



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años,  
2019**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Br. Lilia Francesca Escajadillo Pilco (ORCID: 0000-0003-0940-9497)

**ASESORA:**

Dra. Estrella Azucena Esquiagola Aranda (ORCID: 0000-0002-1841-0070)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, el niño y el adolescente

**Lima – Perú**

**2020**

## **Dedicatoria**

Este presente trabajo está dedicado, mi familia por su constante apoyo y cooperación en los momentos más difícil.

## **Agradecimiento**

Agradezco a los asesores, docentes e instituciones por orientarme en la elaboración de la presente investigación.

## Página del Jurado



### DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **ESCAJADILLO PILCO LILIANA FRANCESCA**

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Psicología Educativa*, ha sustentado la tesis titulada:

**PROGRAMA JUEGO COOPERATIVO EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, 2019**

Fecha: 25 de enero de 2020

Hora: 8:45 a.m.

#### JURADOS:

**PRESIDENTE:** Dra. Luzmila Garro Aburto

Firma: .....

**SECRETARIO:** Dr. Segundo Sigifredo Pérez Saavedra

Firma: .....

**VOCAL:** Dra. Estrella Azucena Esquiagola Aranda

Firma: .....

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobav por unanimidad* .....

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....  
.....  
.....  
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

..... *Reusar estilo APA* .....

**Nota:** El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

## Declaración de autenticidad

Yo, Liliana Francesca Escajadillo Pilco estudiante de la escuela de posgrado, del programa Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad Cesar Vallejo, sede Lima Norte, presento mi trabajo académico titulado: "Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019, en 129 folios para la obtención del grado académico/título profesional de Maestría en Psicología Educativa, es de mi autoría.

Por lo tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo establecido por las normas de elaboración de trabajo académico.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresadas mentes señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Lima, 18 de enero de 2020



---

Liliana Francesca Escajadillo Pilco

Dni 71260320

## Índice

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaración de autenticidad	v
Índice	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
<b>I. Introducción</b>	1
<b>II. Método</b>	10
2.1. Tipo y diseño investigación	10
2.2. Variables, Operacionalización	11
2.3. Población, muestra y muestreo	12
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
2.5. Validez y confiabilidad	14
2.6. Método de análisis de datos	14
2.7. Aspectos éticos	15
<b>III. Resultados</b>	16
<b>IV. Discusión</b>	23
<b>V. Conclusiones</b>	26
<b>VI. Recomendaciones</b>	27
<b>Referencias</b>	28
<b>Anexos</b>	35
Anexos 1: Matriz de consistencia	36
Anexos 2: Instrumentos de recolección de datos	37
Anexos 3: Certificados de validación de los instrumentos	38
Anexos 4: Matriz de datos	41
Anexos 5: Constancia de haber aplicado el instrumento	45
Anexos 6: Prueba de confiabilidad de los instrumentos	46
Anexos 7: Graficos de barra de la prueba descriptiva	48
Anexos 8: Proyecto de intervención	49
Anexos 9: Otros	74
	vi

## Índice de tablas

	Pág.	
<i>Tabla 01</i>	<i>Cuadro de operacionalización de la variable dependiente</i>	12
<i>Tabla 02</i>	<i>Distribución de la muestra de estudiantes de 5 años</i>	13
<i>Tabla 03</i>	<i>Rangos y puntajes</i>	13
<i>Tabla 04</i>	<i>Validación de juicios de expertos</i>	14
<i>Tabla 05</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en la motricidad gruesa</i>	16
<i>Tabla 06</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el equilibrio</i>	17
<i>Tabla 07</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en la coordinación general</i>	18
<i>Tabla 08</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en la coordinación viso - motriz</i>	18
<i>Tabla 11</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis general de la motricidad gruesa</i>	19
<i>Tabla 12</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica en el equilibrio</i>	20
<i>Tabla 13</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica en la coordinación general</i>	21
<i>Tabla 14</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica en la coordinación viso - motriz</i>	22

## Índice de figuras

	Pág.	
<i>Figura 05</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en la motricidad gruesa</i>	16
<i>Figura 06</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el equilibrio</i>	17
<i>Figura 07</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en la coordinación general</i>	48
<i>Figura 08</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en la coordinación viso - motriz</i>	48

## Resumen

El propósito de esta investigación fue Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos – 2019; el enfoque cuantitativo, el nivel explicativo, el diseño experimental con subtipo cuasi experimental y corte longitudinal; con una población que era de 110 del turno tarde y mañana de estudiantes de 5 años y la muestra estuvo conformado por 51 estudiantes. Para recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una guía de observación, la validez del instrumento se realizó a través de 3 juicios expertos con un resultado aplicativo y la confiabilidad se determinó a través del alfa de Cronbach, su nivel fue alto, se llegó a las siguientes conclusiones: relación a la variable motricidad gruesa en la medida previa a la prueba (experimental) presentó una disminución notable del 96.0% del total de estudiantes que alcanzaron un nivel bajo y 4.0% en proceso. Luego de aplicar el programa de juegos cooperativos se difiere que el 88.0% alcanza niveles altos y el 12.0% están en proceso y ningún en inicio, a través de la prueba U de Mann-Whitney que arrojó un valor ,000 < 0.05 esto demostró que el programa Juego cooperativo influye significativamente en la motricidad gruesa en niños de cinco años.

**Palabras clave:** Juego cooperativo, motricidad gruesa, equilibrio, coordinación general y coordinación viso – motriz.



## Abstract

The purpose of this research was to verify the effect of the Cooperative Game program on gross motor skills in 5-year-old students “Capullito” Los Olivos - 2019; the quantitative approach, the explanatory level, the experimental design with quasi-experimental subtype and longitudinal section; with a population that was 110 of the afternoon and morning shift of 5-year-old students and the sample consisted of 51 students. For the data collection, the observation technique was applied and the instrument was an observation guide, the validity of the instrument was carried out through 3 expert judgments with an applicative result and the reliability was determined through Cronbach's alpha, its level It was high, the following conclusions were reached: relation to the gross motor variable in the pre-test (experimental) measure presented a notable decrease of 96.0% of the total students who reached a low level and 4.0% in process. The cooperative game program differs from the fact that 88.0% reaches high levels and 12.0% are in process and nowhere, through the Mann-Whitney U test that gave a value,  $000 < 0.05$  this shows the Game program Cooperative significantly influences gross motor skills in five-year-old children.

**Keywords:** Cooperative game, gross motor skills, balance, general coordination and visual - motor coordination.

## **I. Introducción**

En el contexto preescolar, las habilidades psicomotoras son una parte fundamental en el desarrollo de la fase del aprendizaje infantil; ya que el bebé aprende a través de la exploración de su cuerpo y la interacción con su entorno social, ya que el movimiento busca que el sujeto desarrolle su equilibrio en sus dimensiones: motora, afectiva, cognitiva y social a través de actividades recreativas; Los problemas relacionados con las habilidades básicas motoras gruesas son comunes en todo el mundo para encontrar niños con dificultades de control con la coordinación visco - motora, el equilibrio, no pueden usar adecuadamente las partes de su cuerpo.

En nuestro país, la investigación realizada sobre el desarrollo motor sostuvo que los escolares 5 años que tuvieron estimulación en el área motora tienen una mayor maduración física debido a las oportunidades y habilidades adquiridas al gatear, caminar, correr, saltar; Además de sus movimientos, se vuelve más complejo y ágil.

Al respecto Bussi (2014) refirió que: solo el 35 % de menores en edad preescolar tiene un alto nivel de desarrollo motor, y casi la mitad de menores tiene un desarrollo normal siendo el 25% el grupo más afectado con un nivel de retraso o deficiencia.(p.2); concluyendo que con la aplicación adecuada los menores presentan notables mejorías en su desarrollo motriz, resultados que destacan el desarrollo beneficioso de varios profesionales que realizan actividad física y orientación a los cuidadores.

En el Perú el ministerio de educación (2010) precisó que: Al jugar adquiere mejor capacidad para realizar estas actividades de movimientos permite oxigenar nuestro cerebro, eso ayuda mejorar su desarrollo y aprendizaje (p.11).

De lo contrario, podemos decir que el juego no solo es esencial para entretener o dar placer al niño, sino que es un factor que lo empuja a desarrollar habilidades motoras, explorar, comprender, liberar tensiones, identificar, comunicarse, conocer su propio cuerpo, etc., todo esto contribuirá con las experiencias que el niño experimentará a partir de las interrelaciones que tiene con su entorno que serán muy satisfactorias para desarrollar en su vida diaria. En la escuela 378 Capullito de Los Olivos, los estudiantes

de 5 años presentan tienen un bajo autocontrol en sus movimientos y el equilibrio de su cuerpo eso le dificultad realizar algunas actividad diarias.

La investigación propone un programa de juego cooperativo como una actividad divertida específicamente en el área psicomotriz que promueve su desarrollo integral, al utilizar todas las partes de su cuerpo y el movimiento ya que el juego resulta beneficioso para su desarrollo motor favoreciendo esencialmente en su relación con su entorno del niño.

Por lo tanto, planteó el siguiente problema de investigación ¿Cuál es el efecto del programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos - 2019? y el problema específico ¿Cuál es el efecto del programa Juego cooperativo en las dimensiones (equilibrio, coordinación general, coordinación viso – motriz) en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos - 2019?.

Se ha considerado algunos antecedentes a nivel nacional sobre el tema investigado de acuerdo al estudio de Romaní y Soledad (2016) investigaron sobre los juegos recreativos y las habilidades motoras gruesas afirmaron en sus resultados un promedio de 12,38 en la evaluación que se dio antes y después fue de 23,43 evidenciando una mejoría en la motricidad gruesa, al mismo modo Oblitas y Merino (2018) descubrió que el 90% de los estudiantes tienen dificultades en la coordinación y el equilibrio y la aplicación que obtuvieron en sus resultados en un 92% que logra desarrollar habilidades como saltar, caminar, moverse, lanzar. Además, Chocce y Conde (2018) investigaron los juegos populares en el desarrollo de habilidades motoras gruesas y declararon en sus resultados que el 21% de los estudiantes tienen problemas en sus habilidades motoras y el 33% han mejorado su desarrollo motor después de la aplicación del programa. Asimismo, Azabache (2017) investigado sobre los juegos cooperativos en las habilidades motoras gruesas concluyeron que el 61.5% tiene un bajo nivel de desarrollo motor, luego se aplicará la actividad recreativa, se obtendrá una mejora del 100% en los estudiantes. También Atuncar y Gonzales (2017) y Vásquez (2016) estudiaron el juego en las habilidades motoras gruesas concluyeron en sus resultados que el 100% logró superar dificultades como el equilibrio y la coordinación.

De la misma forma Solórzano (2018) y Rojas (2018) estudio sobre juegos lúdicos y habilidades motoras gruesas obtuvo un 82%, 59% y 64% en sus resultados después de aplicar el programa, la mejora del desarrollo de los bebés en las dimensiones de coordinación, marchar y carrera. Del mismo modo Hernandez (2018) estudiaron sobre juegos tradicionales en el desarrollo motor concluyó que al aplicar este programa, el 100% de los estudiantes tuvieron una influencia significativa en sus habilidades motoras. De igual manera Bustamante (2018) investigó sobre actividades recreativas para estimular las habilidades motoras gruesas que el 95% logra desarrollar lateralidad y el 100% coordinación y equidad, es decir que el juego fue efectivo en las habilidades motoras gruesas. Del mismo modo Gutierrez (2018) sobre los juegos cooperativos en la psicomotricidad obteniendo en sus resultados un 60% un alto nivel de desarrollo de habilidades motoras gruesas.

En el ámbito internacional he considerado algunos antecedentes internacionales en base al tema investigado el estudio de Caballero, Yoli y Valega (2010), Cueva y Escobar (2016) y Pancho (2016) desarrollaron un programa de juegos para mejorar las habilidades motoras, mostrando la afectividad en la propuesta. Del mismo modo Corredor (2013), García y Suarez (2015) y Ramírez, Díaz y Florez (2015) investigaron sobre las estrategias didácticas en el desarrollo motor concluyeron que el programa fue efectivo para mejorar el desarrollo motor grueso. Al mismo modo Guadalupe y Sandoval (2015) y Caicedo y Barquín (2015) estudiaron sobre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas y concluyó que al realizar estas diversas actividades recreativas, el área motora gruesa era muy significativa en los alumnos. Igual modo Guerra, López y Rodríguez (2016) investigaron el juego y los movimientos corporales obtuvieron buenos resultados en los niños al aplicar el programa para mejorar su motriz. También Cárdenas (2018) concluyó que el programa tuvo un resultado positivo en el desarrollo de niños pequeños que obtuvieron una mejora del 100% en su psicomotor. Además Herrera (2010) afirmó que el 100% de los estudiantes mejoran su desarrollo motor después de aplicar el programa. También Mayancela (2018) desarrollo un programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades motoras obteniendo en sus resultado un 67% en los estudiantes luego de aplicarlo. De mismo modo Vasquez (2013) en los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor bruto obtuvieron una mejora del 60% en su motor al aplicar esta propuesta.

Respecto a las bases de estudios teórico Garaigordobil (Citado por Rodríguez, 2018, p.36) explica que los juegos cooperativos sirve como motivación para activar los procesos cognitivos y motores, a través de medios de búsqueda de posibilidades corporales y resolución de dificultades motores, así como habilidades básicas. De acuerdo a la opinión del autor resalta la importancia del juego como una estrategia que permite desarrollar en los niños con el propósito de mejorar las destrezas motoras gruesas para favorecer la coordinación y equilibrio corporal.

Según Salvador (2013) nos menciona que los juegos cooperativos mejoran la participación, la comunicación y la cooperación. No se pierden ni ganan en ellos, pero todos involucrados sin eliminar ninguno. La intención es cooperar para buscar el alegría, interrelación y el afecto de todos (p. 159). Podemos decir que el juego no solo sirve para satisfacer al niño, sino ayuda a la integración mutua todo el grupo para alcanzar el objetivo que se quiere lograr entre todos.

