		5	4	3	2	1
Interdependencia positiva						
1	¿Los juegos colaborativos benefician a tu grupo cuando compiten con otros grupos?					
2	¿Los juegos colaborativos les han enseñado a unir esfuerzo para ganar competiciones?					
3	Tu grupo practica el lema: “la unión hace la fuerza”					
4	¿Reconoces que la ayuda mutua es la base de los juegos colaborativos?					
5	¿Con los juegos colaborativos aprendiste a compartir los recursos y materiales que hay en el área de educación física?					
6	¿Cuándo algún compañero(a) no sabe usar los recursos de internet tu le brindas ayuda?					
Interacción promotora						
7	¿Los juegos colaborativos incrementan la motivación de tu grupo?					
8	¿La docente logra motivar a todos los grupos de tu aula durante la clase?					
9	¿En tu grupo se motivan entre estudiantes para realizar las tareas?					
10	¿Cuándo trabajan en grupos colaborativos se eliminan las críticas entre compañeros?					
11	En tu grupo se practica el lema: “No critiques y trabaja”.					
12	¿Es más fácil superar las dificultades si se alientan entre todos?					

Responsabilidad personal e individual					
13	¿Cumples con la responsabilidad personal que te dan dentro de tu grupo?				
14	¿Las excusas quedan eliminadas cuando participas en los juegos colaborativos?				
15	¿Utilizas excusas para justificar algo que no cumples a tiempo?				
16	¿Participas frecuentemente dentro del grupo en los juegos colaborativos?				
17	¿Durante los juegos colaborativos se dividen las tareas entre cada integrante?				
18	¿Cuándo dividen las tareas todo es más fácil de lograr?				
Habilidades interpersonales y de grupo					
19	¿Tienes confianza en tu grupo?				
20	¿Confían tanto en el grupo que sienten que son capaces de lograr todo lo que se proponen?				
21	¿Los juegos colaborativos ayudan a solucionar o regular los conflictos entre compañeros?				
22	¿Los juegos colaborativos te permiten aprender cooperando con los demás?				
23	¿La profesora les explica que los juegos colaborativos desarrollan sus habilidades sociales?				
24	¿Has desarrollado habilidades sociales que te permiten relacionarte mejor con tus compañeros?				
Procesamiento grupal o autoevaluación					
25	¿En los juegos has aprendido a reflexionar sobre lo que aprendes en educación física?				
26	¿Con los juegos colaborativos aprendiste a tomar decisiones?				
27	¿Se respeta las decisiones que toma el grupo?				
28	¿Gracias a los juegos colaborativos tus compañeros han modificado su conducta?				
29	¿Te han enseñado que después de cada juego deben autoevaluarse?				
30	¿Autoevaluarse les ayuda a corregir sus errores?				

LISTA DE COTEJO SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

CÓDIGO DE ESTUDIANTE: GRADO: SECCIÓN:

Estimado docente a continuación se le presenta una relación de preguntas. Las cuales corresponden al desarrollo de la motricidad gruesa de sus estudiantes. luego de observar a cada uno de ellos a través de la clase virtual, debe marcar una de las alternativas de la escala que sea acorde a lo que ha observado en cada estudiante.

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

N°	PREGUNTAS	ESCALA		
		3	2	1
Dominio corporal dinámico				
1	Puede realizar desplazamientos coordinando sus pies y brazos.			
2	Realiza desplazamientos coordinados durante las acciones deportivas.			
3	Su coordinación corporal es acorde a su edad demostrando madures neurológica			
4	Ejecuta acciones deportivas acordes a su madures neurológica y edad.			
5	Realiza ejercicios eliminando sus temores y miedos.			
6	Comprende de manera clara las ordenes que recibe por parte de la docente.			
Dominio corporal estático				
7	Es capaz de controlar su respiración al ejercitarse físicamente.			
8	Puede acelerar y desacelerar el ritmo de su respiración de manera consciente.			
9	Luego de cada ejercicio logra relajarse por sí mismo.			
10	Controla e interioriza el movimiento de su tórax durante la respiración inconsciente.			
11	Sincroniza profundamente su respiración diafragmática al estar en reposo.			
12	Sincroniza su respiración con sus movimientos corporales durante el ejercicio.			
Esquema corporal				

13	Reconoce cuando realiza movimientos corporales descoordinados.			
141	Es capaz de corregir conscientemente sus movimientos corporales mal ejecutados.			
15	El desarrollo de sus sentidos, conocido como percepciones exteroceptivas es acorde a su edad.			
16	Adopta la posición que debe tener su cuerpo (percepciones propioceptivas) para ejecutar movimientos.			
17	Adopta una posición adecuada al beber agua o comer (percepciones interoceptivas)			
18	Identifica el momento adecuado en que su cuerpo necesita hidratarse para seguir ejercitándose (percepciones interoceptivas)			
Maduración				
19	Ha madurado en armonía con su cuerpo y su musculatura es acorde a su edad.			
20	Su proporción muscular es acorde con el rendimiento físico que demuestra.			
21	Su maduración nerviosa es adecuada y controla los movimientos de su cuerpo.			
22	Su actitud o comportamiento es acorde a su edad.			
23	Su resistencia física durante los ejercicios anaeróbicos es acorde a su edad.			
24	Resiste físicamente durante los ejercicios aeróbicos según la edad que presenta.			
Crecimiento				
25	Presenta un nivel de masa corporal libre de obesidad.			
26	Ha desarrollado su masa corporal según la edad que tiene.			
27	Delimita su espacio según el volumen corporal que presenta.			
28	Su talla es acorde a la edad que presenta.			
29	Su peso es acorde a la edad que tiene.			
30	Reconoce que la actividad física contribuye a mantener un peso corporal adecuado.			

Anexo 4

Ficha técnica del cuestionario para juegos colaborativos.

Nombre:	Cuestionario sobre los juegos colaborativos
Autora:	Elva Guillermina Carrera. Fundamentos: Velásquez (2016)
Lugar	México
Fecha de aplicación	Octubre, 2021
Objetivo	Identificar la relación de los juegos colaborativos con otras variables dentro del campo educativo.
Administrado a	Estudiantes de EBR.
Tiempo	35 minutos
Nº de ítems	30
Observación	Aplicación del cuestionario es individual y anónima.

Tabla 12

Ficha técnica del instrumento para Motricidad gruesa.

Nombre:	Lista de cotejo sobre Motricidad gruesa
Autor:	Elva Guillermina Carrera. Fundamentos: Ruiz y Ruiz (2017)
Lugar	Ecuador.
Fecha de aplicación	Octubre 2021
Objetivo	Identificar la relación entre la motricidad gruesa y los juegos colaborativos.
Aplicado por	Docentes de EBR.
Tiempo	35 minutos
Nº de ítems	30
Observación	Aplicación de la lista de cotejo es individual y anónima.



SOBRE JUEGOS COLABORATIVOS

Estimado estudiante:

A continuación, te presento 20 preguntas sobre los juegos colaborativos que desarrollamos en clase. Lee detenidamente y luego responde de manera muy veraz marcando solo una de las alternativas que hay en los casilleros numerados.

Este cuestionario es completamente anónimo, por lo que, podrá contestar con toda libertad.

[Acceder a Google](#) para guardar el progreso. [Más información](#)

NOMBRES Y APELLIDOS

Tu respuesta _____

GRADOS Y SECCION

Tu respuesta _____

CORREO ELECTRONICO

Tu respuesta _____

LISTA DE COTEJO SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

Estimado docente a continuación se le presenta una relación de preguntas. Las cuales corresponden al desarrollo de la motricidad gruesa de sus estudiantes. luego de observar a cada uno de ellos a través de la clase virtual, debe marcar una de las alternativas de la escala que sea acorde a lo que ha observado en cada estudiante.

PREGUNTA

Columna 1

1. NUNCA	<input type="radio"/>
2. A VECES	<input type="radio"/>
3. SIEMPRE	<input type="radio"/>

1. Dominio corporal dinámico

	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Puede realizar desplazamientos coordinando sus pies y brazos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Su coordinación corporal es acorde a su edad demostrando madures neurológica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realiza ejercicios eliminando sus temores y miedos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Anexo 5. Juicio de expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGOS COLABORATIVOS