Del mismo modo Taberero menciona (Citado por Rojas, 2009, p.25) que los juegos cooperativos son una actividad divertida en la que todo el grupo coopera para ganar. El objetivo de esta actividad es que todos participen sin ser discriminados en el equipo para lograr un objetivo común entre todos. Yo creo que el juego descubre nuevas sensaciones, conquista su cuerpo y el entorno externo que genera confianza en sí mismo.

Salvador (2013) refirió que el juego cooperativo se clasifica en tres tipos de Juego son:

Dimensión del juego de comunicación promueve la escucha activa y estimula la comunicación no verbal y verbal para lograr nuevas habilidades de comunicación (p.162) Dicho de otra manera el juego de comunicación tiene como objetivo estimular la escucha y el habla. Para Arranz este juego ayuda a tener una mejor fluidez al hablar, socializar y perder el miedo. Dado que la comunicación entre nosotros nos permite aprender cosas nuevas, y entendernos y conocernos (p.77).

Dimensión del juego de distensión es el conjunto de relajación sirve para liberar la tensión, hacer reír y estimular los movimientos, etc. (p.164). En otra palabra el juego de

distensión permite la integración de grupo, coordinación y habilidad. El objetivo de este juego es construir un entorno más tranquilo, reducir el miedo al ridículo y devolver el interés. Al mismo modo Arranz define este juego como una actividad de diversión, placentera y sin competición además puede tener varios propósitos: hacer el contacto entre los participantes, deshacer situaciones de tensión en cada actividad que se realizara (p.23).

Dimensión del juego de confianza permite promover actividades solidarias y como una organización para conseguir un trabajo en común (p.161). Considero que el juego de la confianza promueve la cooperación y la unión del grupo. Estos juegos suelen ser ejercicios físicos que ayudan a controlar la confianza en una falla y en el grupo de otras personas. Del mismo modo, Arranz explica que esto es muy importante porque ayuda a fomentar la participación grupal. Para ellos, antes de comenzar con este juego, debe haber una conexión entre ellos para aumentar la confianza de su grupo (p.65).

La importancia de este juego es una mayor posibilidad de internalización cognitiva de la acción motora, ya que los estudiantes deben observar y analizar la actividad en la participación del grupo, no solo para realizar la forma adecuada, sino también para proporcionar información a los compañeros de clase para mejorar su rendimiento de motor (Omeñaca, Vicente y Puyuelo, 2014, p.39). Por otro lado el autor destaca la importancia de esta acción como medio de integración e inclusión consiguiendo de esta manera un mejor rendimiento de sus destrezas motoras en los educandos que le favorece en su desarrollo a largo plazo.

El objetivo de esta actividad recreativa en educación física ayuda al aprendizaje, nos mantiene alejados de la depresión, la sensación de bienestar, la felicidad, la alegría y la satisfacción (Retamal, Saldivia, Luengo y Ramírez, 2014, p.11). Considerando la opinión del autor el propósito de esta actividad lúdica tiene grandes beneficios en la educación física es no solo es vencer a los otros sino que el equipo supera las dificultades que se le imponen específicamente por sus propias habilidades para su propio beneficio y el de los demás.

Considera la sensatez de López, sobre el juego, que conforma la principal función del niño, a través de esta dinámica recreativa, proporcionando un descubrimiento de sus medios para que el educando aprenda de una mejor manera.

Además, a través del juego cooperativo, los niños crecen, se desarrollan y adquieren un mayor desarrollo en sus diferentes áreas psicomotoras (Citado por Sánchez, 2016, p.11).

Como manifiesta el autor en concordancia con otros estudios mantiene la misma opinión destacando la interacción del niño con su medio en la cual adquiere experiencias sensoriales que le favorecerá en su autonomía y su rendimiento efectivo en las demás áreas de aprendizaje.

Basándose en las teorías de Piaget (Citado por Cueva, 2016, p.24) afirma que los patrones básicas del movimiento él bebe realiza diferentes acciones, como andar, gatear, saltar, correr, bailar, trotar, etc. De tal manera que realiza estos movimientos, el niño tiene la posibilidad de desarrollar su esquema corporal de una mejor manera a una edad temprana, lo que lo ayudará a desarrollar su aprendizaje cognitivo.

De acuerdo a la opinión de Piaget destaca que a través actividades físicas será un medio efectivo para que el niño logre desenvolverse con naturalidad sus movimientos considerando las etapas de desarrollo del niño las cuales favorecerá la integración con su medio.

La motricidad gruesa menciona que los ejercicios globales que realiza todo el cuerpo, requieren una mayor precisión (Mesonero, 1994, p.131). Teniendo en cuenta la opinión de Mesonero afirma que estas destrezas se va desarrollando en cada uno de las etapas de su avance que se ira incrementado a través de las interrelaciones de su expresión corporal las cuales se ven reflejadas en las actividades que realiza diariamente.

Teniendo en cuenta la opinión del autor la motricidad gruesa es una habilidad que infante va ir logrando, para movilizarse armoniosamente las partes de su cuerpo y mantener su equilibrio, de la misma manera explica la fuerza, rapidez en sus

movimientos. Para adquirir las habilidades motriz es necesario realizar actividades lúdicas porque es muy esencial para su desarrollo (Chochee y Conde, 2018, p.24).

De igual modo Díaz define que nacemos con estas habilidades motoras básicas, pero debemos desarrollarlas a través de actividades (música, gatear, correr, rodar, etc.) (p.11). Del mismo modo Puelles (Citado por Ordoñez, 2017, p.66)., la adquisición del dominio motor se logra de una manera experimental y práctica a través de distintos ejercicios físicos.

En efecto según lo manifestado los deportes se van adquiriendo progresivamente logrando con ello mejorar las destrezas motoras de esta manera conseguirá el dominio básico en la mejora corporal. Según Fernández (Citado por Ordoñez, 2017, p.65), las habilidades motoras gruesas se conocen a través de los movimientos corporales: el spin, el deporte, la expresión corporal y su expresión en espacios libres.

El desarrollo motor en los niños es esencial cuando comienzan a crecer y moverse, van descubriendo su entorno, que brinda las experiencias y conocimientos que serán útiles para toda su trayectoria (Ríos y Conde, 2018, p.26).

A través de las experiencias que va adquiriendo el niño se hace necesario aplicar estrategias para promover las actividades físicas en las cuales favorecerán su desarrollo evolutivo estimulando la motricidad que será favorable en su vida cotidiana.

Con respecto a Mesonero (1994) nos menciona que las habilidades motoras gruesas se clasifican por áreas tales como:

La dimensión del equilibrio, esta capacidad de superar la acción de resistencia de nuestro cuerpo en la posición que queremos, implica: eje postural, dominio del cuerpo y coordinar sus movimientos (p.135). Considerando con el autor podemos explicar que el equilibrio es la capacidad para mantener nuestro cuerpo en una posición rígida fija incorporando acciones de movimiento o desplazamiento del individuo. Además necesita toda la fuerza del cuerpo para la estabilidad porque le permite realizar actividades de manera satisfactoria.



La dimensión de coordinación general se refiere al lugar donde el niño realiza algunas acciones utilizando todas las partes de su cuerpo. Implica moverse, escalar, correr y saltar (p.138). En otras palabras, es la capacidad de sincronizar y coordinar las extremidades de su cuerpo lo que le permite movilizarse, manipular objetos, moverse solo o con otra persona con la posibilidad de realizar diversas actividades que requieren saltar, lanzar, gatear, caminar, etc.

La dimensión de la coordinación visor-motora implica precisión para lograr la dirección o la identificación del objeto hacia un determinado sujeto y percibido por el niño (p.133, 139). Teniendo en cuenta con el autor esto implica coordinar la visión con los movimientos de todas las partes del cuerpo. Por lo tanto, es necesario realizar ejercicios corporales con precisión y control con la posibilidad de ejecutar con facilidad.

El objetivo de las habilidades motoras busca la activación muscular del niño, le permite coordinar sus movimientos (Duque, 1990, p.19). Podemos afirmar que las habilidades motoras gruesas que al realizar movimientos corporales de manera coordinada y equilibrada, la misma manera ayudara a los preescolares mayor agilidad, fuerza y velocidad las cuales son necesarias para desenvolverse, destacando los movimientos musculares puede ser: girar, gatear, pararse, caminar y saltar, etc.

Para trabajar en el área motora gruesa, es esencial tener en cuenta estas habilidades que consideran el logro del aprendizaje, estimulan el trabajo en equipo, además ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje activando su desarrollo integral en la educación. (Ríos y Conde, 2018, p.28). Por otro lado, el niño debe haber desarrollado sus habilidades motoras gruesas para realizar acciones de descubrir su mundo, al tener autoestima y confianza en sí mismo. Actualmente hay un conjunto de materiales para trabajar el área motora gruesa de una manera divertida y dinámica.

Este apartado se puede destacar los beneficios que proporciona la actividad física en la formación integral del niño debido a que no solo favorecerá las destrezas motoras sino también fortalecerá su autoconfianza, aceptación y valoración de sí mismo las cuales se verá reflejada en su vida futura.

El desarrollo físico motriz estas etapas toma conciencia de su postura en el espacio se van dando en forma progresiva logrando la independencia funcional de los segmentos corporales y desarrollando coordinación motora las cuales se hace más precisa.

La justificación teórica de este estudio presentan diversas teorías centradas en el juego cooperativo en la motricidad gruesa, que permitió contribuir al campo educativo sustentando lo esencial de considerar las actividades lúdicas como propuesta innovadora y estratégico para alcanzar la formación integral del niño que le permita garantizar la mejora de la habilidad motriz para desenvolverse en su ámbito social. Además se conocerá la influencia que existe entre las variables a investigar lo cual proporcionara orientaciones, recomendaciones e informaciones para futuros investigaciones.

Tiene una utilidad metodológica que es relevante, una vez culminada este producto de investigación se convertirá en una herramienta esencial de búsqueda para otros investigadores, además el instrumento está preparado por el investigador que sirve para diagnosticar y evaluar para detectar dificultades y mejorar el desarrollo motriz en los infantes, capaces en desarrollar la coordinación general, equilibrio y coordinación visomotriz para integrar fácilmente para relacionarse con su entorno social.

Respecto a lo practico el estudio se justifica en razón que se trata de realizar un programa con diferentes juegos educativos, que fomente y genere la formación permitiendo ayuda a mejorar la práctica pedagógica y que es beneficioso para lograr el desarrollo integral en los infantes del nivel inicial.

Se formula el siguiente objetivo general: Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos – 2019. Y los objetivos específicos son: Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en las dimensiones de (equilibrio, coordinación general, coordinación viso – motriz) en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Además, se plantea la siguiente Hipótesis general: El programa Juego cooperativo mejora en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019. Y las hipótesis específicas son: El programa Juego cooperativo mejora en las dimensiones de (equilibrio, coordinación general, coordinación viso – motriz) en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

## II. Método

### 2.1 Tipo y diseño investigación

El enfoque de este estudio pertenece al tipo cuantitativo, porque se empleó los métodos estadísticos para conocer y explicar claramente las variables que se estudian. Hernández, Baptista y Fernández (2014) explicaron que “este estudio permite poner en práctica teorías conductuales y patrones entrantes sobre ellos a través de la recopilación de información usada en la correlación de hipótesis basadas en mediciones numéricas y análisis estadísticos” (p.4).

La investigación es de tipo aplicado porque nos permitió buscar alternativas que resuelvan el problema en el aula de cinco años en la institución educativa en Los Olivos para enriquecer la motricidad gruesa mediante el uso de juegos cooperativos. Mendoza (2015) señala que “es el proceso de conocimiento en el que el interés principal radica en buscar información fundamentalmente empírica sobre los problemas que surgen en la esfera institucional para proponer soluciones” (p.164).

El propósito de la investigadora es un diseño experimental con un subtipo cuasi experimental, ya que explica que seleccionó un grupo aleatorio para observar las diferencias entre los resultados seleccionados antes y después del tratamiento. Por lo tanto, esta investigación es adecuada para ver cambios de la VI sobre la VD. Hernández, Baptista y Fernández (2014) nos definen que “es una situación de control en la que una o más variables independientes (causas) se manipulan intencionalmente para analizar las consecuencias de dicha manipulación en una o más variables dependientes (efectos). Con su subtipo cuasi-experimental es el que recibe el tratamiento experimental o estímulo el tratamiento experimental o estímulo” (p.130, 131).

En el siguiente cuadro se detalla la información:

GE	O1.....X.....O3
GC	O2.....O4

Dónde:

GE: Grupo experimental (Aula celeste de 5 años)

GC: Grupo de control (Aula rojo de 5 años)

O1 y O2: Medición inicial (Pre Test)

O3 y O4: Medición final (Post Test)

X: Aplicación del tratamiento (Juego cooperativo)

El estudio que se maneja es el nivel explicativo nos ayudó a explicar las causas y los efectos que apoyamos en esa relación, es decir, explica el comportamiento del "juego cooperativo" (VI) en las "habilidades motoras gruesas" (DV). Arias (2012) nos menciona que "busca encontrar la razón de los hechos a través de las relaciones causa – consecuencia" (p.26).

En este estudio el método que usó es hipotético deductivo es la realización de hipótesis basadas en posibles soluciones de problemas que surgen en un entorno dado, que debe verificarse con la información proporcionada para verificar y dar la solución correcta. Cegarra (2011) nos señala que "consiste en emitir hipótesis sobre las posibles soluciones al problema planteado y verificar con los datos disponibles si están disponibles de acuerdo con las variables" (p. 82).

El presente estudio es un corte Longitudinal ya que se recolectó datos en dos periodos distintos, para realizar cohesiones referentes sobre los cambios y consecuencias sobre el desarrollo del problema de investigación. Es decir se observó y analizó el problema de la motricidad gruesa y que cambios tiene los estudiantes de 5 años al aplicar el programa a lo largo de un tiempo. Hernández, Baptista y Fernández (2014) señalan que para esta investigación, los estudios que recopilan datos en diferentes momentos se utilizan para hacer inferencias sobre la evolución del problema o fenómeno de investigación, sus causas y sus efectos. (p.159).

## **2.2 Variables, Operacionalización**

Variable independiente: Salvador (2013) nos menciona que los juegos cooperativos ayudan la participación, la comunicación. No se pierden ni ganan en ellos, pero todos

involucrados sin eliminar ninguno. La intención es cooperar para buscar la alegría, interrelación y el afecto de todo (p.159).