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Interdependencia positiva							
1	¿Los juegos colaborativos benefician a tu grupo cuando compiten con otros grupos?	x		x		x		
2	¿Los juegos colaborativos les han enseñado a unir esfuerzo para ganar competiciones?	x		x		x		
3	Tu grupo practica el lema: "la unión hace la fuerza"	x		x		x		
4	¿Reconoces que la ayuda mutua es la base de los juegos colaborativos?	x		x		x		
5	¿Con los juegos colaborativos aprendiste a compartir los recursos y materiales que hay en el área de educación física?	x		x		x		
6	¿Cuándo algún compañero(a) no sabe usar los recursos de internet tu le brindas ayuda?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Interacción promotora	Si	No	Si	No	Si	No	
7	¿Los juegos colaborativos incrementan la motivación de tu grupo?	x		x		x		
8	¿La docente logra motivar a todos los grupos de tu aula durante la clase?	x		x		x		
9	¿En tu grupo se motivan entre ustedes a realizar las tareas?	x		x		x		
10	¿Cuándo trabajan en grupos colaborativos se eliminan las críticas entre compañeros?	x		x		x		
11	En tu grupo se practica el lema: "No critiques y trabaja".	x		x		x		
12	¿Es más fácil superar las dificultades si se alientan entre todos?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3 Responsabilidad personal e individual	Si	No	Si	No	Si	No	
13	¿Cumples con la responsabilidad personal que te dan dentro de tu grupo?	x		x		x		
14	¿Las excusas quedan eliminadas cuando participas en los juegos colaborativos?	x		x		x		
15	¿Utilizas excusas para justificar algo que no cumples a tiempo?	x		x		x		
16	¿Participas frecuentemente dentro del grupo en los juegos colaborativos?	x		x		x		
17	¿Durante los juegos colaborativos se dividen las tareas entre cada integrante?	x		x		x		
18	¿Cuándo dividen las tareas todo es más fácil de lograr?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4 Habilidades interpersonales y de grupo	Si	No	Si	No	Si	No	
19	¿Tienes confianza en tu grupo?	x		x		x		

20	¿Confían tanto en el grupo que sienten que son capaces de lograr todo lo que se proponen?	x		x		x	
21	¿Los juegos colaborativos ayuda a solucionar o regular los conflictos entre compañeros?	x		x		x	
22	¿Los juegos colaborativos te permiten aprender cooperando con los demás?	x		x		x	
23	¿La profesora les explica que los juegos colaborativos desarrollan sus habilidades sociales?	x		x		x	
24	¿Has desarrollado habilidades sociales que te permiten relacionarte mejor con tus compañeros?	x		x		x	
	DIMENSIÓN 5 Procesamiento grupal o autoevaluación	Si	No	Si	No	Si	No
25	¿En los juegos has aprendido a reflexionar sobre lo que aprendes en educación física?	x		x		x	
26	¿Con los juegos colaborativos aprendiste a tomar decisiones?	x		x		x	
27	¿Se respeta las decisiones que toma el grupo?	x		x		x	
28	¿Gracias a los juegos colaborativos tus compañeros han modificado su conducta?	x		x		x	
29	¿Te han enseñado que después de cada juego deben autoevaluarse?	x		x		x	
30	¿Autoevaluarse les ayuda a corregir sus errores?	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia) Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Dra. Noemí Mendoza Retamozo**

DNI: 23271871

Especialidad del validador: Metodología de investigación científica

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Dra. Noemí Mendoza Retamozo
DOCENTE EPGUCV

Dra. Noemí Mendoza Retamozo

DNI. 23271871

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTRICIDAD GRUESA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Dominio corporal dinámico	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Puede realizar desplazamientos coordinando sus pies y brazos	x		x		x		
2	Realiza desplazamientos coordinados durante las acciones deportivas.	x		x		x		
3	Su coordinación corporal es acorde a su edad demostrando madures neurológica	x		x		x		
4	Ejecuta acciones deportivas acordes a su madures neurológica y edad.	x		x		x		
5	Realiza ejercicios eliminando sus temores y miedos.	x		x		x		
6	Comprende de manera clara las ordenes que recibe por parte de la docente.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Dominio corporal estático	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Es capaz de controlar su respiración al ejercitarse físicamente	x		x		x		
8	Puede acelerar y desacelerar el ritmo de su respiración de manera consciente.	x		x		x		
9	Luego de cada ejercicio logra relajarse por si mismo	x		x		x		
10	Controla e interioriza el movimiento de su tórax durante la respiración inconsciente.	x		x		x		
11	Sincroniza profundamente su respiración diafragmática al estar en reposo	x		x		x		
12	Sincroniza su respiración con sus movimientos corporales durante el ejercicio.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3 Esquema corporal	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Reconoce cuando realiza movimientos corporales descoordinados.	x		x		x		
14	Es capaz de corregir conscientemente sus movimientos corporales mal ejecutados	x		x		x		
15	El desarrollo de sus sentidos, conocido como percepciones exteroceptivas es acorde a su edad	x		x		x		
16	Adopta la posición que debe tener su cuerpo (percepciones propioceptivas) para ejecutar movimientos	x		x		x		
17	Adopta una posición adecuada al beber agua o comer (percepciones interoceptivas)	x		x		x		
18	Identifica el momento adecuado en que su cuerpo necesita hidratarse para seguir ejercitándose (percepciones interoceptivas)	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4 Maduración	Si	No	Si	No	Si	No	