Variable dependiente: Mesonero (1994) afirma que estas destrezas se va desarrollando en cada uno de las etapas de su avance que se ira incrementado a través de las interrelaciones de su expresión corporal las cuales se ven reflejadas en las actividades que realiza diariamente (p.131).

Tabla 1

*Operacionalización de la variable motricidad gruesa*

Dimensiones	Indicadores	Nº de ítems	Escala de medición	Rangos y categorías
Equilibrio	-Dominio corporal -Eje postural	1,2,3,4,5,6, 7,8		
Coordinación viso-motriz	-Patea -Traslada -Lanza -Rebota -Atrapa -Encesta -Construye	9,10,11,12, 13,14,15,1 6,17	Valor: Ordinal  Nivel: Politómica	Bajo (24-40)  Medio (41-56)
	-Movimiento de todas las partes del cuerpo -Saltar -Caminar -Correr	18,19,20,2 1,22,23,24	Inicio = 1 Proceso = 2 Logro = 3	Alto (57-72)

*Fuente: Elaborado por la investigadora*

### 2.3 Población, muestra y muestreo

La población estuvo compuesta por 110 estudiantes de 5 años de I.E.I "Capullito", Los Olivos, del turno mañana y tarde. Hernández, Baptista y Fernández (2014) explicaron que "es un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones" (p.174).

Dado que esta muestra estuvo formada por 51 infantes de 5 años de nivel inicial del turno tarde, se usó un muestreo no probabilístico de los cuales se divide en dos grupos: GC el aula roja para 26 niños y GE el aula celestial para 25 niños. Hernández, Baptista y Fernández (2014) señalaron que es "un subgrupo de la población del cual se

recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta” (p.176). Hernández, Baptista y Fernández (2014) sostienen que “la muestra no probabilístico dirigido un subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (p.177).

Tabla 2

*Distribución de la muestra de estudiantes de 5 años*

Secciones	Aula	Grupo	Niños	Niñas	Total
D	Rojo	Control	11	15	26
C	Celeste	Experimental	11	14	25
Total					51

*Fuente: Registro de matrícula de la I.E.*

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

**Técnica:** La técnica que se necesitó en esta investigación es el método de observación, ya que se pudo obtener datos más detallados sobre los comportamientos de los niños de 5 años. Hernández, Baptista y Fernández (2014) “es una técnica de recolección de datos y confiable” (p.200).

**Instrumento:** Para este estudio se consideró la guía de observación que registró información precisa de lo que se vio, también estuvo compuesta por un indicador de 24 ítems, consideramos la escala Likert, cada uno con tres opciones de respuesta (1 inicio, 2 proceso y 3 logro). Ortiz (2004) “sirve para registrar de datos con un orden, lógico, práctico y concreto” (p.73).

En la siguiente tabla se detalla los rangos de cada dimensión de la variable dependiente:

Tabla 3

*Rangos y puntaje*

Dimensiones	Alto	Medio	Bajo
Equilibrio	20-25	14-19	8-13
Coordinación viso-motriz	19-25	13-18	6-12
Coordinación general	15-20	10-14	5-9

## 2.5 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Tomando en cuenta la opinión del auto, la validez del instrumento fueron validados por las opiniones de los expertos que trabajan en la Universidad Cesar Vallejo cuya evaluación fue esencial para nuestra investigación. Hernández, Baptista y Fernández (2014) afirmo que “la validez mide realmente la variable que pretende medir” (p.201).

Tabla 4

### *Validación de juicios de expertos*

N°	Expertos	Dictamen
01	Dr. Ángel Salvatierra Melgar	Aplicable
02	Dr. Carlos Sixto Vega	Aplicable
03	Dr. Rosmery Ruth Reggiardo	Aplicable

*Fuente: Certificado de validación (Ver anexo 4).*

Para nuestra confiabilidad fue necesario realizar la prueba piloto se seleccionó a 30 niños de 5 años en los que se verificó la verificación del instrumento para la VD, que estaba compuesta por 24 ítems. Hernández, Baptista y Fernández (2014) mencionó que “la confiabilidad se refiere al grado en que un instrumento produce resultados consistentes” (p.200).

La Tabla 6 muestra que el valor es 0.907 (Ver anexo 6) teniendo en cuenta según Burns, Nancy y Grove (2004) los siguientes valores de -1 a 0 No es confiable, 0.01 a 0.49 Baja confiable, 0.50 a 0.75 moderada confiable, 0.76 a 0.89 Fuerte confiable y 0.90 a 1.00 alta confiable, demostrando una alta confiabilidad en el instrumento en la prueba.

## 2.6 Método de análisis de datos

Solano y Rojas (2006) señaló que “La estadística descriptiva se compone de aquellos métodos que incluyen técnicas para recolectar, presentar, analizar e interpretar datos” (p.7). Permitió recopilar los datos que serán procesados por ellos mismos que serán el SPSS para obtener resultados del cuestionario aplicado en niños de 5 años después de

ordenar en tablas de distribución de frecuencias y porcentajes que de alguna manera detallan el comportamiento de las variables y sus dimensiones. La representación del gráfico de barras también se especifica para finalmente interpretar los resultados obtenidos.

Solano y Rojas (2006) refirió que “La inferencial abarca aquellos métodos y conjunto de técnicas que se utilizan para obtener conclusiones sobre leyes de comportamiento de una población basándose en los datos de muestras tomadas de esa población” (p.8). Se consideró verificar las hipótesis y, por lo tanto, en la investigación se consideró la prueba piloto para la evidencia independiente de la variable porque se estudió con dos grupos diferentes y, además, los valores adquiridos son un enfoque cuantitativo del estudio que evidencia que los datos son paramétricos.

## **2.7 Aspectos éticos**

En el presente estudio, considere los principios éticos primarios, es decir, manejaron todos los documentos y fuentes para la realización metodológica y técnica de este proyecto., se ha tratado rigurosamente el cumplimiento del acuerdo con los estándares APA. También se evitó no cometer errores de copia o de ortografía independientemente del estándar. Los datos se registraron del grupo de estudio y se procesaron correctamente sin adulteraciones de la variable investigada, esta información se registra en la aplicación de los instrumentos. Al llevar a cabo este estudio, se ha procesado con la autorización de la institución educativa del estudio, teniendo en cuenta la confidencialidad de los participantes encuestados, a fin de respetar y preservar de forma anónima.



### III. Resultados

Tabla 5

Comparación entre el pre test y pos test en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

Nivel		test				
		pre control	pre experimental	pos control	pos experimental	
motricidad gruesa	inicio	Recuento	24	24	24	0
		% dentro de test	92,3%	96,0%	92,3%	0,0%
	proceso	Recuento	2	1	2	3
		% dentro de test	7,7%	4,0%	7,7%	12,0%
	logro	Recuento	0	0	0	22
		% dentro de test	0,0%	0,0%	0,0%	88,0%
Total	Recuento	26	25	26	25	
	% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

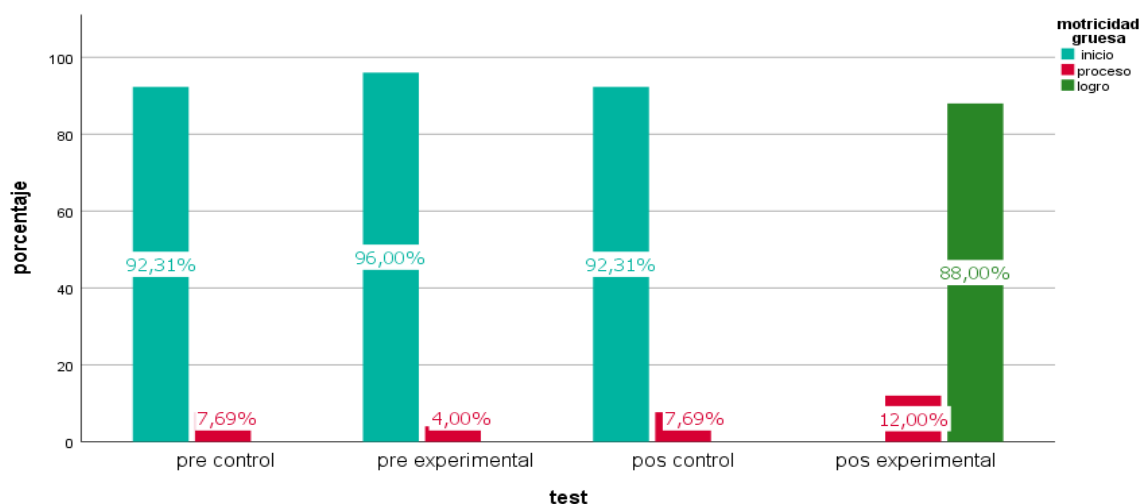


Figura 5. Comparación porcentual entre el pre test y pos test en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

#### Interpretación:

De los resultados de la figura 5 que se visualizó en relación a la variable de la motricidad gruesa en la medida pre test (experimental) presentó una disminución notable de 96,0% de estudiantes que llegaron a un nivel bajo y 4,0% esta en proceso. De igual manera, al aplicar el programa de se diferencia que estudiante llegaba a niveles altos en esta habilidad, por lo contrario en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 88,0% presentó un alto nivel en la motricidad gruesa y el resto 12,0% en proceso y un 0% en inicio.

Tabla 6

Comparación entre el pre test y pos test en el equilibrio en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

Nivel		test			
		pre control	pre experimental	pos control	pos experimental
inicio	Recuento	24	18	23	0
	% dentro de test	92,3%	72,0%	88,5%	0,0%
equilibrio proceso	Recuento	2	7	3	2
	% dentro de test	7,7%	28,0%	11,5%	8,0%
logro	Recuento	0	0	0	23
	% dentro de test	0,0%	0,0%	0,0%	92,0%
Total	Recuento	26	25	26	25
	% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

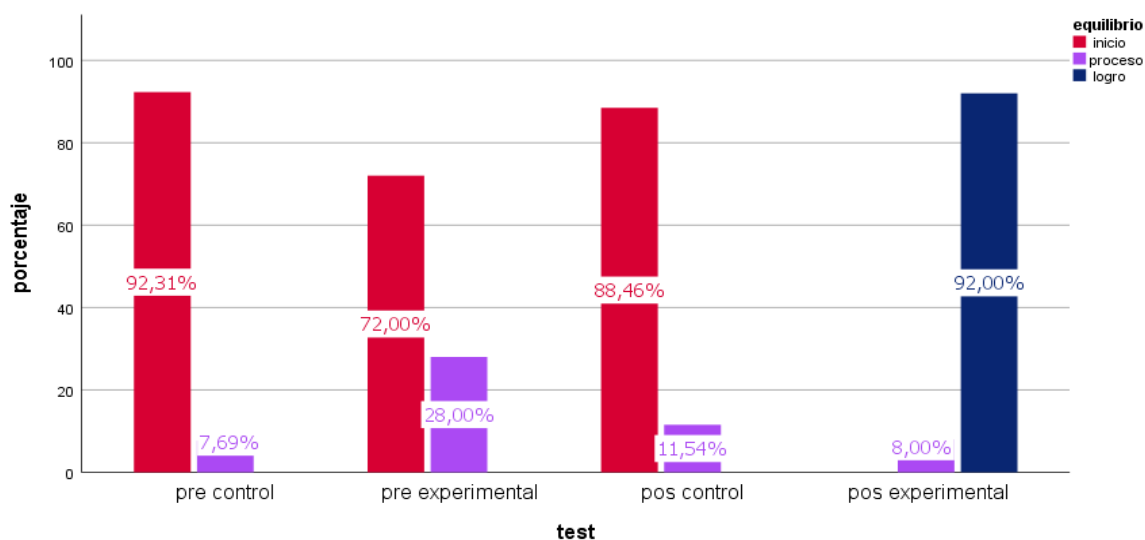


Figura 6. Comparación porcentual entre el pre test y pos test en el equilibrio en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

**Interpretación:**

Con respecto al equilibrio (figura 6) a en la medida pre test (experimental) se observo que en un inicio, el 72,0%de estudiantes presenta un nivel bajo y 28,0% esta en proceso.De igual manera, al aplicar el programa se diferencia que estudiante llegaba a niveles altos, por lo contrario en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 92,0% presentó un alto nivel de equilibrio y el resto 8,0% en proceso y un 0% en inicio.

Tabla 7

*Comparación entre el pre test y pos test en la coordinación general en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019*

Nivel		test				
			pre control	pre experimental	pos control	pos experimental
coordinación general	inicio	Recuento	16	22	12	0
		% dentro de test	61,5%	88,0%	46,2%	0,0%
	proceso	Recuento	10	3	14	2
		% dentro de test	38,5%	12,0%	53,85%	8,0%
	logro	Recuento	0	0	0	23
		% dentro de test	0,0%	0,0%	0,0%	92,0%
Total	Recuento	26	26	25	26	
	% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

**Interpretación:**

Con respecto a la coordinación general (figura 7) a en la medida pre test (experimental) se observo que en un inicio, el 88,0% de estudiantes presenta un nivel bajo y 12,0% esta en proceso. De igual manera, en la figura 7 luego de aplicar el programa de juegos cooperativos se diferencia que estudiante llegaba a niveles altos de esta habilidad, por lo contrario en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 92,0% presentó un alto nivel de coordinación general y el resto 8,0% en proceso y 0% en inicio. (Ver anexo 7)

Tabla 8

*Comparación entre el pre test y pos test en la coordinación viso - motriz en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019*

Nivel		test				
			pre control	pre experimental	pos control	pos experimental
coordinación viso motriz	inicio	Recuento	22	23	20	0
		% dentro de test	84,6%	92,0%	76,9%	0,0%
	proceso	Recuento	4	2	6	1
		% dentro de test	15,4%	8,0%	23,1%	4,0%
	logro	Recuento	0	0	0	24
		% dentro de test	0,0%	0,0%	0,0%	96,0%
Total	Recuento	26	25	26	25	
	% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

### Interpretación:

Con respecto a la coordinación viso-motriz (figura 8) a en la medida pre test (experimental) se observó que en un inicio, el 92,0% de estudiantes presenta un nivel bajo y 8,0% esta en proceso. De igual manera, en la figura 8 luego de aplicar el programa de juegos cooperativos se diferencia que estudiante llegaba a niveles altos de esta habilidad, por lo contrario en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 96,0% presentó un alto nivel de equilibrio y el resto 4,0% en proceso y 0 % en inicio. (Ver anexo 7)

### Prueba de hipótesis

#### Hipótesis general

**H<sub>0</sub>:** El programa Juego cooperativo no mejora en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

**H<sub>1</sub>:** El programa Juego cooperativo mejora en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

**Debido a que  $p = 0,000$  es menor que  $0,05$ , se rechaza la H<sub>0</sub>**

Tabla 9

*Niveles y rangos y prueba de hipótesis en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019*

Rangos							
	test	N <sup>a</sup>	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	Valores pre	Valores pos
motricidad gruesa	pre control	26	28,13	731,50	U de Mann-Whitney	269,500	,000
	pos experimental	25	39,00	975,00	Z	1,050	6,136
	Total				Sig. asintótica (bilateral)	,737	,000

### Interpretación:

De acuerdo con los resultados de la tabla 9 ,se observó que el valor del nivel de significancia ,737 fue mayor que  $p < 0.05$  por ello que se concluyó que los estudiantes de 5 años al inicio presentan resultados semejantes con respecto a la motricidad gruesa. Sobre los datos de analisis pos test, se obtuvo que el nivel de significancia ,000 es menor que  $p < 0.05$ , este valor permitió rechazar la hipótesis nula, implicando que la aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

### Hipótesis específicos 1

**Ho:** El programa Juego cooperativo no mejora en el equilibrio en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

**H1:** El programa Juego cooperativo mejora en el equilibrio en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

**Debido a que  $p = 0,000$  es menor que  $0,05$ , se rechaza la Ho**

Tabla 10

*Niveles y rangos y prueba de hipótesis en el equilibrio en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019*

		Rangos					
	test	N <sup>a</sup>	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	Valores pre	Valores pos
equilibrio	pre control	26	23,60	613,50	U de Mann-Whitney	262,500	,000
	pos experimental	25	38,68	967,00	Z	1,193	6,473
	Total				Sig. asintótica (bilateral)	,233	,000

### Interpretación:

De acuerdo con los resultados de la tabla 10 ,se observó que el valor del nivel de significancia ,233 fue mayor que  $p < 0.05$  por ello que se concluyó que los estudiantes de

5 años al inicio presentan resultados semejantes con respecto en el equilibrio. Sobre los datos de análisis pos test, se obtuvo que el nivel de significancia ,000 es menor que  $p < 0.05$ , este valor permitió rechazar la hipótesis nula, implicando que la aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en el equilibrio en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

### Hipótesis específica 2

**Ho:** El programa Juego cooperativo no mejora en la coordinación general en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

**Hi:** El programa Juego cooperativo mejora en la coordinación general en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

**Debido a que  $p = 0,000$  es menor que  $0,05$ , se rechaza la Ho**

Tabla 11

*Niveles y rangos y prueba de hipótesis en la coordinación general en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019*

		Rangos					
test	N <sup>a</sup>	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	Valores pre	Valores pos	
Coordinación general	pre control	26	27,87	724,50	U de Mann-Whitney	276,500	,000
	pos experimental	25	38,92	973,00	Z	1,329	6,129
	Total				Sig. asintótica (bilateral)	,184	,000

### Interpretación:

De acuerdo con los resultados de la tabla 11, se observó que el valor del nivel de significancia ,184 fue mayor que  $p < 0.05$  por ello que se concluyó que los estudiantes de 5 años al inicio presentan resultados semejantes con respecto en la coordinación general. Sobre los datos de análisis pos test, se obtuvo que el nivel de significancia ,000 es menor que  $p < 0.05$ , este valor permitió rechazar la hipótesis nula, implicando que la

aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en la coordinación general en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

### Hipótesis específica 3

**Ho:** El programa Juego cooperativo no mejora en la coordinación viso - motriz en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

**Hi:** El programa Juego cooperativo mejora en la coordinación viso - motriz en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

**Debido a que  $p = 0,000$  es menor que  $0,05$ , se rechaza la  $H_0$**

Tabla 12

*Niveles y rangos y prueba de hipótesis en la coordinación viso-motriz en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019*

		Rangos					
	test	Nº	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	Valores pre	Valores pos
Coordinación viso-motriz	pre control	26	28,13	731,50	U de Mann-Whitney	269,500	,000
	pre experimental	25	39,00	975,00	Z	1,050	7,071
	Total				Sig. asintótica (bilateral)	,294	,000

### Interpretación:

De acuerdo con los resultados de la tabla 12 ,se observó que el valor del nivel de significancia ,294 fue mayor que  $p < 0.05$  por ello que se concluyó que los estudiantes de 5 años al inicio presentan resultados semejantes con respecto en la coordinación viso - motriz. Sobre los datos de analisis pos test,se obtuvo que el nivel de significancia ,000 es menor que  $p < 0.05$ ,este valor permitió rechazar la hipótesis nula, implicando que la aplicación del programa Juego cooperativo influye significativamente en la coordinación viso-motriz en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

#### IV. Discusión

En la presentación investigación se corroboró cada uno de las hipótesis a través de la prueba U de Mann-Whitney que arrojo un  $p < \alpha$ ;  $0.0000 < 0.05$  por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

En cuanto a la hipótesis general de los resultados se tuvo ,737 por lo cual se concluyó que los niños de 5 años tiene resultados semejantes en el nivel de motricidad gruesa, en cuanto a los datos del pos test demostrando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del GC y GE al lograr un valor ,000 < 0.05 por lo tanto se rechaza la H0 y aceptamos la Hipótesis de la investigación.

Los resultados que se obtuvo en los objetivos general se visualiza en los graficos en el pre experimental que la motricidad gruesa al inicio se obtuvo un 96,0% y 4,0% esta en proceso en este nivel, mientras en el pos experimental se logro 88,0% y el resto 12,0% en proceso.

Los valores son similares con los resultados del estudio encontrados por Azabache (2017) investigado sobre los juegos cooperativos en las habilidades motoras gruesas concluyeron que el 61.5% tiene un bajo nivel de desarrollo motor, luego se aplicará la actividad recreativa, se obtendrá una mejora del 100% en los estudiantes. Así mismo, son coincidentes con los hallazgos de Hernandez (2018) estudiaron sobre juegos tradicionales en el desarrollo motor concluyó que al aplicar este programa, el 100% de los estudiantes tuvieron una influencia significativa en sus habilidades motoras. Además tiene una similitud con los resultados de Guerra, López y Rodríguez (2016) investigaron el juego y los movimientos corporales obtuvieron buenos resultados en los niños al aplicar el programa para mejorar su motriz, del mismo modo los resultados de Herrera (2010) afirmo que el 100% de los estudiantes mejoran su desarrollo motor después de aplicar el programa. Por lo tanto, estos resultados pueden explicar que nuestra aplicación del programa de juego cooperativo influye específicamente en la motricidad gruesa.

Sobre el primer objetivo específico en el equilibrio se observo que en el pre experimental se obtuvo un 72.0% en inicio y 2.8% está en proceso, se logro en pos



experimental un 92,0% y el resto 8,0% en proceso. En la hipótesis específica los valores se tuvo ,233 por ende se concluyó que los estudiantes de 5 años tiene resultados semejantes de equilibrio, en cuanto a los datos del pos test afirmando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del GC y GE al obtener un valor ,000<0.05 por ello se rechaza la H0 y aceptamos la HI.

Los valores son equivalentes a lo de Solórzano (2018) y Rojas (2018) estudio sobre juegos lúdicos y habilidades motoras gruesas obtuvo un 82%, 59% y 64% en sus resultados después de aplicar el programa, la mejora del desarrollo de los bebés en las dimensiones de coordinación, marchar y carrera. De igual manera, estos resultados son coincidentes con Bustamante (2018) investigó sobre actividades recreativas para estimular las habilidades motoras gruesas que el 95% logra desarrollar lateralidad y el 100% coordinación y equidad, es decir que el juego fue efectivo en las habilidades motoras gruesas. Del mismo modo consideramos los antecedentes a nivel internacional para los resultados a Caballero, Yoli y Valega (2010), Cueva y Escobar (2016) y Pancho (2016) desarrollaron un programa de juegos para mejorar las habilidades motoras, mostrando la afectividad en la propuesta propuesta. Además se considera para los resultados a Corredor (2013), García y Suarez (2015) y Ramírez, Díaz y Florez (2015) investigaron sobre las estrategias didácticas en el desarrollo motor concluyeron que el programa fue efectivo para mejorar el desarrollo motor grueso. Podemos decir que estos resultados pueden explicar que nuestra aplicación del programa de juego cooperativo influye significativamente en el equilibrio.

En el segundo objetivo específico de la coordinación general, se observan en el pre experimental un 88.0 en inicio % y 12,0% en el proceso, se logro en el pos experimental 92.0% y 8.0% están en proceso. En la hipótesis específica con los valores se tuvo ,184 por lo cual se concluyó que los estudiantes de 5 años tiene resultados semejantes en el nivel de coordinación general, en cuanto a los datos del pos test indicando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del GC y GE al obtener un valor ,000<0.05 por ello se rechaza la H0 y aceptamos la HI.

De la misma manera los hallazgo de Atuncar y Gonzales (2017) y Vásquez (2016) estudiaron el juego en las habilidades motoras gruesas concluyeron en sus resultados que el 100% logró superar dificultades como el equilibrio y la coordinación. También se considero estos resultados de Romaní y soledad (2016) investigaron sobre los juegos

recreativos y las habilidades motoras gruesas afirmaron en sus resultados un promedio de 12,38 en la evaluación que se dio antes y después fue de 23,43 evidenciando una mejoría en la motricidad gruesa. Tendremos en cuenta los resultados de Guadalupe y Sandoval (2015) y Caicedo y Barquín (2015) estudiaron sobre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas y concluyó que al realizar estas diversas actividades recreativas, el área motora gruesa era muy significativa en los alumnos. Igual modo consideramos para los resultados Cárdenas (2018) concluyó que el programa tuvo un resultado positivo en el desarrollo de niños pequeños que obtuvieron una mejora del 100% en su psicomotor. Se puede decir estos resultados pueden explicar que nuestra aplicación del programa de juego cooperativo influye significativamente en la coordinación general.

Por último el tercer objetivo específico de la coordinación viso – motriz se tuvo al inicio en el pre control un 92.0% y 8.0% en proceso, se logró obtener en pos experimental un 96.0% y 4.0% está en proceso. En la hipótesis específico los valores se obtuvo ,294 por lo cual se concluyó que los estudiantes de 5 años tiene resultados semejantes en el nivel de coordinación viso – motriz, en cuanto a los datos del pos test indicando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del GC y GE al obtener un valor ,000<0.05 por ello se rechaza la H0 y aceptamos la HI.

Los resultados son similares al estudio de Oblitas y Merino (2018) descubrió que el 90% de los estudiantes tienen dificultades en la coordinación y el equilibrio y la aplicación que obtuvieron en sus resultados en un 92% que logra desarrollar habilidades como saltar, caminar, moverse, lanzar. Al mismo modo que los hallazgo de Chocce y Conde (2018) investigaron los juegos populares en el desarrollo de habilidades motoras gruesas y declararon en sus resultados que el 21% de los estudiantes tienen problemas en sus habilidades motoras y el 33% han mejorado su desarrollo motor después de la aplicación del programa. También consideramos los antecedentes internacionales para los resultados a Mayancela (2018) desarrollo un programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades motoras obteniendo en sus resultado un 67% en los estudiantes luego de aplicarlo. De mismo modo se considera para los resultados a Vasquez (2013) en los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor bruto obtuvieron una mejora del 60% en su motor al aplicar esta propuesta. Estos resultados pueden explicar que nuestra aplicación del programa de juego cooperativo influye significativamente en la coordinación visor - motora.

## V. Conclusiones

**Primero:** La aplicación del programa de juego cooperativo influyó significativamente en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años. Mediante la prueba U de Mann Whitney, se verificó que hay una diferencia significativa en los resultados en el pre test un ,737 y post test fue ,000, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación.

**Segundo:** La aplicación del programa juego cooperativo influyó significativamente en el equilibrio en los estudiantes de 5 años. Mediante la prueba U de Mann Whitney se comprobó que existe diferencia significativa en los resultados en el pre test ,233 y pos test ,000 por ello se rechaza la Hipotesis nula y aceptamos la Hipótesis de la investigación.

**Tercero:** La aplicación del programa juego cooperativo influyó significativamente en la coordinación general en los estudiantes de 5 años. Mediante la prueba U de Mann Whitney se evidenció que existe diferencia significativa en los resultados en el pre test ,184, y pos test ,000 por ello se rechaza la Hipotesis nula y aceptamos la Hipótesis de la investigación.

**Cuarto:** La aplicación del programa juego cooperativo influyó significativamente en la coordinación viso-motriz en los estudiantes de 5 años. Mediante la prueba U de Mann Whitney se logró que existe diferencia significativa en los resultados en el pre test,294 y pos test ,000 por ello se rechaza la Hipotesis nula y aceptamos la Hipótesis de la investigación.

## **VI. Recomendaciones**

**Primero:** Se recomiendan educadores del nivel inicial; use estas estrategias innovadoras para ayudar al niño, facilitar el trabajo de enseñanza y proporcionar resultados óptimos para las habilidades motoras gruesas como en otras habilidades.

**Segundo:** Capacitar a los maestros para desarrollar nuevas estrategias educativas para la motricidad gruesa, porque estas habilidades deben promoverse desde una edad temprana y desarrollarse dentro de una sociedad con reglas en las que debemos conocer e interactuar dentro del entorno en el que vivimos.

**Tercero:** Se recomienda a todos los maestros que siempre se busquen nuevas estrategias, se actualicen y se debe tener en cuenta lo más esencial al aplicar esta actividad recreativa en el aula diaria para motivar a los niños en todo momento a interesarse en el aprendizaje y, sobre todo, proporcionar un entorno adecuado para que la enseñanza y el aprendizaje sean de calidad.