19	Ha madurado en armonía con su cuerpo y su musculatura es acorde a su edad.	x		x		x	
20	Su proporción muscular es acorde con el rendimiento físico que demuestra.	x		x		x	
21	Su maduración nerviosa es adecuada y controla los movimientos de su cuerpo.	x		x		x	
22	Su actitud o comportamiento es acorde a su edad.	x		x		x	
23	Su resistencia física durante los ejercicios es acorde a su edad.	x		x		x	
24	Resiste físicamente durante los ejercicios aeróbicos según la edad que presenta	x		x		x	
	DIMENSIÓN 5 Crecimiento	x		x		x	
25	Presenta un nivel de masa corporal libre de obesidad.	x		x		x	
26	Desarrollado su masa corporal según la edad que tiene.	x		x		x	
27	Se adapta a su espacio según el volumen corporal que presenta	x		x		x	
28	La actividad física es acorde a la edad que presenta	x		x		x	
29	El peso es acorde a la edad que tiene	x		x		x	
30	El nivel de actividad física es acorde a la edad que tiene y contribuye a mantener un peso corporal adecuado	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Dra. Noemí Mendoza Retamozo

DNI: 23271871

Especialidad del validador: Metodología de investigación científica

Ate 15 de octubre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


 Dra. Noemí Mendoza Retamozo
 DOCENTE EPGUCV
Dra. Noemí Mendoza Retamozo
DNI. 23271871

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS COLABORATIVOS

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Interdependencia positiva	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Los juegos colaborativos benefician a tu grupo cuando compiten con otros grupos?	x		x		x		
2	¿Los juegos colaborativos les han enseñado a unir esfuerzo para ganar competiciones?	x		x		x		
3	Tu grupo practica el lema: "la unión hace la fuerza"	x		x		x		
4	¿Reconoces que la ayuda mutua es la base de los juegos colaborativos?	X		X		X		
5	¿Con los juegos colaborativos aprendiste a compartir los recursos y materiales que hay en el área de educación física?	X		X		X		
6	¿Cuándo algún compañero(a) no sabe usar los recursos de internet tu le brindas ayuda?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Interacción promotora	Si	No	Si	No	Si	No	
7	¿Los juegos colaborativos incrementan la motivación de tu grupo?	X		X		X		
8	¿La docente logra motivar a todos los grupos de tu aula durante la clase?	X		X		X		
9	¿En tu grupo se motivan entre estudiantes para realizar las tareas?	X		X		X		
10	¿Cuándo trabajan en grupos colaborativos se eliminan las críticas entre compañeros?	X		X		X		
11	En tu grupo se practica el lema: "No critiques y trabaja".	X		X		X		
12	¿Es más fácil superar las dificultades si se alientan entre todos?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Responsabilidad personal e individual	Si	No	Si	No	Si	No	
13	¿Cumples con la responsabilidad personal que te dan dentro de tu grupo?	X		X		X		
14	¿Las excusas quedan eliminadas cuando participas en los juegos colaborativos?	X		X		X		
15	¿Utilizas excusas para justificar algo que no cumples a tiempo?	X		X		X		
16	¿Participas frecuentemente dentro del grupo en los juegos colaborativos?	X		X		X		
17	¿Durante los juegos colaborativos se dividen las tareas entre cada integrante?	X		X		X		
18	¿Cuándo dividen las tareas todo es más fácil de lograr?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4 Habilidades interpersonales y de grupo	Si	No	Si	No	Si	No	
19	¿Tienes confianza en tu grupo?	X		X		X		
20	¿Confían tanto en el grupo que sienten que son capaces de lograr todo lo que se proponen?	X		X		X		