## Referencias

- Arias, F . (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica* (6° ed.).Caracas, Venezuela: Episteme. Recuperado de <https://bit.ly/2LN85qX>
- Arraz, E. (s.f). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil*. Recuperado de <https://bit.ly/35gInC1>
- Atuncar, D. y Gonzales, C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen De Chapí”* (Tesis de maestría, Universidad nacional de Huancavelica, Perú).Recuperado de <https://bit.ly/2nG5TIm>
- Azabache, P. (2017). *Cooperative games workshop to improve thick Motorcycle in 3 year-old children of the state Educational institutions of the province of Trujillo – 2017. Taller de juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de las instituciones educativas estatales de la provincia de Trujillo – 2017* (Artículo científico).Recuperado de <https://bit.ly/2mgOB4e>
- Burns,A., Nancy,F. y Grove,H. (2004). *Investigación en enfermería* (3° ed.). Elsevier España, 2004, p.290-291
- Bustamante,K. (2018). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial n° 419/mx-p ninabamba del distrito san miguel la mar región ayacucho en el año académico 2018* (Tesis de maestria,Universidad Católica los angeles Chimbote,Perú).Recuperado de <https://bit.ly/33q4JQs>
- Caballero, A., Yoli, J. y Valega, Y. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla* (Tesis de maestría, Universidad del atlántico, Colombia).Recuperado de <https://bit.ly/2mrmVtm>

- Caicedo, D. y Barquín, C. (2015). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la unidad educativa “República de Venezuela” de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua* (Tesis de maestría, Universidad técnica de Ambato, Ecuador). Recuperado de <https://bit.ly/2XyH3Ii>
- Cárdenas, V. (2018). *Estimulación acuática en la motricidad gruesa de niños de 2 a 3 años del centro de desarrollo infantil universitario* (Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador). Recuperado de <https://bit.ly/2s2kDn1>
- Cegarra, J. (2012). *Los métodos de investigación*. Madrid, España: Díaz de Santos. Recuperado de <https://bit.ly/2nhO2Ye>
- Corredor, B. (2013). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 103 del colegio el Porvenir I.E.D* (Tesis de maestría, s.f., Bogotá). Recuperado de <https://bit.ly/2or1KIC>
- Cueva, J. y Escobar, V. (2016). *Juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres a cuatro años de edad del Centro Infantil del Buen Vivir “Chilibulo” Quito DM, período 2014-2015* (Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador, Ecuador). Recuperado de <https://bit.ly/2nm9R8U>
- 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, Universidad nacional de Huancavelica, Perú). Recuperado de <https://bit.ly/2IKoFxz>
- Díaz, N. (2012). *Fantasía En Movimiento*. Bogotá, Colombia: Noriega. Recuperado de <https://bit.ly/1K7AkVn>
- Duque, H. (1990). *Desarrollo Integral del Nino 3-6 Anos (6° ed.)*. Colombia: San Pablo. Recuperado de <https://bit.ly/2MlyxZ7>

*Educador (Educación Infantil). Comunidad de Madrid. Temario específico Vol.II*  
(2019).Madrid,España:Editorial CEP.Recuperado de <https://bit.ly/2QCQTaD>

García, Z. y Suarez, C. (2015). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa con los niños y niñas de 3 a 6 años del municipio de Sutatenza – Boyacá* (tesis de maestría, universidad pedagógica nacional, Colombia). Recuperado de <https://bit.ly/2nBriCH>

Guerra, A., López, L. y Rodríguez, L. (2016). *Fortaleciendo la motricidad gruesa, a través del juego como estrategia pedagógica, para mejorar los movimientos corporales en niños y niñas de 4 a 7 años de la institución educativa general Enrique Caicedo* (Tesis de maestría, Universidad del Tolima, Colombia).Recuperado de <https://bit.ly/2O10dTY>

Guadalupe, D. y Sandoval, N. (2015).*Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la institución educativa Luis Pasteur de la Parroquia de Guayllabamba* (Tesis de maestría, Universidad de las fuerzas armadas, Sangolqui).Recuperado de <https://bit.ly/2OnAiEU>

Gutiérrez,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,Universidad Nacional de Huancavelica,Huancavelica).Recuperado de <https://bit.ly/2sa3Z1g>

Hernandez,H. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018* (Tesis de maestría,Universidad Cesar Vallejo,Perú)Recuperado de <https://bit.ly/37BWier>

Hernández, R., Baptista, M. y Fernández, C. (2014).*Metodología de la investigación* (6° ed.). México: McGraw-Hill

- Herrera, J. (2010). *Elaboración y aplicación de un manual basado en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela club rotario* (Tesis de maestría, Universidad técnica de Cotopaxi, Ecuador). Recuperado de <https://bit.ly/33q4gxG>
- Mayancela, M. (2018). *Implementación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños de educación inicial de 4 y 5 años de la institución educativa Luis Roberto Chacón del Cantón Cañar* (Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Ecuador). Recuperado de <https://bit.ly/2pQxE2h>
- Mendoza, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica; cuantitativa, cualitativa y mixta*. Lima: Editorial San Marcos.
- Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la motricidad en etapa infantil* (Revista científica). Recuperado de <file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/11-93-1-PB.pdf>
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. Madrid, España: Universidad de Oviedo. Recuperado de <https://bit.ly/2opWGUD>
- Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima, Perú: Corporación Gráfica Navarrete. Recuperado de <file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20Ogu%C3%ADa%20para%20educadores%20de%20servicios%20educativos%20de%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20menores%20de%206%20a%C3%B1os.pdf>
- Oblitas, R. y Merino, M. (2018). *Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial* (Tesis de maestría, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Perú). Recuperado de <https://bit.ly/2nUAX0w>



- Omeñaca, R., Vicente, R., y Puyuelo, J. (2014). *Explorar, Jugar, Cooperar (1° ed.)*. Madrid, España: Editorial paidotribo. Recuperado de <https://bit.ly/2mnkNCO>
- Ordoñez, 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, Universidad nacional del centro del Perú, Huancayo). Recuperado de <https://bit.ly/2MNV9BT>
- Ortiz, F. (2003). *Metodología de la investigación científica*. Ciudad de México, México: Limusa. Recuperado de <https://bit.ly/36dKBUE>
- Pancho, M. (2016). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela "Nueve de Octubre" de la comunidad de Sanjapamba, cantón guano, provincia de Chimborazo año lectivo 2014 – 2015* (Tesis de maestría, Universidad nacional de Chimborazo, Ecuador). Recuperado de <https://bit.ly/2muFZH0>
- Ramírez, Z., Díaz, A. y Florez, O. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo Grande – Sahagún* (Tesis de maestría, Universitaria los Libertadores, Colombia). Recuperado de <https://bit.ly/2oMywUU>
- Retamal, F., Saldivia, H., Luengo, F., y Ramírez, G. (2014). *El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje* (Revista científica). Recuperado de [file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/18921-66669-1-PB%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/18921-66669-1-PB%20(4).pdf)
- Ríos, R. 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, universidad Nacional de Huancavelica, Perú). Recuperado de <https://bit.ly/32bt1gm>
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball (1°edic.)*. Madrid, España: Wanceulen editorial deportiva. Recuperado de <https://bit.ly/2ON1qiv>

- Rodríguez, M (2018). *Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial* (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú). Recuperado de <https://bit.ly/2ngMKwx>
- Rodriguez, I. (2018). *Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la institución Educativa inicial N° de nuevo progreso, Tocache, San Martín – 2018* (Tesis de maestría, Universidad Católica los angeles Chimbote, Lambayeque). Recuperado de [file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/ESTRATEGIAS\\_LUDICAS\\_RODRIGUEZ\\_DOMINGUEZ\\_INA\\_YANELA.pdf](file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/ESTRATEGIAS_LUDICAS_RODRIGUEZ_DOMINGUEZ_INA_YANELA.pdf)
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball* (1ª edic.). Madrid, España: Wanceulen editorial deportiva. Recuperado de <https://bit.ly/2ON1qiv>
- 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 maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo). Recuperado de <https://bit.ly/32VZlnO>
- Romaní, Y. y Soledad, F. (2016). *Aplicación del “programa de juegos recreativos” para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños de 3 años de LA I. E. “San Pedro Chanel” Cerro Colorado, Arequipa 2014* (Tesis de maestría, Universidad nacional De San Agustín De Arequipa, Perú). Recuperado de <https://bit.ly/2nFVHj4>
- Sánchez, J. (2016). *La aplicación del juego cooperativo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del ii nivel de educación inicial del centro educativo “dirigentes del futuro” de la parroquia malacatos, cantón y provincia de Loja, periodo 2014-2015”. Lineamientos propositivos* (Tesis de maestría, Universidad nacional de Loja, Ecuador). Recuperado de <https://bit.ly/2pLmBqF>
- Salvador, P. (2013). *Multiculturalidad escolar y convivencia educativa*. Madrid, España: Editorial club universitario. Recuperado de <https://bit.ly/2VGi7O5>

Solano, H. y Rojas, C. (2015). *Estadística descriptiva y distribuciones de probabilidad* (10° ed.). Bogotá, Colombia: Universidad del norte. Recuperado de [https://bit.ly/32flQ DM](https://bit.ly/32flQDM)

Vásquez, D. (2016). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°543 Licayate del distrito de Huambos, provincia de Chota* (Tesis de maestría, Universidad San Pedro, Chimbote). Recuperado de <https://bit.ly/2pzSOBF>

Vásquez, I. (2013). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo psicomotor grueso del niño de 5 años del jardín de infantes "eugenio espejo" del distrito metropolitano de quito, en el período 2011-2012* (Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador, Ecuador). Recuperado de <https://bit.ly/33gVul>

## **Anexos**

Anexos 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
<p><b><u>Problema principal:</u></b></p> <p>¿Cuál es el efecto del el programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos - 2019?</p> <p><b><u>Problemas Específicos:</u></b></p> <p>¿Cuál es el efecto del el programa Juego cooperativo en el equilibrio en estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos - 2019?</p> <p>¿Cuál es el efecto del el programa Juego cooperativo en la coordinación visomotriz en estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos - 2019?</p> <p>¿Cuál es el efecto del el programa Juego cooperativo en la coordinación general en estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos - 2019?</p>	<p><b><u>Objetivo general:</u></b></p> <p>Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos – 2019.</p> <p><b><u>Objetivos específicos:</u></b></p> <p>Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en el equilibrio en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p> <p>Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en la coordinación general en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p> <p>Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en la coordinación viso - motriz en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.</p>	<p><b><u>Hipótesis general:</u></b></p> <p><b>H1:</b> El programa Juego cooperativo mejora en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p> <p><b><u>Hipótesis específicas:</u></b></p> <p><b>H1:</b> El programa Juego cooperativo mejora en el equilibrio en estudiantes de 5 años del “capullito” los olivos – 2019;</p> <p><b>H2:</b> El Programa juego cooperativo mejora en la coordinación general en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p> <p><b>H3:</b> El Programa juego cooperativo mejora en la coordinación viso - motriz en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p>	<p><b><u>Variable independiente</u></b></p> <p>Juego cooperativo</p> <p>(Se realiza la aplicación del programa)</p> <p><b><u>Dimensiones:</u></b></p> <p>Juego de confianza</p> <p>Juego de Distensión</p> <p>Juego de Comunicación</p> <p><b><u>Variable dependiente:</u></b></p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>(Cuestionario)</p> <p><b><u>Dimensiones:</u></b></p> <p>Equilibrio</p> <p>Coordinación viso-motriz</p> <p>Coordinación general</p>	<p><b><u>Enfoque:</u></b></p> <p>Cuantitativa</p> <p><b><u>Tipo:</u></b></p> <p>La investigación es de tipo aplicativa.</p> <p><b><u>Nivel:</u></b></p> <p>La investigación es explicativa.</p> <p><b><u>Metodo:</u></b></p> <p>Hipotético - deductivo</p> <p><b><u>Diseño:</u></b></p> <p>Experimental con subtipo cuasi experimental.</p> <p><b><u>Corte:</u></b></p> <p>Longitudinal</p>	<p><b><u>Población</u></b></p> <p>58 niños de 5 años de las aulas celeste y rosada del “capullito”.</p> <p><b><u>Muestreo:</u></b></p> <p>No probabilístico</p> <p><b><u>Población:</u></b></p> <p>La población está compuesta por 110 estudiantes de 5 años de la institución educativa "capullito"</p> <p><b><u>Muestra:</u></b></p> <p>La muestra está compuesta por 51 niños de 5 años de nivel inicial, de los cuales se distribuye en dos grupos: GC el aula roja para 26 niños y GE el aula celeste para 25 niños.</p>	<p><b><u>Técnicas:</u></b></p> <p>La observación.</p> <p><b><u>Instrumento:</u></b></p> <p>Ficha de observación está conformado 24 ítems, considerando en cuenta la escala de Likert cada uno ellos con tres opciones de respuesta:</p> <p><b>Inicio=1</b></p> <p><b>Proceso=2</b></p> <p><b>Logro=3</b></p>

Anexos 2: Instrumentos de recolección de datos


Guía de observación

El presente test tiene por finalidad saber el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentra el niño de cinco años:

Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

N°	ÍTEMS	Escala de medición		
		1	2	3
	<b>Dimensión 1: Equilibrio</b>			
1	Camina sobre una cuerda manteniendo el equilibrio			
2	Camina sobre la línea recta con una cuchara en la boca			
3	Camina sobre las líneas del suelo con diferentes recorridos			
4	Camina sobre la línea recta hasta el otro extremo			
5	Se mantiene el equilibrio con un pie con los brazos extendidos			
6	Lanza una pelota sin salirte del círculo			
7	Salta en un solo pie con los brazos pegados al cuerpo			
8	Camina sobre la línea curvada llevando una pelota en las manos			
	<b>Dimensión 2: Coordinación viso - motriz</b>			
9	Trasladar una pelota de un sitio a otro sin que se le caiga de sus manos			
10	Lanza con una mano la pelota hacía en punto que se le indica			
11	Lanza y atrapa la pelota con una mano hacia arriba			
12	Lanza la pelota con dos manos a su otro compañero			
13	Construye una torre sin derrumbarlo			
14	Encesta la pelota en la caja sin salirte del círculo			
15	Rebota la pelota con una sola mano			
16	Atrapa la pelota con las dos manos sin que se le caiga			
17	Patea la pelota hacia la caja			
	<b>Dimensión 3: Coordinación general</b>			
18	Salta adentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos			
19	Corre rápidamente llevando la pelota al otro lado			
20	Camina hacia atrás			
21	Da saltos seguidos con los dos pies juntos sobre la línea recta			
22	Realiza diferentes movimientos coordinados al ritmo de la música			
23	Salta adentro y afuera del ula ula con un pie			
24	Corre sobre obstáculos hasta al otro lado			

Anexos 3: Certificados de validación de los instrumentos


  
 ESCUELA DE POSTGRADO

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
<b>Dimensión 1: Equilibrio</b>								
1	Camina sobre una cuerda manteniendo el equilibrio	✓		✓		✓		
2	Camina sobre la línea recta con una cuchara en la boca	✓		✓		✓		
3	Camina sobre las líneas de suelo con diferentes recorridos	✓		✓		✓		
4	Camina sobre la línea recta hasta el otro extremo	✓		✓		✓		
5	Se mantiene el equilibrio con un pie con los brazos extendidos	✓		✓		✓		
6	Lanza una pelota sin salirte del círculo	✓		✓		✓		
7	Salta en un solo pie con los brazos pegados al cuerpo	✓		✓		✓		
8	Camina sobre la línea curvada llevando una pelota en las manos	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Coordinación viso - motriz</b>								
9	Trasladar una pelota de un sitio a otro sin que se le caiga de sus manos	✓		✓		✓		
10	Lanza con una mano la pelota hacia un punto que se le indica	✓		✓		✓		
11	Lanza y atrapa la pelota con una mano hacia arriba	✓		✓		✓		
12	Lanza la pelota con dos manos a su otro compañero	✓		✓		✓		
13	Construye una torre sin derrumbarlo	✓		✓		✓		
14	Encesta la pelota en la caja sin salirte del círculo	✓		✓		✓		
15	Rebota la pelota con una sola mano	✓		✓		✓		
16	Atrapa la pelota con las dos manos sin que se le caiga	✓		✓		✓		
17	Patea la pelota hacia la caja	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Coordinación general</b>								
18	Salta adentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos	✓		✓		✓		
19	Corre rápidamente llevando la pelota al otro lado	✓		✓		✓		
20	Camina hacia atrás	✓		✓		✓		
21	Da saltos seguidos con los dos pies juntos sobre la línea recta	✓		✓		✓		
22	Realiza diferentes movimientos coordinados al ritmo de la música	✓		✓		✓		
23	Salta adentro y afuera del ula ula con un pie	✓		✓		✓		
24	Corre sobre obstáculos hasta al otro lado	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *si muy suficiencia*


Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: *SARA SALVADORA MEGAN* DNI: *19873533*


Especialidad del validador: *MOTRICIDAD GRUESA*

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>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


  
 Firma del Experto Informante.

Especialidad


  
 ESCUELA DE POSTGRADO
   
 INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN
   
 de *10* del 20*19*

# Certificados de validación de los instrumentos



ESCUELA DE POSTGRADO

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Equilibrio</b>								
1	Camina sobre una cuerda manteniendo el equilibrio	✓		✓		✓		
2	Camina sobre la línea recta con una cuchara en la boca	✓		✓		✓		
3	Camina sobre las líneas de suelo con diferentes recorridos	✓		✓		✓		
4	Camina sobre la línea recta hasta el otro extremo	✓		✓		✓		
5	Se mantiene el equilibrio con un pie con los brazos extendidos	✓		✓		✓		
6	Lanza una pelota sin salirte del círculo	✓		✓		✓		
7	Salta en un solo pie con los brazos pegados al cuerpo	✓		✓		✓		
8	Camina sobre la línea curvada llevando una pelota en las manos	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Coordinación viso - motriz</b>								
9	Trasladar una pelota de un sitio a otro sin que se le caiga de sus manos	✓		✓		✓		
10	Lanza con una mano la pelota hacia en punto que se le indica	✓		✓		✓		
11	Lanza y atrapa la pelota con una mano hacia arriba	✓		✓		✓		
12	Lanza la pelota con dos manos a su otro compañero	✓		✓		✓		
13	Construye una torre sin derrumbarlo	✓		✓		✓		
14	Encuesta la pelota en la caja sin salirte del círculo	✓		✓		✓		
15	Rebota la pelota con una sola mano	✓		✓		✓		
16	Atrapa la pelota con las dos manos sin que se le caiga	✓		✓		✓		
17	Patea la pelota hacia la caja	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Coordinación general</b>								
18	Salta adentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos	✓		✓		✓		
19	Corre rápidamente llevando la pelota al otro lado	✓		✓		✓		
20	Camina hacia atrás	✓		✓		✓		
21	Da saltos seguidos con los dos pies juntos sobre la línea recta	✓		✓		✓		
22	Realiza diferentes movimientos coordinados al ritmo de la música	✓		✓		✓		
23	Salta adentro y afuera del ula ula con un pie	✓		✓		✓		
24	Corre sobre obstáculos hasta al otro lado	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Dr. Vega Vilca Carlos Sixto DNI: 09826463

Especialidad del validador: Metodología

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

19 de 10 del 2019

Firma del Experto Informante.

Especialidad

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



# Certificados de validación de los instrumentos



ESCUELA DE POSTGRADO

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Equilibrio</b>								
1	Camina sobre una cuerda manteniendo el equilibrio	✓		✓		✓		
2	Camina sobre la línea recta con una cuchara en la boca	✓		✓		✓		
3	Camina sobre las líneas de suelo con diferentes recorridos	✓		✓		✓		
4	Camina sobre la línea recta hasta el otro extremo	✓		✓		✓		
5	Se mantiene el equilibrio con un pie con los brazos extendidos	✓		✓		✓		
6	Lanza una pelota sin salirte del círculo	✓		✓		✓		
7	Salta en un solo pie con los brazos pegados al cuerpo	✓		✓		✓		
8	Camina sobre la línea curvada llevando una pelota en las manos	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Coordinación viso - motriz</b>								
9	Trasladar una pelota de un sitio a otro sin que se le caiga de sus manos	✓		✓		✓		
10	Lanza con una mano la pelota hacia un punto que se le indica	✓		✓		✓		
11	Lanza y atrapa la pelota con una mano hacia arriba	✓		✓		✓		
12	Lanza la pelota con dos manos a su otro compañero	✓		✓		✓		
13	Construye una torre sin derrumbarlo	✓		✓		✓		
14	Encuesta la pelota en la caja sin salirte del círculo	✓		✓		✓		
15	Rebota la pelota con una sola mano	✓		✓		✓		
16	Atrapa la pelota con las dos manos sin que se le caiga	✓		✓		✓		
17	Patoca la pelota hacia la caja	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Coordinación general</b>								
18	Salta adentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos	✓		✓		✓		
19	Corre rápidamente llevando la pelota al otro lado	✓		✓		✓		
20	Camina hacia atrás	✓		✓		✓		
21	Da saltos seguidos con los dos pies juntos sobre la línea recta	✓		✓		✓		
22	Realiza diferentes movimientos coordinados al ritmo de la música	✓		✓		✓		
23	Salta adentro y afuera del ula ula con un pie	✓		✓		✓		
24	Corre sobre obstáculos hasta al otro lado	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Rosendo Román Romero, Ruth DNI: 87426163

Especialidad del validador: Dra. Administración de la educación

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>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

  
Firma del Experto Informante.

20 de 10 del 2018

Especialidad

Anexo 4: Matriz de datos



Pre test (Control)																																
ROJO			EQUILIBRIO								COORDINACIÓN VISO - MOTORA										COORDINACION GENERAL								E.	C.V.M	C.G.	TOTAL
Nº	Sexo	Edad	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24						
1	M	5	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	10	12	9	31	
2	F	5	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	11	12	10	33	
3	M	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	8	11	8	27	
4	F	5	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	9	8	28	
5	M	5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	9	10	9	28	
6	M	5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	9	10	10	29		
7	F	5	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	10	10	13	33	
8	F	5	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	10	13	11	34	
9	M	5	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	10	11	8	29		
10	M	5	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	7	26	
11	M	5	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	11	11	10	32	
12	F	5	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	12	10	10	32	
13	M	5	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11	10	8	29	
14	F	5	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	15	15	12	42	
15	F	5	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	14	17	14	45	
16	F	5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	9	11	10	30		
17	M	5	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	9	7	27	
18	M	5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	7	25	
19	F	5	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	12	9	11	32	
20	F	5	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	9	11	8	28	
21	F	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	7	24	
22	F	5	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	10	15	8	33	
23	M	5	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	12	12	9	33	
24	M	5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	11	7	27	
25	F	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	8	9	9	26	
26	M	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	7	24	

Post test (Control)																															
ROJO			EQUILIBRIO								COORDINACIÓN VISO - MOTORA							COORDINACION GENERAL							E.	C.V.M	C.G.	TOTAL			
Nº	Sexo	Edad	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22					Item 23	Item 24	
1	M	5	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	11	13	10	34	
2	F	5	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	14	12	14	40	
3	M	5	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	10	12	9	31	
4	F	5	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	11	12	10	33	
5	M	5	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	10	11	10	31	
6	M	5	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	11	10	10	31	
7	F	5	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	12	11	13	36	
8	F	5	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	11	13	11	35	
9	M	5	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	11	12	9	32	
10	M	5	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	11	11	9	31	
11	M	5	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	12	11	10	33
12	F	5	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	12	11	11	34	
13	M	5	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	12	10	9	31	
14	F	5	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	15	15	12	42	
15	F	5	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	14	17	14	45	
16	F	5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	9	11	11	31	
17	M	5	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	12	11	9	32	
18	M	5	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	9	7	27	
19	F	5	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	12	10	11	33	
20	F	5	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10	11	8	29	
21	F	5	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	10	9	8	27	
22	F	5	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	11	16	8	35	
23	M	5	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	12	13	10	35	
24	M	5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	9	12	9	30	
25	F	5	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	10	10	9	29	
26	M	5	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9	7	26	

Pre test (experimental)																																		
Celeste			EQUILIBRIO								COORDINACIÓN VISO - MOTORA									COORDINACION GENERAL								E.	C.V.M	C.G.	TOTAL			
			Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24								
N°	Sexo	Edad																																
1	M	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	7	24				
2	F	5	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	16	9	9	34				
3	M	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	7	24				
4	F	5	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12	9	9	30					
5	M	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	9	9	11	29					
6	M	5	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	10	9	9	28					
7	F	5	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	14	9	10	33					
8	F	5	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	10	7	29					
9	M	5	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9	7	26					
10	M	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	8	9	9	26					
11	M	5	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	9	7	28					
12	F	5	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	14	9	9	32					
13	M	5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	7	25					
14	F	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	16	16	11	43					
15	F	5	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	14	13	9	36					
16	F	5	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11	10	7	28					
17	M	5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	9	9	8	26						
18	M	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	7	24					
19	F	5	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	16	9	9	34					
20	F	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	8	9	8	25						
21	F	5	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12	9	8	29						
22	F	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	7	25						
23	M	5	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9	7	26						
24	M	5	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	14	9	8	31						
25	F	5	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	10	7	29						

Pos test (experimental)																																		
Celeste			EQUILIBRIO								COORDINACIÓN VISO - MOTORA										COORDINACIÓN GENERAL								E.	C.V.M	C.G.	TOTAL		
			Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24								
Nº	Sexo	Edad																																
1	M	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	24	21	17	62				
2	F	5	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	22	21	17	60				
3	M	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	24	25	19	68					
4	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	24	25	19	68					
5	M	5	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	21	24	20	65					
6	M	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	24	25	19	68					
7	F	5	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	23	25	19	67					
8	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	24	21	16	61				
9	M	5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	21	14	58					
10	M	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	24	21	19	64					
11	M	5	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	20	19	16	55					
12	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	24	23	14	61					
13	M	5	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	19	24	20	63						
14	F	5	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	22	20	19	61					
15	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	24	21	19	64					
16	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	24	24	19	67					
17	M	5	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	17	22	17	56					
18	M	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	24	22	19	65					
19	F	5	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	22	24	15	61					
20	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	24	25	19	68					
21	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	24	21	16	61					
22	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	24	24	16	64					
23	M	5	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	22	18	15	55					
24	M	5	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	22	20	16	58					
25	F	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	24	21	18	63					

Anexos 5: Constancia de haber aplicado el instrumento

	<p>"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"</p>	
	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA 378</p>	
	<p>CÓDIGO MODULAR: 0661561</p>	<p>I.E.I 378 "El Capullito"</p>

---

**CONSTANCIA DE LA ENCUESTA**

La directora de la Institución Educativa 378 Capullito, Margot Edith Díaz Hidalgo, UGEL 02 del distrito de Los Olivos.



Hace Constar

Que la Lic. Escajadillo Pilco Liliana Francesca, realizó la aplicación de la guía de la observación dirigida a estudiantes de 5 años de inicial en la tesis "Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019", para optar el grado de magister en Psicología Educativa, realizado el día de 21 de octubre.

Se expide la presente constancia a solicitud verbal de la interesada para los fines que estime pertinente.