21	¿Los juegos colaborativos ayudan a solucionar o regular los conflictos entre compañeros?	X		X		X		
22	¿Los juegos colaborativos te permiten aprender cooperando con los demás?	X		X		X		
23	¿La profesora les explica que los juegos colaborativos desarrollan sus habilidades sociales?	X		X		X		
24	¿Has desarrollado habilidades sociales que te permiten relacionarte mejor con tus compañeros?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5 Procesamiento grupal o autoevaluación	Si	No	Si	No	Si	No	
25	¿En los juegos has aprendido a reflexionar sobre lo que aprendes en educación física?	X		X		X		
26	¿Con los juegos colaborativos aprendiste a tomar decisiones?	X		X		X		
27	¿Se respeta las decisiones que toma el grupo?	X		X		X		
28	¿Gracias a los juegos colaborativos tus compañeros han modificado su conducta?	X		X		X		
29	¿Te han enseñado que después de cada juego deben autoevaluarse?	X		X		X		
30	¿Autoevaluarse les ayuda a corregir sus errores?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene suficiencia

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

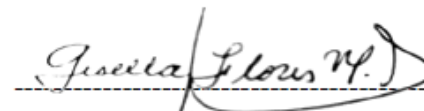
Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Dra. Flores Mejía, Gisella Socorro** **DNI: 06093118**

Especialidad del validador: **DOCTORA EN PSICOLOGÍA**

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

10 de noviembre del 2021



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Dominio corporal dinámico							
1	Puede realizar desplazamientos coordinando sus pies y brazos.	x		x		x		
2	Realiza desplazamientos coordinados durante las acciones deportivas.	x		x		x		
3	Su coordinación corporal es acorde a su edad demostrando madures neurológica	x		x		x		
4	Ejecuta acciones deportivas acordes a su madures neurológica y edad.	X		X		X		
5	Realiza ejercicios eliminando sus temores y miedos.	X		X		X		
6	Comprende de manera clara las ordenes que recibe por parte de la docente.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Dominio corporal estático	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Es capaz de controlar su respiración al ejercitarse físicamente.	X		X		X		
8	Puede acelerar y desacelerar el ritmo de su respiración de manera consciente.	X		X		X		
9	Luego de cada ejercicio logra relajarse por sí mismo.	X		X		X		
10	Controla e interioriza el movimiento de su tórax durante la respiración inconsciente.	X		X		X		
11	Sincroniza profundamente su respiración diafragmática al estar en reposo.	X		X		X		
12	Sincroniza su respiración con sus movimientos corporales durante el ejercicio.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Esquema corporal	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Reconoce cuando realiza movimientos corporales descoordinados.	X		X		X		
14	Es capaz de corregir conscientemente sus movimientos corporales mal ejecutados.	X		X		X		
15	El desarrollo de sus sentidos, conocido como percepciones exteroceptivas es acorde a su edad.	X		X		X		
16	Adopta la posición que debe tener su cuerpo (percepciones propioceptivas) para ejecutar movimientos.	X		X		X		
17	Adopta una posición adecuada al beber agua o comer (percepciones interoceptivas)	X		X		X		
18	Identifica el momento adecuado en que su cuerpo necesita hidratarse para seguir ejercitándose (percepciones interoceptivas)	X		X		X		

	DIMENSIÓN 4 Maduración	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Ha madurado en armonía con su cuerpo y su musculatura es acorde a su edad.	X		X		X		
20	Su proporción muscular es acorde con el rendimiento físico que demuestra.	X		X		X		
21	Su maduración nerviosa es adecuada y controla los movimientos de su cuerpo.	X		X		X		
22	Su actitud o comportamiento es acorde a su edad.	X		X		X		
23	Su resistencia física durante los ejercicios anaeróbicos es acorde a su edad.	X		X		X		
24	Resiste físicamente durante los ejercicios aeróbicos según la edad que presenta.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5 Crecimiento	Si	No	Si	No	Si	No	
25	Presenta un nivel de masa corporal libre de obesidad.	X		X		X		
26	Ha desarrollado su masa corporal según la edad que tiene.	X		X		X		
27	Delimita su espacio según el volumen corporal que presenta.	X		X		X		
28	Su talla es acorde a la edad que presenta.	X		X		X		
29	Su peso es acorde a la edad que tiene.	X		X		X		
30	Reconoce que la actividad física contribuye a mantener un peso corporal adecuado.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Dra. Flores Mejía, Gisella Socorro DNI: 06093118

Especialidad del validador: DOCTORA EN PSICOLOGÍA

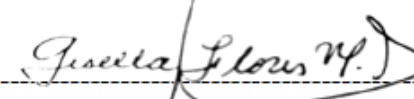
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

10 de noviembre del 2021



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS COLABORATIVOS

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Interdependencia positiva							
1	¿Los juegos colaborativos benefician a tu grupo cuando compiten con otros grupos?	x		x		x		
2	¿Los juegos colaborativos les han enseñado a unir esfuerzo para ganar competiciones?	x		x		x		
3	Tu grupo practica el lema: "la unión hace la fuerza"	x		x		x		
4	¿Reconoces que la ayuda mutua es la base de los juegos colaborativos?	X		X		X		
5	¿Con los juegos colaborativos aprendiste a compartir los recursos y materiales que hay en el área de educación física?	X		X		X		
6	¿Cuándo algún compañero(a) no sabe usar los recursos de internet tu le brindas ayuda?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Interacción promotora	Si	No	Si	No	Si	No	
7	¿Los juegos colaborativos incrementan la motivación de tu grupo?	X		X		X		
8	¿La docente logra motivar a todos los grupos de tu aula durante la clase?	X		X		X		
9	¿En tu grupo se motivan entre estudiantes para realizar las tareas?	X		X		X		
10	¿Cuándo trabajan en grupos colaborativos se eliminan las críticas entre compañeros?	X		X		X		
11	En tu grupo se practica el lema: "No critiques y trabaja".	X		X		X		
12	¿Es más fácil superar las dificultades si se alientan entre todos?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Responsabilidad personal e individual	Si	No	Si	No	Si	No	
13	¿Cumples con la responsabilidad personal que te dan dentro de tu grupo?	X		X		X		
14	¿Las excusas quedan eliminadas cuando participas en los juegos colaborativos?	X		X		X		
15	¿Utilizas excusas para justificar algo que no cumples a tiempo?	X		X		X		
16	¿Participas frecuentemente dentro del grupo en los juegos colaborativos?	X		X		X		
17	¿Durante los juegos colaborativos se dividen las tareas entre cada integrante?	X		X		X		
18	¿Cuándo dividen las tareas todo es más fácil de lograr?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4 Habilidades interpersonales y de grupo	Si	No	Si	No	Si	No	
19	¿Tienes confianza en tu grupo?	X		X		X		
20	¿Confían tanto en el grupo que sienten que son capaces de lograr todo lo que se proponen?	X		X		X		

21	¿Los juegos colaborativos ayudan a solucionar o regular los conflictos entre compañeros?	X		X		X		
22	¿Los juegos colaborativos te permiten aprender cooperando con los demás?	X		X		X		
23	¿La profesora les explica que los juegos colaborativos desarrollan sus habilidades sociales?	X		X		X		
24	¿Has desarrollado habilidades sociales que te permiten relacionarte mejor con tus compañeros?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5 Procesamiento grupal o autoevaluación	Si	No	Si	No	Si	No	
25	¿En los juegos has aprendido a reflexionar sobre lo que aprendes en educación física?	X		X		X		
26	¿Con los juegos colaborativos aprendiste a tomar decisiones?	X		X		X		
27	¿Se respeta las decisiones que toma el grupo?	X		X		X		
28	¿Gracias a los juegos colaborativos tus compañeros han modificado su conducta?	X		X		X		
29	¿Te han enseñado que después de cada juego deben autoevaluarse?	X		X		X		
30	¿Autoevaluarse les ayuda a corregir sus errores?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EL INSTRUMENTO PRESENTA SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Bardales Mendoza Olga DNI: 10292547