Los Olivos, 21 de octubre del 2019

Atentamente,

  
  
**Margot Edith Díaz Hidalgo**  
Directora

Anexos 6: Prueba de confiabilidad de los instrumentos

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N <sup>a</sup> de elementos
,907	30

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

<b>Estadísticas de elemento</b>			
	Media	Desv. Desviación	N
VAR00001	2,6667	,47946	30
VAR00002	2,6667	,54667	30
VAR00003	2,7667	,50401	30
VAR00004	2,7333	,44978	30
VAR00005	2,7333	,44978	30
VAR00006	2,8333	,37905	30
VAR00007	2,7667	,43018	30
VAR00008	2,8333	,37905	30
VAR00009	2,7000	,46609	30
VAR00010	2,7333	,44978	30
VAR00011	2,6667	,54667	30
VAR00012	2,7333	,52083	30
VAR00013	2,5667	,56832	30
VAR00014	2,4333	,56832	30
VAR00015	2,6667	,47946	30
VAR00016	2,6667	,54667	30
VAR00017	2,7667	,50401	30
VAR00018	2,7333	,44978	30
VAR00019	2,6667	,54667	30
VAR00020	2,8333	,37905	30
VAR00021	2,7000	,53498	30
VAR00022	2,8000	,48423	30
VAR00023	2,7000	,46609	30
VAR00024	2,7000	,53498	30

---

**Estadísticas de total de elemento**

---

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	62,4000	39,766	,661	,900
VAR00002	62,4000	41,007	,384	,907
VAR00003	62,3000	41,045	,418	,906
VAR00004	62,3333	39,333	,791	,898
VAR00005	62,3333	40,851	,512	,904
VAR00006	62,2333	41,013	,585	,903
VAR00007	62,3000	40,010	,698	,900
VAR00008	62,2333	40,875	,614	,902
VAR00009	62,3667	40,171	,610	,902
VAR00010	62,3333	39,471	,765	,899
VAR00011	62,4000	39,903	,549	,903
VAR00012	62,3333	42,989	,108	,912
VAR00013	62,5000	41,845	,249	,910
VAR00014	62,6333	41,551	,290	,909
VAR00015	62,4000	39,766	,661	,900
VAR00016	62,4000	41,007	,384	,907
VAR00017	62,3000	41,045	,418	,906
VAR00018	62,3333	39,333	,791	,898
VAR00019	62,4000	41,628	,293	,909
VAR00020	62,2333	41,013	,585	,903
VAR00021	62,3667	40,240	,511	,904
VAR00022	62,2667	40,685	,498	,904
VAR00023	62,3667	40,171	,610	,902
VAR00024	62,3667	38,930	,716	,899

---



Anexo 7: Gráficos de barra de la prueba descriptiva

Figura 7. Comparación porcentual entre el pre test y pos test en la coordinacion general en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

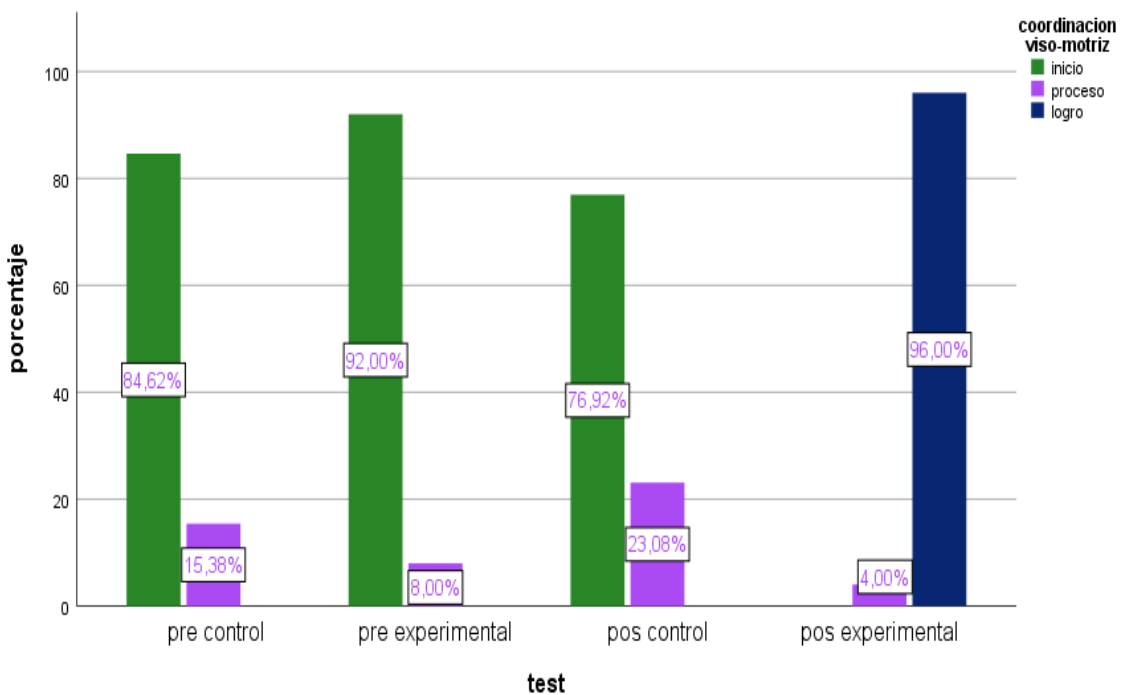
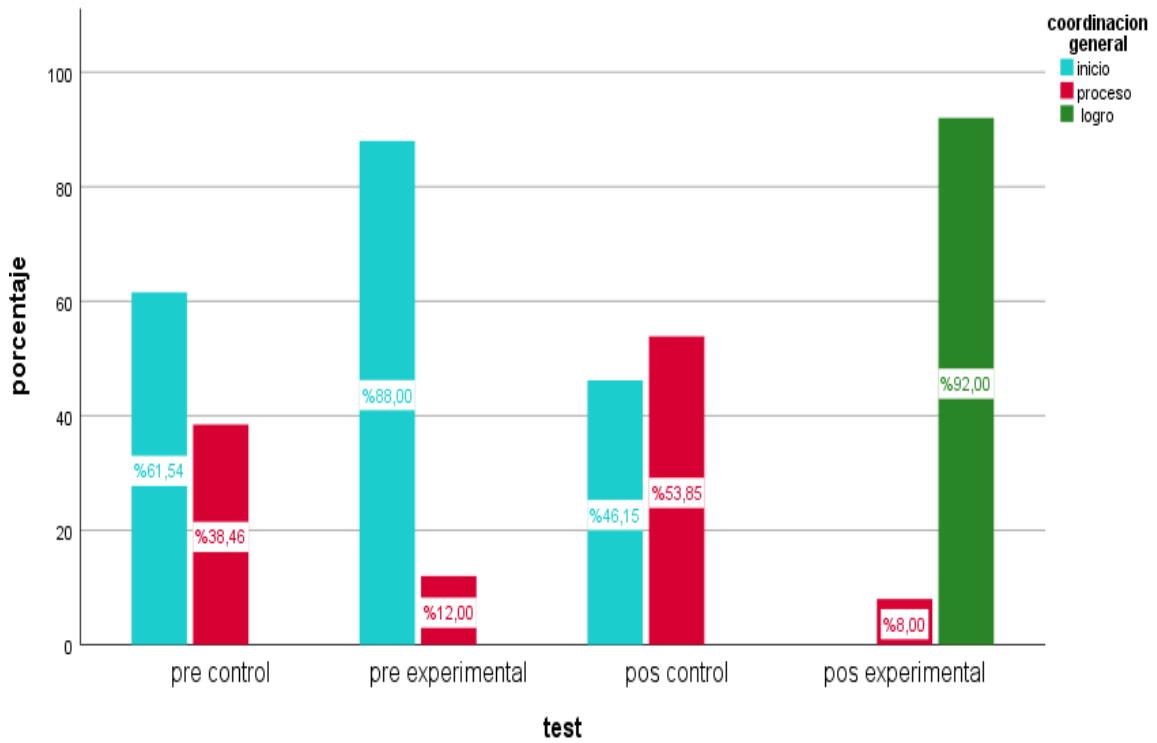


Figura 8. Comparación porcentual entre el pre test y pos test en la coordinacion viso – motriz en estudiantes de 5 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

# PROGRAMA JUEGO COOPERATIVO

*Autora:*

*Liliana Francesca Escajadillo*



*Institución educativa:*

*Capullito*

## **Programar juego cooperativo para desarrollar la motricidad gruesa**

### **Denominación:**

Programa juego cooperativo para la mejora del desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, en el I.E.I “Capullito”.

### **I. Datos generales:**

Institución educativa : Capullito

Nivel: Inicial

Grado de estudio: 5 años

Duración: 22/10/19 hasta 21/11/19

Responsable: Liliana Francesca Escajadillo Pilco

### **II. Definición del programa:**

El presente programa está diseñado con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de diversas estrategias didácticas que consta de 20 sesiones de aprendizaje, para facilitar un mecanismo que contribuyan a desarrollar las habilidades motrices tomando en cuenta las siguientes dimensiones: Equilibrio, coordinación general y coordinación viso – motriz en los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución educativa “Capullito” del distrito de los Olivos.

### **III. Descripción del programa:**

El presente estudio de investigación se ha diseñado un programa Jugo cooperativo, que se aplicara en los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la institución educativa “Capullito” de Los Olivos, para mejorar la motricidad gruesa relacionado con sus tres dimensiones. Consta de fundamentación, objetivos, estructura, sesiones de aprendizaje, metodológicas, recursos y evaluación.

Estas sesiones ayudarán a los estudiantes a mejorar su desarrollo motriz con el fin de adquirir a través del juego herramientas necesarias que ayuden a desenvolverse con su entorno de manera satisfactoria al infante.

#### **IV. Fundamentación:**

El juego cooperativo, es una estrategia didáctica fundamental que facilitara a los estudiantes de desarrollar habilidades motrices necesarias para poder desplazarse y relacionarse con facilidad con su medio ambiente.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, es necesaria aplicar un programa de prevención como Juego cooperativo, cuya finalidad que los estudiantes de 5 años de la I.E.I “Capullito” desarrollen una buena coordinación y tengan mayor dominio corporal que será un factor que ayude al niño a desarrollar habilidades motrices esencial para su desenvolviendo con su entono social de una manera autónoma a través de su motricidad.

La aplicación del programa consta de 20 sesiones de aprendizaje realizada de dos veces por semana.

Finalmente, este juego será muy significativo y beneficioso para el mejoramiento de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del distrito de Los Olivos.

#### **V. Objetivos:**

Objetivo General

Mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos a través de la aplicación del programa juego cooperativo

Objetivos Específicos

Mejorar la coordinación general en los estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos a través de la aplicación del programa juego cooperativo

Mejorar la coordinación viso - motriz en los estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos a través de la aplicación del programa juego cooperativo

Mejorar el equilibrio en los estudiantes de 5 años “Capullito” Los Olivos a través de la aplicación del programa juego cooperativo

## **VI. Características del Programa:**

El presente programa se caracteriza por tener los siguientes aspectos:

Es un programa motivador, dinámico y vivencial.

Cada sesión se desarrollará en una hora pedagógica.

Su finalidad mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes.

## **VII. Metas de atención:**

El presente programa es aplicado a 25 estudiantes de 5 años de nivel inicial “Capullito” Los Olivos.

## **VIII. Tiempo:**

El programa juego cooperativo es aplicado desde el 23 de octubre hasta el 12 de 22 noviembre del 2016, a los estudiantes de 5 años del nivel de inicial del “Capullito”, realizado en 20 sesiones de aprendizaje tiene una duración de dos veces a la semana con una hora pedagógica por cada sesión con una duración de 30 minutos.

## **IX. Evaluación**

La evaluación se realizará a través de un pre-test y un post-test, además, será permanente la autoevaluación para mejorar las conductas de los estudiantes.

## X. Actividades y cronograma

N°	Actividades	Indicador	N° de ítems	Dimensiones	Número de actividades
	<b>PRE - TEST</b>	<b>22/10/ 19</b>			
1	Moviendo mi cuerpo	Movimiento de todas las partes del cuerpo	22	<b>COORDINACIÓN GENERAL</b>	6
2	Ranita saltarina	Saltar	18 y 23		
3	Correcaminos	Correr	24		
4	Carreras		19		
5	Cangrejo	Caminar	20 y 22		
6	Conejín	Saltar	21		
7	Atrapando el balón	Atrapa	16	<b>COORDINACIÓN VISO - MOTRIZ</b>	7
8	Circuito de pelota	Traslada	9		
9	Rebota balón	Rebota	15		
10	Survey	Encesta	14		
11	La torre más alta	Construye	13		
12	Lanzar la pelota	Lanza Atrapa	10,11 y 12		
13	Fulbito	Patea	17		
14	Estatua pirata	Eje postural y Dominio corporal	5	<b>EQUILIBRIO</b>	7
15	Apillar el balón	Dominio corporal	6		
16	Caminando sobre la línea	Eje postural y Dominio corporal	8		
17	saltarín		7		
18	Los equilibristas		4		
19	Carrera de cuchara		2		
20	Caminos de colores		1 y 3		
<b>POST - TEST</b>			<b>11/11/19</b>		
<b>TOTAL DE SESIONES</b>			<b>20</b>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

### “MOVIENDO MI CUERPO”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Realizar movimientos coordinados integrando todas las extremidades de su cuerpo a través de ritmos musicales.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se escucharán una canción, se les dejara que bailen libremente en el aula, se le preguntará ¿Qué partes de tu cuerpo has movido? ¿Conoces todas las partes de tu cuerpo?	Radio Música	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas formaremos grupo de 5 integrantes. Se colocara cada grupo en un lugar del área. Al escuchar la música el grupo deberá llevar el ritmo de sonido con las palmas de las manos mientras camina, el otro grupo deberá seguir el ritmo golpeando el suelo con los pies y moviendo los brazos, el tercer grupo saltando y poniendo los brazos al frente y corriendo en el mismo sitio. Cuando se detenga la música se dará la orden que cambie de movimiento.		15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### “RANITA SALTARINA”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Realizar movimientos coordinados utilizando la actividad de la ranita saltarina para mejorar

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará una ula ula se les preguntara ¿Qué crees que se podrá hacer con esto?	Ula ula	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas formaremos en una fila debe pasar por la ula ula tendrá que escuchar la canción y obedecer las indicaciones de la música (saltar adentro y afuera de la ula ula con los pies juntos y luego saltaran con un solo pie).	Radio Música Ula ula	15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

### “CORRECAMINO”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Realizar movimientos coordinados utilizando la actividad del correcamino para mejorar la coordinación de todos sus cuerpos para lograr llevar la pelota hacia el otro lado.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará?	Pelota	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas se formara en dos grupos cada jugador tendrá la pelota ellos tendrá que correr con la pelota al otro lado e insertarlo en una caja. Gana el equipo que acaba rápido no se le cae la pelota al piso		15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