Especialidad del validador: MAGISTER EN PSICOLOGÍA


¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

10 de noviembre del 2021



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Dominio corporal dinámico							
1	Puede realizar desplazamientos coordinando sus pies y brazos.	X		X		X		
2	Realiza desplazamientos coordinados durante las acciones deportivas.	X		X		X		
3	Su coordinación corporal es acorde a su edad demostrando madures neurológica	X		X		X		
4	Ejecuta acciones deportivas acordes a su madures neurológica y edad.	X		X		X		
5	Realiza ejercicios eliminando sus temores y miedos.	X		X		X		
6	Comprende de manera clara las ordenes que recibe por parte de la docente.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Dominio corporal estático	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Es capaz de controlar su respiración al ejercitarse físicamente.	X		X		X		
8	Puede acelerar y desacelerar el ritmo de su respiración de manera consciente.	X		X		X		
9	Luego de cada ejercicio logra relajarse por sí mismo.	X		X		X		
10	Controla e interioriza el movimiento de su tórax durante la respiración inconsciente.	X		X		X		
11	Sincroniza profundamente su respiración diafragmática al estar en reposo.	X		X		X		
12	Sincroniza su respiración con sus movimientos corporales durante el ejercicio.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Esquema corporal	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Reconoce cuando realiza movimientos corporales descoordinados.	X		X		X		
14	Es capaz de corregir conscientemente sus movimientos corporales mal ejecutados.	X		X		X		
15	El desarrollo de sus sentidos, conocido como percepciones exteroceptivas es acorde a su edad.	X		X		X		
16	Adopta la posición que debe tener su cuerpo (percepciones propioceptivas) para ejecutar movimientos.	X		X		X		
17	Adopta una posición adecuada al beber agua o comer (percepciones interoceptivas)	X		X		X		
18	Identifica el momento adecuado en que su cuerpo necesita hidratarse para seguir ejercitándose (percepciones interoceptivas)	X		X		X		

DIMENSIÓN 4 Maduración		Si	No	Si	No	Si	No
19	Ha madurado en armonía con su cuerpo y su musculatura es acorde a su edad.	X		X		X	
20	Su proporción muscular es acorde con el rendimiento físico que demuestra.	X		X		X	
21	Su maduración nerviosa es adecuada y controla los movimientos de su cuerpo.	X		X		X	
22	Su actitud o comportamiento es acorde a su edad.	X		X		X	
23	Su resistencia física durante los ejercicios anaeróbicos es acorde a su edad.	X		X		X	
24	Resiste físicamente durante los ejercicios aeróbicos según la edad que presenta.	X		X		X	
DIMENSIÓN 5 Crecimiento		Si	No	Si	No	Si	No
25	Presenta un nivel de masa corporal libre de obesidad.	X		X		X	
26	Ha desarrollado su masa corporal según la edad que tiene.	X		X		X	
27	Delimita su espacio según el volumen corporal que presenta.	X		X		X	
28	Su talla es acorde a la edad que presenta.	X		X		X	
29	Su peso es acorde a la edad que tiene.	X		X		X	
30	Reconoce que la actividad física contribuye a mantener un peso corporal adecuado.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EL INSTRUMENTO PRESENTA SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Bardales Mendoza Olga DNI: 10292547

Especialidad del validador: MAGISTER EN PSICOLOGÍA

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

10 de noviembre del 2021



Firma del Experto Informante.

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 01 de octubre del 2021

Carta de Presentación N° 077 – 2021 – UCV – VA – EPG – F05L03/J

SR (A)

OMAR FLORES HUAYLINOS

DIRECTOR

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1213

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **CARRERA ESPILCO ELVA GUILLERMINA DNI N° 16170618** y código de matrícula **N° 7002541855** estudiante del programa de Maestría en Psicología Educativa quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

Juegos colaborativos y motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 ate vitarte

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Atentamente.



Dra. Helga Ruth Majo Marrufo
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 01 de octubre del 2021

Carta de Presentación N° 077 – 2021 – UCV – VA – EPG – F05L03/J

SR (A)

OMAR FLORES HUAYLINOS

DIRECTOR

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1213

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **CARRERA ESPILCO ELVA GUILLERMINA DNI N° 16170618** y código de matrícula **N° 7002541855** estudiante del programa de Maestría en Psicología Educativa quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

Juegos colaborativos y motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa 1213 ate vitarte

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Atentamente



Dra. Helga Ruth Majo Marrufo
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate



Lic. R. Omar Flores Huaylinos
DIRECTOR