### “CARRERAS”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Realizar movimientos coordinados utilizando la actividad de las carreras para mejorar su coordinación corporal y trabajen en equipo para lograr el objetivo en común.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará unos conos y ula ula. se les preguntara ¿Para qué creen que se usará?	Cono Ula ula	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas formaremos en dos fila debe pasar por la ula ula y por los conos (zic zac). Gana el grupo que haya terminado el juego y que todos sus participantes hayan participado.		15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### “CANGREJO”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Realizar movimientos coordinados y precisos integrando todas las extremidades de su cuerpo para mejorar sus destrezas motrices se usara también la música para poder realizar esta actividad

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Se escucharán una canción, se les dejara que bailen libremente en el aula, se le preguntará ¿Qué partes de tu cuerpo has movido? ¿Conoces todas las partes de tu cuerpo?</p>	Radio Música	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas, se colocara en un lugar del área a cada niño. Ellos deberán escuchar la canción y tendrá que seguir los pasos (Elefante dante camina hacia adelante....).		15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### “CONEJIN”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Realizar movimientos coordinados utilizando la actividad para mejorar su coordinación corporal y trabajar en equipo para lograr su objetivo.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará?	Caja Cinta de agua	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas formaremos en dos filas deben dar saltos seguidos con los dos pies juntos todo la fila deben saltar dentro de la línea recta sin salir de ella. Gane el equipo que hayan logrado la indicación		15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### “ATRAPANDO EL BALÓN”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar la coordinación viso-motriz utilizando la destreza de atrapar la pelota con las dos manos.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará?</p>	Caja Pelota	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas se organizaran en dos grupos se formaran en un círculo. Se le entregara a uno de los jugadores de cada grupo una pelota. Cada uno de los jugadores lanzara a otro compañero que está al frente o en diagonal. Al lanzarle el balón dice el nombre de quien lo recibirá. Gana el grupo que no deja caer la pelota al piso.	Pelota	15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b></p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### “CIRCUITO DE PELOTA”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar la coordinación viso-motriz utilizando la destreza de trasladar un pelota al otro extremo sin se le caiga de sus manos para el mejoramiento de su coordinación de las manos y piernas

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará? ,	Caja Conos Pelota	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas se organizaran en dos grupos. Se le entregara a cada uno de los jugadores de cada grupo una pelota. Cada uno de los jugadores tendrá que pasar por el cono trasladando la pelota al otro extremo. Gana el grupo que completa el circuito y no deja caer la pelota al piso si esto ocurre tendrá que volver al inicio solo el participante que se equivocó.		15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### “REBOTA BALÓN”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar la coordinación viso-motriz utilizando la destreza de trasladar un pelota al otro extremo sin se le caiga de sus manos para el mejoramiento de su coordinación de sus manos y piernas

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará? ,</p>	Caja Pelota	10
Desarrollo	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas se organizaran en dos filas. Se le entregara a cada uno de los jugadores de cada grupo una pelota. Cada uno de los jugadores tendrá que rebotar la pelota con su mano sin moverse de su sitio que estará marcado en cada fila. Gana el grupo que obedeció las indicaciones.</p>		15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b>                      ¿Qué fue lo que más te gustó?                      ¿Cómo te sentiste?                      ¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b>                      Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### “SURVEY”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar la coordinación viso-motriz utilizando la destreza de encestar la pelota en la caja sin salirse del círculo para mejorar su coordinación de sus piernas y manos

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará? ,	Caja Pelota Ula ula	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas se organizaran en dos grupos cada jugador que participe entrara en un círculo y tendrá una pelota que lanzara para encestar en la caja sin salirse del círculo. Gana el grupo que no se sale del círculo y encesta algunas pelotas en la caja.	Pelota Ula ula	15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### “LA TORRE MÁS ALTA”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar la coordinación viso-motriz utilizando la destreza de sus manos para mejorar su coordinación y concentración para armar la torre.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará?	Caja Cubos	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas se organizaran en tres grupos cada jugador se le entregara una cada de cubos donde cada equipo tendrán que construir una torre sin derrumbarlo. Gana el equipo que acaba rápido y que no se le derrumbo.	Pelota Ula ula	15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### “LANZAR LA PELOTA”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar la coordinación viso-motriz utilizando la destreza de sus manos para mejorar su coordinación y concentración lanzar y atrapar la pelota.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará?</p>		10
Desarrollo	<p>Nos dirigimos al patio con los niños y niñas se formara en dos filas cada jugador tendrá una pelota a la indicación de la docente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lanzará una pelota hacia su compañero</li> <li>2. Lanza la pelota a su compañero que está al frente y tendrá que atrapar con sus dos manos</li> </ol> <p>Luego cada fila tendrá que tirar la pelota hacia arriba tendrá que atraparla con su mano. Gana el equipo que completa el circuito y no deja caer la pelota al piso si esto ocurre tendrá que volver al inicio solo el participante que se equivocó.</p>	Caja Pelota	15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b>                      ¿Qué fue lo que más te gustó?                      ¿Cómo te sentiste?                      ¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b>                      Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### “FULBITO”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar la coordinación viso-motriz utilizando la destreza de sus piernas para mejorar su coordinación y concentración para insertar la pelota en la caja.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará?</p>	Caja Pelota	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños y niñas se formara en dos grupos cada jugador tendrá una pelota ellos tendrá que patear la pelota hacia la caja. Gana el equipo que mete más goles.		15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b></p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

### “ESTATUA PIRATA”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar el eje postural y dominio corporal a través de este juego en un solo pie con el brazo extendidos sin moverse de su lugar para el mejoramiento del equilibrio.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Nos dirigimos al patio con los niños y niñas escuchara la música se les dejara que bailen libremente, se le pregunta ¿Tú crees que podemos bailar con un solo pie?	Radio Música	10
Desarrollo	Se dividirá en dos grupos y se los ubica uno frente al otro se les pide a los niños que alcen el pie derecho con los brazos extendidos y que aguanten lo más posible. Gana el equipo haya aguantado estar parado en un solo pie por más tiempo.	Pelota	15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

### “APILLAR EL BALÓN”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar el dominio corporal a través de la actividad lúdica de lanzar la pelota sin salir del círculo

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará? ,	Caja pelota	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio con los niños formara en dos filas cada uno de ellos estarán dentro de una ula ula donde ellos no deben salir de la ula ula al momento de lanzar la pelota a su otro compañero que está al frente.	Pelota Ula ula	15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16**  
**“CAMINANDO SOBRE LA LÍNEA”**



**I. DATOS GENERALES:**

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

**II. OBJETIVO:**

Desarrollar el dominio corporal y eje postural a través de la actividad lúdica Caminar sobre la línea curvada llevando una pelota en las manos para el mejoramiento del equilibrio.

**III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

<b>Desarrollo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará? ,</p>	<p>Caja</p> <p>Cinta de colores</p> <p>Pelota</p>	10
Desarrollo	<p>Nos dirigimos al patio con los niños la maestra formara dos filas cada grupo ira pasando por la línea curvada llevando una pelota hasta llegar al otro lado si algún niño sale de la línea volverá a jugar de nuevo. Pero el juego continúa para los que mantienen el equilibrio. Gana el equipo que pasa que llega al otro lado sin salir de esta.</p>	<p>Cinta de colores</p> <p>Pelota</p>	15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b></p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

### “SALTARÍN”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar el eje postural y dominio corporal a través de este juego es saltar en un solo pie con los brazos pegados al cuerpo el mejoramiento del equilibrio.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Nos dirigimos al patio con los niños y niñas saltaran con sus dos pies dentro de la ula ula con sus dos manos pegados al cuerpo, se les preguntará ¿Tú crees que se podrá saltar con un pie?</p>	Ula ula	10
Desarrollo	Se formara en una fila donde ellos tendrán que saltar con un pie con los brazos pegados dentro de la ula ula así sucesivamente hasta que todos sus compañeros hayan participado.		15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b></p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

### “LOS EQUILIBRISTAS”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar el dominio corporal y eje postural a través de la actividad lúdica caminar sobre la línea recta hasta el otro lado para el mejoramiento del equilibrio.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará? ,</p>	<p>Caja</p> <p>Cinta de agua</p>	10
Desarrollo	<p>Nos dirigimos al patio con los niños la maestra se formara dos filas cada grupo ira pasando por la línea curvada hasta llegar al otro lado si algún niño sale de la línea volverá a jugar de nuevo. Pero el juego continúa para los que mantienen el equilibrio. Gana el equipo que pasa que llega al otro lado sin salir de esta.</p>	<p>Cinta de agua</p>	15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b></p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

### “CARRERA DE CUCHARA”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Desarrollar el dominio corporal y eje postural a través de la actividad lúdica caminar sobre la línea recta con una cuchara en la boca para el mejoramiento del equilibrio.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar. <b>Motivación:</b> Se le mostrará la caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? los niños descubrirán que hay dentro y se le preguntará: ¿Qué es? , ¿Para qué creen que se usará? ,	Caja Cinta de agua Cuchara huevo	10
Desarrollo	Nos dirigimos al patio estarán formamos en una fila situados unos al lado de otro cada uno tendrá que pasar sobre la línea llevando en su boca que sostiene un huevo encima, si el huevo se cayese se recogería y volvería al principio de la línea para volver a empezar. Gana el equipo que llego primero y haya pasado todo su grupo.	Cinta de agua Cuchara huevo	15
Cierre	<b>Metacognición:</b> ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste? <b>Evaluación:</b> Se evaluará durante el juego realizado con los niños.		5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

### “CAMINOS DE COLORES”



#### I. DATOS GENERALES:

**Institución educativa:** Capullito

**Grado y sección:** 5 años Inicial

**Profesora de aula:** Liliana Francesca Escajadillo Pilco

**Duración:** 30 minutos.

#### II. OBJETIVO:

Favorecer la cooperación al realizar la actividad caminar por la línea y mejorar el equilibrio.

Desarrollar el dominio corporal y eje postural a través de la actividad lúdica caminar sobre la línea del suelo con diferentes recorridos hasta el otro lado para el mejoramiento del equilibrio.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p><b>Asamblea:</b> Los niños y niñas se reúnen en asamblea y se sentarán en forma de media luna. Recordamos los acuerdos a respetar durante la actividad a realizar.</p> <p><b>Motivación:</b> Nos dirigimos al patio con los niños la maestra se formara una filas ira pasando como trencito por la línea hasta llegar al otro lado si algún niño sale de la línea volverá al inicio todos. Luego se aumentara el grado de dificultad más líneas de colores con diferente forma</p>	<p>Caja</p> <p>Cinta de agua</p> <p>Cuerda</p>	10
Desarrollo	<p>La maestra formara tres filas cada grupo ira pasando por la línea con diferentes colores el tendrá que pasar la cinta de su color que le indica la docente algunas líneas tendrán la forma en ondas, zig zag y rectas donde ellos mantendrán el equilibrio y trasladaran un objeto hasta llegar al otro lado e insértalo en la caja. Pero el juego continúa para los que mantienen el equilibrio. Gana el equipo que pasa que llega al otro lado sin salir de esta. Luego cambiaremos de posición para jugar de nuevo</p>	<p>Cinta de agua</p>	15
Cierre	<p><b>Metacognición:</b></p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Se evaluará durante el juego realizado con los niños.</p>		5

## **Anexos 9: Otros**

# Evidencias

**Estatua pirata**



**Carreras**



**Movimiento mi cuerpo**



**La Torre más alta**





### ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO ACADÉMICO


Yo, Estrella A. Esquiagola Aranda, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte.

La tesis titulada "Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019" de la estudiante **Liliana Francesca Escajadillo Pilco**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 18 de enero del 2019



  
Estrella A. Esquiagola Aranda

DNI: 09975909

Anexos: Print de pantalla de turnitin

Feedback Studio - Mozilla Firefox  
https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&ou=1049427647&oc=1201460659%3c=1

feedback studio Liliana Escajadillo Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019 /123 < 18 de 22 > ?

**Resumen de coincidencias** X

**23 %**

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

**Coincidencias**

23	1	Entregado a Universidad...	14 % >
		Trabajo de estudiante	
	2	repositorio.ucv.edu.pe	7 % >
		Fuente de internet	
	3	Entregado a Universidad...	1 % >
		Trabajo de estudiante	
	4	docplayer.es	<1 % >
		Fuente de internet	
	5	Entregado a Universidad...	<1 % >
		Trabajo de estudiante	
	6	www.ccc.upih.edu	<1 % >
		Fuente de internet	
	7	www.affiliatescheck.de	<1 % >
		Fuente de internet	

[www.affiliatescheck.de](http://www.affiliatescheck.de)

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestría en Psicología Educativa

AUTORA:

Dr. Liliana Francesca Escajadillo Pilo (ORCID: 0009-0003-0940-9497)

ASESORA:

Dra. Yaretha Arzucena Espiguelha Aranda (ORCID: 0000-0002-1841-0070)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
Atención integral del infante, el niño y el adolescente

ESCUOLA DE POSGRADO  
UCV  
INVESTIGACIÓN  
CAMPUS LIMA NOROCCIDENTE

Página: 1 de 28 Número de palabras: 7895

Text-only Report High Resolution Ajustado

13:16 a.m.  
1/32/2020



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Escajadillo Pilco Liliama Francesca  
D.N.I. : 71260320  
Domicilio : Av. Los Olivos N.º 277 Urb. Mar del Mar  
Teléfono : Fijo : 6360285 Móvil : 955555932  
E-mail : liliascajadillo@gmail.com

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado  
Facultad :  
Escuela :  
Carrera :  
Título :

Tesis de Posgrado

Maestría  Doctorado

Grado : Maestría  
Mención : Psicología educativa

### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Escajadillo Pilco Liliama Francesca

Título de la tesis:

Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019

Año de publicación : 2020

### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 

Fecha : 13 - 02 - 20



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

## ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Siliana Francesca Encajadillo Pilco

INFORME TÍTULADO:

Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa  
en estudiantes de 5 años, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestría en Psicología Educativa

SUSTENTADO EN FECHA: 25 de enero de 2020

NOTA O MENCIÓN: Aprobada por unanimidad



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN