



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Actividades ludomotrices digitales en el aprendizaje cooperativo de
estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de
Comas, 2020.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada En Educación Primaria

AUTORA:

Álvarez Quispe, Rosmery Maximiliana ([ORCID: 0000-0003-0791-0886](https://orcid.org/0000-0003-0791-0886))

ASESORA:

Mgter. Villa Córdova, Gloria María ([ORCID: 0000-0003-3038-9443](https://orcid.org/0000-0003-3038-9443))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LIMA – PERÚ

2020

Dedicatoria

A mis padres, por su apoyo
desinteresado.

Agradecimiento

A Dios, y a los docentes del
UCV.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	20
3.1 Tipo y Diseño de la investigación	20
3.2 Variables y operacionalización:	21
3.3 Población, muestra y muestreo	22
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	23
3.5 Procedimientos	24
3.6 Método de análisis de datos	25
3.7 Aspectos éticos	26
IV Resultados	27
4.1 Análisis descriptivo	27
4.2 Análisis Inferencial	34
V. DISCUSIÓN	42
VI. CONCLUSIONES	48
VII. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	50
ANEXOS.....	51

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de alumnos del tercer grado	30
Tabla 2 Coeficientes de Alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad.....	32
Tabla 3 Prueba de confiabilidad	32
Tabla 4 comparación entre pre test y post test de aprendizaje cooperativo	35
Tabla 5 Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de Interdependencia positiva	36
Tabla 6 Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de responsabilidad individual y grupal.....	37
Tabla 7 Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de interpretación promocional cara a cara	38
Tabla 8 Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de habilidades personales y en grupos pequeños.....	39
Tabla 9 Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de procesamiento grupal.....	40
Tabla 10 Estadísticos de prueba de la hipótesis general.....	41
Tabla 11 Estadísticos de prueba de la hipótesis específica 1	41
Tabla 12 Estadísticos de prueba de la hipótesis específica 2.....	42
Tabla 13 Estadísticos de prueba de la hipótesis específica 3.....	43
Tabla 14 Estadísticos de prueba de la hipótesis específica 4.....	44
Tabla 15 Estadísticos de prueba de la hipótesis específica 5.....	45

Índice de figuras

Figura 1. Niveles de comparación entre pre test y post test del aprendizaje cooperativo.	35
Figura 2. Niveles de comparación entre pre test y post test de interdependencia positiva.....	36
Figura 3. Niveles de comparación entre pre test y post test de responsabilidad individual y grupal	37
Figura 4. Niveles de comparación entre pre test y post test de interpretación promocional cara a cara.....	38
Figura 5. Niveles de comparación entre pre test y post test de habilidades personales y en grupos pequeños	39
Figura 6. Niveles de comparación entre pre test y post test de procesamiento grupal	40

RESUMEN

El presente trabajo de investigación cuyo objetivo fue determinar de qué manera las actividades Ludomotrices digitales incide en el Aprendizaje Cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

La metodología corresponde al tipo aplicado, enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño experimental. Con una población de 130 estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa de Comas, Perú. La muestra lo conformaron 30 alumnos de la mencionada institución. La técnica corresponde a la encuesta y el instrumento cuestionario para medir el desarrollo socio afectivo en estudiantes en instituciones educativas públicas y privadas. Se sometió al proceso de validez y confiabilidad.

Los resultados indican que existe una disminución del nivel bajo de aprendizaje cooperativo de 44% a 9%, así mismo existe un aumento del nivel medio de 23% a 30%, finalmente en el nivel alto existe una elevación de 33% a 70%. Estos datos indican que el niño ha mejorado en el aprendizaje cooperativo luego de haber recibido las actividades ludomotrices digitales.

La conclusión general refiere que Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Palabras clave: Actividades Ludomotrices, Digitales, Aprendizaje Cooperativo

ABSTRACT

This research work whose objective was to determine how digital Ludomotor activities affect Cooperative Learning in third grade students of primary school of an educational institution in Comas, 2020.

The methodology corresponds to the applied type, quantitative approach, explanatory level and experimental design. With a population of 130 third-grade students from an educational institution in Comas, Peru. The sample was made up of 30 students from the aforementioned institution. The technique corresponds to the survey and the questionnaire instrument to measure socio-affective development in students in public and private educational institutions. It underwent the process of validity and reliability.

The results indicate that there is a decrease in the low level of cooperative learning from 44% to 9%, likewise there is an increase in the average level from 23% to 30%, finally in the high level there is a rise from 33% to 70%. These data indicate that the child has improved in cooperative learning after having received the digital ludomotor activities.

The general conclusion refers to the fact that digital ludomotor activities influence the development of cooperative learning in third grade elementary students of an educational institution in Comas, 2020

Keywords: Ludomotor, Digital Activities, Cooperative Learning

I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje cooperativo es un proceso o forma de llevar a cabo el aprendizaje en un determinado grupo de individuos, los cuales buscan alcanzar un objetivo o propósito común en beneficio de todos los participantes, la efectividad de esta manera de trabajo radica en la cooperación y colaboración que brindan los integrantes para que se incremente la productividad y alcancen sus metas (Ghodbane & Achachi, 2019). También se le considera como una herramienta de estudio en donde los sujetos trabajan de formas equitativas y juntas para obtener un resultado eficaz y positivo, contribuyendo así al desarrollo de sus capacidades sociales, autónomas y a la valoración de su equipo (Gómez & Hernando, 2016). Este proceso organizado de aprendizaje implica el trabajo compartido y la responsabilidad de todo sujeto que conforme el grupo para obtener éxito en el aprendizaje cooperativo (Mayordomo y Onrubia, 2016). En el marco internacional la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2016), enfatiza que los estudiantes en su mayoría evidencian una competencia individual lo que genera que los alumnos no colaboren o trabajen en equipo, puesto que no tienen el hábito de hacerlo, el 54 % prefiere trabajar solo, porque cree que es mejor y además el éxito total sería a nivel personal y el 41 % manifiesta que existe muchos problemas y conflictos porque no todos se ponen de acuerdo para llevar a cabo la actividad. Por otro lado la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2018), informó que el 59 % de los estudiantes presenta carencias y dificultades para trabajar en equipo debido a que no saben cómo compartir y expresar sus opiniones y por ello desean realizar sus actividades por su propio medio para evitarse de problemas y conflictos con sus pares. Asimismo el Fondo de las Naciones Unidas para la infancia y La Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (UNICEF- OREALC, 2015), enfatiza que en los países de América el 56 % de los estudiantes tiene carencias en la parte social y ello influye negativamente en los trabajos cuando se realizan en equipo, además afectó en la parte de rendimiento académico debido que al no compartir sus conocimientos con los demás su aprendizaje es limitado desencadenando ello algunas deserciones estudiantiles durante el año escolar. El

proyecto Educativo Local de comas, (PEL, 2014), enfatizó que la gran mayoría de centros educativos no promueve el aprendizaje cooperativo en sus estudiantes al contrario realiza competencias de conocimientos entre ellos para destacar al mejor de todos, por ello los alumnos no reúnen las capacidades para desempeñarse de manera pertinente en los trabajos en equipo. De igual manera el Proyecto Educativo Institucional (PEI, 2018), señaló que el 55 % de los alumnos no sabe cómo actuar, cooperar o brindar sus opiniones a su equipo, la carencia de sus habilidades blandas y duras que presentan afecta en su relación con su equipo de trabajo y por ese motivo prefieren realizar sus actividades solos antes que en un grupo. Por ello planteamos la siguiente pregunta ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices digitales para desarrollar el aprendizaje cooperativo? El problema general planteado es ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices digitales para desarrollar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020? Los problemas específicos son: ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices digitales para desarrollar la interdependencia positiva en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020?; ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices digitales para desarrollar la responsabilidad individual y grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020?; ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices digitales para desarrollar la interacción promocional cara a cara en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020?; ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices digitales para desarrollar habilidades interpersonales y en grupos pequeños en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020?; ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices digitales para desarrollar el procesamiento grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020? Igualmente, el estudio se justifica teóricamente se realizó en función de la información obtenida a partir de la indagación, puesto que los estudiantes presentaban situaciones de conflicto por el hecho de que todos querían ganar, es decir eran muy competitivos, lo que ocasiono que cada uno aprenda por su cuenta y por ende realizar o trabajar en equipo les era muy molesto e incómodo. En la investigación se desarrollará el

aprendizaje cooperativo y a su vez sus cinco dimensiones interdependencia positiva, responsabilidad individual y grupal, interacción promocional cara a cara, habilidades interpersonales y en grupos pequeños y procesamiento grupal con el fin de comprobar el efecto de la aplicación a través de actividades. Igualmente se justifica en lo proactivo ya que los resultados que se arribaron sirven para poder aplicar en la institución que se desarrolló la investigación contribuyendo en la mejora pedagógica de dicha institución, así mismo quedará como antecedentes a posibles investigaciones futuras con temas similares. También se justifica en lo metodológico porque el instrumento que se aplicó fue estructurado adaptado a la realidad del estudio quedando como aporte a futuras investigación de igual índole. El Objetivo general establecido es: Determinar la influencia de las actividades ludomotrices digitales para el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020. Los objetivos específicos son: Determinar la influencia de las actividades ludomotrices digitales en el desarrollo de la interdependencia positiva en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; Determinar la influencia de las actividades ludomotrices digitales en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; Determinar la influencia de las actividades ludomotrices digitales en el desarrollo de la interacción promocional cara a cara en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; Determinar la influencia de las actividades ludomotrices digitales en el desarrollo de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; Determinar la influencia de las actividades ludomotrices digitales en el desarrollo del procesamiento grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020 La hipótesis general planteada es: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020. Las hipótesis específicas son: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la interdependencia positiva en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la

responsabilidad individual y grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020 ; Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la interacción promocional cara a cara en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; Las actividades ludomotrices digitales influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del procesamiento grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes en lengua inglesa son: Karali & Aydemir (2018), su objetivo fue corroborar el efecto de la aplicación del método aprendizaje cooperativo en los estudiantes de matemática, el enfoque de la investigación fue cuantitativo, diseño experimental, la muestra fue de 40 alumnos de cuarto grado del nivel primaria, Malatya, utilizaron como instrumento una prueba de rendimiento académico y la escala de comportamiento hacia la matemática, su resultado fue que los alumnos al trabajar en grupos de forma cooperativa a través de la técnica STAD consiguieron aprender en el área de matemática, no obstante no se halló diferencias significativas entre las competencias interpersonal y estudios individuales, concluyeron que los estudiantes reaccionaron de forma positiva respecto a la técnica STAD en el progreso del rendimiento matemático, pero que no fue efectivo como la enseñanza instruida por el docente y además el aprendizaje cooperativo incrementa significativamente la motivación de los alumnos cuando se ubican en los niveles de rendimiento bajo y medio.

Herpratiwi et al. (2018), se planteó como objetivo fue comparar los logros de aprendizaje en los estudiantes de ciencias sociales a través del aprendizaje cooperativo, enfoque cuantitativo de método cuasi-experimental, la muestra fue de 35 alumnos con edad promedio de 10 años, Indonesia. utilizaron como instrumento un cuestionario *Motivación de aprendizaje y número de declaraciones*, su resultado fue que se halló una conexión positiva entre la curiosidad, perseverancia y los alumnos al hacer sus actividades ($r= 0.852$ y $p<0.005$) confirmaron que el aprendizaje cooperativo incrementa la significancia de motivación en los alumnos, concluyeron que los alumnos fueron motivados después de poner en función el aprendizaje cooperativo en las aulas y además es una intervención para mejorar los resultados obtenidos del aprendizaje en el contexto de investigación.

Asif & Mumtaz (2017), quienes tuvieron por objetivo determinar el efecto de la metodología de aprendizaje cooperativo y tradicional en el idioma inglés, el enfoque de esta investigación fue cuantitativo de método cuasiexperimental, la muestra se

constituyó por los estudiantes del séptimo grado de un centro educativo público, Pakistán, utilizaron como instrumento una prueba T a través de un modelo de aprendizaje cooperativo STAD, su resultado principal fue que no se encontró ninguna diferencia significativa en los puntajes estadísticos previo a la prueba, ambos grupos tanto el de control como el experimental obtuvieron logros semejantes referente a la gramática inglesa, concluyeron que después de ejecutar la metodología del aprendizaje cooperativo los estudiantes tuvieron una influencia positiva en contraste con el método tradicional, además se mostró la distinción de trabajo en ambos métodos, debido a que el primero fue competitivo y el otro promueve el trabajo por un beneficio en común.

Yilmaz (2018), quien propuso por objetivo determinar el efecto de la aplicación del aprendizaje cooperativo por medio de la enseñanza de modismo a estudiantes de primer grado, el enfoque de este estudio fue cuantitativo-experimental, la muestra se conformó por 31 estudiantes de primer grado de primaria, Turquía, el instrumento que empleó fue un cuestionario sobre modismos franceses, su principal resultado fue que los estudiantes tuvieron un mayor logro en el aprendizaje del idioma francés a través de la aplicación de la técnica Jigsaw-II [$t(15) = -16.694, p < .001$], concluyó que los dos grupos tanto de experimental y de control los alumnos obtuvieron un logro después de la ejecución de la técnica Jigsaw-II ; ya que se halló diferencias en las pruebas anteriores y finales, de igual modo esta técnica ayudó de manera positiva en el proceso de aprendizaje de un idioma extranjero por ello se le considera como una técnica ayuda al desarrollo y progreso en los aprendizajes.

Raviv, Cohen & Aflalo (2019), quienes tuvieron por objetivo colacionar el aprendizaje individual y el aprendizaje cooperativo en el laboratorio de ciencias, evaluando las actitudes de los estudiantes y la calidad del aprendizaje, el enfoque de este estudio fue cuantitativo de diseño experimental, la muestra estuvo conformada por 67 alumnos de séptimo grado, Israel, el instrumento que emplearon fue un cuestionario sobre aprendizaje grupal, individual y cooperativo, su principal resultado fue que las comportamientos fueron significativos estadísticamente y mostraron que

priorizan el aprendizaje cooperativo en el laboratorio, concluyeron que los docentes del área de ciencias no identifican las ventajas del aprendizaje cooperativo en el laboratorio motivo por el cual no se concretaba aprendizaje óptimo en el laboratorio, a su vez debían ser motivados a aplicar el aprendizaje cooperativo en el laboratorio para la mejora de la calidad y la eficiencia del aprendizaje.

Gökçe & Ayfer (2018), propusieron por objetivo analizar la influencia de la aplicación del método de aprendizaje cooperativo en el comportamiento de los alumnos hacia la democracia, el enfoque de este estudio fue cuantitativo de diseño cuasiexperimental, la muestra se conformó por 65 alumnos del tercer grado del nivel primaria, Turquía, el instrumento que emplearon fue una encuesta sobre cooperativo y escala de comportamiento democrático, su principal resultado fue que el aprendizaje cooperativo desarrolla fases de comportamiento democrática en los estudiantes, concluyeron que se encontró diferencia significativa en el grupo experimental que tenía puntuaciones previas a la evaluación de los grupos de control en la escala de actitud democrática, por ello establecieron que el aprendizaje cooperativo influye de forma significativa en los niveles de actitud democrática de los alumnos.

Subadrah & Mogana (2018), quienes tuvieron por objetivo determinar la influencia de emplear el método STAD para la mejora en las capacidades de escritura en los alumnos, el enfoque del estudio fue cuantitativo, la muestra estuvo conformada por 20 alumnos de 11 y 12 años, Malasia, el instrumento que emplearon fue una evaluación pretest y el posttest, su principal resultado fue que el método STAD mejoró las habilidades de escritura descriptiva de los alumnos por medio del aprendizaje cooperativo, concluyeron que aquel método STAD ayudó a mejorar significativamente la escritura descriptiva en los alumnos, del mismo modo este método es inclusivo y cumple con las demandas de la educación al garantizar que el proceso de enseñanza y aprendizaje se centre en los estudiantes.

Popa & Pop (2019), los cuales tuvieron por objetivo analizar la efectividad de un proyecto de intervención fundamentado en el aprendizaje cooperativo, el enfoque de este estudio fue cuantitativo, diseño cuasiexperimental, la muestra estuvo conformada

por 62 estudiantes del cuarto grado de primaria, 32 en el grupo de control y 30 en el experimental, el instrumento que utilizaron fue *the classroom climate questionnaire*, el resultado fue que los estudiantes necesitaron el apoyo de los docentes en una mínima proporción, concluyeron luego de la prueba que los estudiantes del grupo experimental mostraron una necesidad de aprendizaje independiente respecto a sus compañeros posterior a la evaluación ($t=-2,247$ $p=0,028$) y para el grupo de control se obtuvieron resultados significativos referente a la subescala de aprendizaje independiente ($t=-2,147$, $p=0,040$) presentando una media superior en la evaluación posterior.

Buch's et al. (2015), quienes tuvieron por objetivo promover el aprendizaje cooperativo para la mejora en el aprendizaje de los alumnos, el enfoque de esta investigación fue cuantitativa de diseño experimental, la muestra estuvo conformada por 108 alumnos del quinto grado de primaria, el instrumento que utilizaron fue una pruebas sobre fracciones matemáticas, su resultado principal fue se encontró diferencia significativa en entre el aprendizaje y el aprendizaje cooperativo $B = 3.18$, $[2.60, 3.76]$, $Z = 10.70$, $p <.001$, concluyeron que el aprendizaje de las fracciones en base al aprendizaje cooperativo tuvo un impacto positivo debido a que los estudiantes mejoraron en su rendimiento académico.

Darnis & Lfont (2015), *Cooperative learning and dyadic interactions: two ways of building knowledge in socio-constructivist environments for teaching team sports*, los cuales tuvieron por objetivo explorar el papel del aprendizaje cooperativo y relación en la comunicación verbal entre pares, el enfoque de esta investigación fue cuantitativa de diseño cuasiexperimental, la muestra estuvo conformada por 30 estudiantes del tercer y cuarto grado de 11 y 12 años, el instrumento que utilizaron fue una evaluación sobre la eficacia del aprendizaje cooperativo, su resultado principal fue que los estudiantes tuvieron logros positivos en las diadas simétricas y asimétricas, concluyeron que ambos estudios de investigación obtuvieron un impacto positivo en la interacción verbal que otros en un medio simétrico y que los estudiantes del otro grupo de condición asimétrica presentaron un crecimiento progresivo según la interacción diádica.

De la misma forma se consideró antecedentes en lengua española como es a Carrasco, Alarcón & Trianes (2017), tuvieron por objetivo estimar si trabajar en equipos de forma cooperativa en el salón promueve los comportamientos prosociales y adaptativas, y minimiza las inadaptables del alumno, el enfoque de este estudio fue cuantitativo de diseño experimental, la muestra estuvo conformada por 86 alumnos de siete y diez años, España, los instrumentos que emplearon fue el cuestionario PBQ y BASC-2 Sistema de evaluación de la conducta en niños y adolescentes, su principal resultado fue que todas las variables a nivel estadístico fueron significativas, a excepción de la variable liderazgo, concluyeron que realizar trabajos en equipos cooperativos fomenta que los alumnos conozcan cómo resolver problemas con los de su entorno y cómo superar la frustración, de la misma manera el trabajo cooperativo ha logrado mejorar las actitudes de los alumnos en el salón.

López y Fernández-Río (2017), en su tesis los cuales tuvieron por objetivo analizar el efecto del aprendizaje cooperativo como herramienta metodológica, el enfoque de esta investigación fue cuantitativo de diseño cuasi-experimental, la muestra estuvo conformada por 33 alumnos de segundo grado del nivel primaria, España, el instrumento que emplearon fue una prueba de test de cogniciones matemáticas, su resultado principal fue que el grupo de estudiantes alcanzó los niveles superiores en el área de matemática, concluyeron que el aprendizaje cooperativo tuvo un impacto positivo en los alumnos; ya que el rendimiento académico de los tales presentó mejoría en el área, del mismo modo esta propuesta de tipo metodológico ayudó a evitar soslayar las percepciones de los alumnos respecto a las clases de matemática sean negativas, y ambos grupos de aprendizaje tradicional y cooperativo señalaron que las clases de matemática fueron amenas, divertidas y les encantó la forma de trabajo.

Vega & Hederich (2015), con su tesis quienes tuvieron por objetivo establecer el efecto de un proyecto fundamentado en la metodología de aprendizaje cooperativo en contraste con un contexto de aprendizaje tradicional sobre el logro en las áreas de

español y matemáticas, el enfoque de este estudio fue cuantitativo de diseño cuasi-experimental, la muestra estuvo conformada por 76 alumnos del cuarto grado, Colombia, el instrumento que emplearon fue las pruebas EFT, prueba de cognición matemática y una prueba pretest y posttest, su principal resultado fue que el proyecto de aprendizaje cooperativo no tuvo impacto en ninguno de los grupos de estilo cognitivo del área de matemática luego de la participación pedagógica, concluyeron que la investigación generó certidumbre para corroborar que el aprendizaje cooperativo es un método que demuestra sus bondades particularmente en el área de matemática, por otra parte en el área de español sus influencias se manifiestan notoriamente, el aprendizaje cooperativo es una alternativa metodológica que brinda ventaja en el aprendizaje de los estudiantes.

Vilamajor y Esteve (2016), tuvieron por objetivo examinar el desarrollo de utilización de móviles respecto al aprendizaje cooperativo, el enfoque de este estudio fue cuantitativo, la muestra fue de 48 estudiantes del sexto grado de primaria, el instrumento que emplearon fue la evaluación sobre *cooperative learning* y *mobile learning*, su principal resultado fue que los estudiantes tuvieron un efecto positivo luego de la evaluación, concluyeron que los dispositivos móviles y el aprendizaje cooperativo tuvieron una diferencia positiva debido a que los estudiantes en un primer momento presentaron mejoras, pero que no era constante por lo que se extinguió la praxis del aprendizaje cooperativo.

Cano (2017), con su investigación tuvo por objetivo establecer la influencia del proyecto respecto al desarrollo y progreso de las habilidades sociales, el enfoque de la investigación fue cuantitativa de diseño cuasi experimental, la muestra estuvo conformada por 44 alumnos del sexto grado del nivel primaria, el instrumento que utilizó fue el cuestionario de Habilidades Sociales, el principal resultado fue que los estudiantes tuvieron dificultad en la prueba pretest, concluyó que el proyecto *aprendo conductas saludables* contribuyen en el mejoramiento de las capacidades sociales en los alumnos hallándose el 100% en el nivel muy desarrollado.

Aguilar (2016), con su investigación tuvo como propósito identificar si el proyecto desarrollaba mejoras las habilidades sociales. El enfoque de este estudio fue cuantitativo de diseño cuasi experimental, la muestra estuvo conformada por 40 alumnos de quinto y sexto grado del nivel primaria, el instrumento que utilizaron fue la encuesta que contuvo 42, el resultado principal fue que la información se obtuvo de manera estadística, concluyeron que después de aplicar el proyecto "*Habilidades para la Vida*", demostraron resultados positivos ambos grupos de estudio pues el 65% de los estudiantes que lograron un nivel alto en el desarrollo de sus capacidades sociales.

La Rosa (2015), con su investigación tuvo por objetivo establecer la asociación entre niveles de aprendizaje cooperativo y capacidades sociales, el enfoque de la investigación fue cuantitativa de diseño pre experimental, la muestra estuvo constituida por 86 alumnos de primaria, el instrumento que utilizó fue cuestionarios, pretest y posttest, el resultado principal fue los alumnos obtuvieron el puntaje de 88 y 89 en la prueba, concluyeron que las habilidades sociales y el aprendizaje cooperativo tuvieron una diferencia significativa y que los estudiantes presentaron mejorías en cuanto a su desarrollo social que influyó en su aprendizaje.

Carrillo (2016), con su investigación propuso por objetivo elaborar un proyecto grupal en el que se apliquen las capacidades sociales de manera dinámica, el enfoque de la investigación fue cuantitativa de diseño experimental, la muestra estuvo conformada por 87 estudiantes de primaria, el instrumento que utilizó fue el cuestionario y las pruebas pretest y posttest, el resultado principal fue que los estudiantes incrementaron su desarrollo social a un nivel poco superior, concluyó que el efecto de las habilidades sociales tuvo impacto positivo en los estudiantes pues se notó la disminución en la ansiedad y el aumento en los comportamientos positivos, asimismo la implementación de las capacidades sociales a través del programa benefició a los estudiantes de primaria en las relaciones sociales.

Mónico y Rodríguez-Pérez (2015), tuvieron por objetivo estimar la influencia de la nueva metodología con base al aprendizaje cooperativo en estudiantes, el enfoque de esta investigación fue cuantitativo de diseño experimental, la muestra estuvo

conformada por 65 estudiantes de 13 y 15 años de edad y 8 docentes del nivel secundario, el instrumento que utilizaron fue prueba socio métrico, pretest y postest, el resultado principal fue que los estudiantes obtuvieron un bajo puntaje en la prueba lo que indico una posible carencia ,concluyeron que los alumnos presentaron mejoras en el clima de aula y la relación que tenían con sus pares se desarrolló de forma positiva.

López (2017), tuvo por objetivo establecer que los estudiantes resuelvan de forma autónoma problemas matemáticos a través de técnicas de aprendizaje cooperativo, el enfoque de la investigación fue cuantitativo de diseño experimental, la muestra estuvo conformada por 30 estudiantes del quinto grado de primaria, el instrumento que utilizo fue la evaluación sobre el trabajo cooperativo y el proceso lógico matemático, el resultado principal fue que los estudiantes presentaron una mejoría en el trabajo cooperativo, concluyeron que luego de la prueba los estudiantes desarrollaron las capacidades para resolver problemas a través del trabajo en equipo y de forma cooperativa, a su vez se mostró una mejoría en cuanto al rendimiento en sus demás asignaturas.

Dentro de las teorías relacionadas al tema se ha tomado la teoría de Bandura (1987) refiere a la eficacia en un determinado trabajo de tipo social o cognitivo que realiza un determinado grupo de individuos, quiere decir que el sujeto es autónomo de poder construir sus ideas hasta volverlas pensamiento de razón, de análisis y criterio, esta edificación es significativa pues el individuo es el que adquiere el conocimiento por medio del desarrollo social y la autoeficacia que haya empleado el sujeto para concretar con los saberes y lograr medir el dominio sobre sus acciones, emociones y regulación sentimental (Tejada, 2005). Esta teoría implica la acción de los factores cognitivos, conductuales y sociales para el desarrollo y progreso del cambio humano, es decir el individuo es un modelo a seguir por otros, por lo tanto, la definición en todos los sentidos de la formación integral y del aprendizaje es transmitido a partir de la imitación y repetición, por lo que los menores tienden en sus primeros años a realizar toda acción o actividad que realiza algún individuo cercano (Ortiz, 2019).

Por otro lado, es necesario definir a las “actividades ludomotrices digitales”, se entiende por Ludomotricidad es un concepto compuesto de dos términos: Ludo proviene del latín ludus o ludere, que es un adjetivo que significa "pertenece o está relacionado con los juegos" y las habilidades motoras, y se entiende como la forma en que las personas en el mundo deben físicamente Muestra tu habilidad. Intencional y conscientemente buscar trascender y trascendernos a nosotros mismos para lograr nuestro desarrollo personal (Santos, 2018). Igualmente, se entiende por “digitales”, una agrupación de dispositivos que son consignados a la reproducción, transmisión, manejo, procesamiento y provisión de señales digitales que pueden ser transmitidos remotamente para llegar a lugares lejanos valiéndose del internet (Becerra, 2019).

Por lo tanto, las “actividades ludomotrices digitales” es un conjunto de juegos que apoya el movimiento humano a través de movimientos asociados con la alegría, el placer y el disfrute, para producir conciencia y aprendizaje dirigido con propósitos de enseñanza y ser trasmitidos a lugares remotos mediante el internet. El nombre de Ludomotor Activities se refiere a todo el aprendizaje que se orienta hacia la construcción de la fuerza física y la identidad deportiva, así como el aprendizaje físico rico. Esto es propuesto por la educación física, y el enfoque es utilizar las ventajas de los juegos como su propio espacio de conocimiento y estrategias de enseñanza (Cayón et al., 2020). Por lo tanto, es necesario llevar a cabo una orientación exploratoria y experimental, centrándose en la motivación e interés de los estudiantes, y ampliar la posibilidad de dicho significado de aprendizaje.

Para este fin, se recomiendan las siguientes actividades: juegos y actividades que utilizan materiales pequeños y procesables. Incluye la construcción de juguetes / elementos y sus respectivos diseños e instrucciones de uso (por ejemplo, latas, bolas de tela y globos, y telas de diferentes colores y formas se pueden conectar entre sí para construir zancos). Actividades de expresión física. Juegos tradicionales. Juegos de baile y actividades en el entorno natural (experiencia directa, como acampar,

acampar, caminar, etc.) actividades (cuerpo humano y obras de arte). Reuniones y talleres grupales entre agencias y entre agencias (Hernández y Rosas, 2019).

Además, hablamos de la expresión corporal: el cuerpo es un medio importante de expresión. Sentirse bien con su cuerpo, comprenderlo y manejarlo adecuadamente lo ayudará a comunicar mejor sus sentimientos y a aumentar la confianza en sí mismo. Además de comprender sus propios cuerpos, los niños pueden aprender a expresarse de muchas maneras. Las actividades de expresión física deben realizarse desde el nivel deportivo sobre la base del conocimiento deportivo (Vargas y Esteban, 2016).

Desde la comprensión del cuerpo mismo y la posibilidad de su movimiento, se reconoce la posibilidad de cada eje y sección del cuerpo, y después de probar su posibilidad, propone actividades para usarlos a través de la representación, la imitación y la creación libre. Forma, calidad de acción (Arango et al., 2017). El desarrollo de la capacidad perceptiva relacionada con el espacio permite a las personas no solo participar en la percepción del espacio, sino también darles actividades que expresan valor: trayectoria, ocupación espacial, simetría, valor cultural en la organización espacial, espacio cooperativo y espacio de oposición (Acosta, 2016).

Lo mismo sucederá con las habilidades relacionadas con el tiempo, lo que provocará actividades más expresivas del concepto del tiempo, como "tiempo", aceleración y desaceleración y otras energías deportivas, brújula y expresión básica del ritmo. A través de "expresiones corporales", usted: -integrará todas las posibilidades de expresión proporcionadas por el cuerpo. Presta atención a tu modelo corporal. El concepto de ubicación: arriba, abajo, atrás, etc. Expresar pensamientos e ideas corporales. Comparta la experiencia del equipo a través del trabajo en equipo. Usa el espacio total que genera desplazamiento (Acosta, 2016).

Así mismo el aprendizaje cooperativo es un sistema de actividad en el cual los individuos laboran de manera conjunta y distribuyen igualmente las actividades de trabajo entretanto progresa el desarrollo del aprendizaje determinado, la ventaja y

característica particular de este aprendizaje es que fomenta las asociaciones e interacciones sociales con los demás individuos y los juego de roles que realicen para promover la responsabilidad, creatividad, motivación e independencia personal del sujeto (Gómez & Hernando, 2016). Los procedimientos que se llevan a cabo para el aprendizaje cooperativo implican las propiedades de criterio, las asociaciones positivas y las dinámicas de grupo que impactan de manera positiva en el avance y progreso académico de los individuos, en otras palabras los beneficios y ventajas de esta técnica demuestran un incremento a nivel cognoscitivo, de pensamiento crítico y ámbito personal, dicha relación de los sujetos en el grupo fomenta la solidaridad entre ellos y la mejora de habilidades en la adquisición del conocimiento (Huiyin, 2017).

Este aprendizaje refiere al efecto del entorno social y las diversas estrategias para el desarrollo del aprendizaje en un grupo de individuos con el fin de obtener éxito en una meta en común, este proceso sistemático comprende la involucración y participación de todos los integrantes del equipo, en el cual cada uno desempeñará una función el desarrollo de dicho trabajo (Gong & Liu, 2018). De igual modo este aprendizaje tiene un efecto favorable en el rendimiento académico de los individuos debido a que propone una actividad de trabajo más dinámica en el que los sujetos tendrán que cooperar para alcanzar un objetivo en común. Consolidar la construcción de sus conocimientos a través de los aportes o fuentes relevantes de los demás al compartir sus saberes o sus aprendizajes adquiridos (Gómez & Hernando, 2016). Se conceptualiza como una técnica para el desarrollo del aprendizaje a través de una serie de actividades dinámicas y activas que se produce en un grupo de individuos para alcanzar un mismo objetivo, este proceso de aprendizaje cooperativo involucra el aspecto social generando así una atención y concentración única en el progreso y avance del trabajo fomentando la equidad e integración social (Huiyin, 2017).

Así también el aprendizaje cooperativo comprende aspectos cognitivos, sociales y actitudinales que son relevantes para el desarrollo y progreso de la construcción del conocimiento en el individuo mediante una participación activa para elaborar y explicar sobre la temática aprendida a los demás integrantes del grupo y

dicha acción permite la interacción del aprendizaje entre todos (Vallet-Bellmunt et al., 2017). La metodología de trabajo del aprendizaje cooperativo es un método dinámico de enseñanza y aprendizaje en el que los individuos se apoyan de manera recíproca para entender y completar las lecciones, lo que implica el dominio de las actitudes, el desenvolvimiento de su persona con los demás individuos y la aceptación grupal respecto a la emisión o aporte de conocimientos de parte del sujeto (Tran, 2019). Las actividades en conjunto o grupo de sujetos aprendices permiten que cada uno de los individuos pueda edificar o reestructurar sus esquemas cognitivos apropiándose del conocimiento a través del proceso de intercambio e interacción de saberes previos que comparten entre ellos para unificar todas las ideas y conceptos direccionando a una meta u objetivo (Vallet-Bellmunt et al., 2017).

Igualmente, el aprendizaje cooperativo accede a la producción y emisión de conocimientos por parte de un grupo determinado que comparte sus saberes al resto y cada sujeto asimila dicha información logrando la construcción de sus propios conocimientos, por ello el trabajo en equipo es muy importante; ya que depende de las estrategias que empleen se lograra obtener los fines en común que beneficie a todos en conjunto (Prieto et al., 2015). Denominado como un recurso en la metodología de la educación se basa en un aprendizaje que busca la participación activa de los individuos en el grupo de trabajo, su característica en particular es la compartición y apoyo mutuo entre cada uno de ellos por medio del intercambio de conocimientos que potencia y consolida el aspecto cognitivo, a su vez su efectividad se ve reflejado en el comportamiento y actitud del sujeto, la tolerancia y el proceso de cooperación y apoyo en equipo (García-Cuevas & Hernández, 2016). El conocimiento adquirido por medio del aprendizaje cooperativo se apropia por medio de la intervención de pares, la medicación y el apoyo necesario para concretar la información y promover el desarrollo del rendimiento académico para la edificación del aprendizaje, el progreso personal, social e interactivo y el avance del lenguaje para una mejor situación de adquisición del conocimiento (Contreras & Chapetón, 2016).

Por otra lado la conceptualización del aprendizaje cooperativo consta de la labor en equipo de forma cooperativa para alcanzar una finalidad común, esta manera de trabajo permite que los individuos desarrollen capacidades y competencias en el ámbito social, emocional y cognitivo, es decir la metodología de trabajo es que los integrantes realicen sus partes de temática por separado pero en el mismo contexto y posterior a ello junten los resultados con los demás participantes del grupo, dicha técnica difiere del trabajo colaborativo que si emplea compartición directa de conocimientos entre los sujetos (Ramos & Pavón, 2015). Asimismo considerada como una estrategia de orden promueve el desarrollo del trabajo en grupos pequeños en el que los individuos obtendrán reconocimientos y recompensas fundamentados en el desenvolvimiento de los participantes del grupo, por lo que cada uno de los sujetos es responsable directo del éxito o fracaso en el trabajo que se les haya designado, ello implica un conjunto procesos o fases que deberán de cumplir para obtener un buen resultado, los tales son: interdependencia positiva, responsabilidad individual y grupal, interacción promocional cara a cara, habilidades interpersonales y en grupos pequeños y procesamiento grupal (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019).

La primera dimensión es la interdependencia positiva que se refiere al proceso de obtención de la meta que se realiza a través del equipo de trabajo por cada individuo que contribuye y comparte ideas y opiniones para completar la actividad a realizar (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019). De igual modo considera que los miembros deben estar en constante comunicación y relación con el otro participante del grupo y cuya característica es acordar una respuesta definitiva, los sujetos expliquen la respuesta y que efectúen las responsabilidades dadas (Rbgay, 2017). Es la parte céntrica del aprendizaje cooperativo debido a que los sujetos se unen para obtener un logro a nivel grupal (Ghodbane & Hamzaqui, 2019). En este aspecto el sujeto apoyo al grupo y viceversa, es decir los participantes tiene que compartir materiales sin obstáculo alguno debido a que todos pertenecen al mismo grupo (Yayan, 2019). Es la dependencia de uno por el otro sujeto para lograr el éxito, cada acción y actitud es muy importante y podría definir el final del equipo de trabajo (Asakawa, 2016); la segunda dimensión es la responsabilidad individual y grupal que consiste en que cada uno de

los individuos tiene que ser responsables de aportar con la parte que les corresponda del trabajo para que la realización de este sea exitoso, ello involucra la evaluación del desempeño de cada participante y el resultado que obtendrá el grupo (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019). Asimismo los sujetos aprender de manera conjunta para luego desenvolverse mejor como individuo con sus propias capacidades (Rbgay, 2017). Cada uno de los participantes es responsable del rol que le toca en el trabajo debido a que los sujetos tienen que ser autónomos, pero no tener una conducción libre (Ghodbane & Hamzaqui, 2019). Refiere a que los sujetos realicen su mayor esfuerzo por efectuar con las actividades asignadas (Yayan, 2019). Es el apoyo que brinda cada miembro del grupo a través del cumplimiento de lo indicado para que el grupo no se perjudique (Asakawa, 2016); la tercera dimensión es la interacción promocional cara a cara el cual considera que los integrantes del grupo cumplen una función muy importante al brindar un razonamiento que desafíe, una retroalimentación recíproca, el apoyo, el estímulo y la unificación de las ideas para concluir y alcanzar las metas como grupo (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019). Asimismo implica que los sujetos intercambien opiniones, ideas y comentarios para que se mantengan motivados de manera recíproca para culminar con la tarea asignada (Rbgay, 2017). Es un procedimiento de tipo social que enmarca el negocio, el debate y la interacción mediante el cual se construye el conocimiento (Ghodbane & Hamzaqui, 2019). La interacción en grupos ayuda a alcanzar el éxito, no obstante los participantes tienen que ceder tiempo y espacio para descubrir, expresar y escuchar cuales son las dificultades dialogando cara a cara (Yayan, 2019). Es la planificación y organización de los individuos para que el trabajo sea más productivo y comunicativo (Asakawa, 2016); la cuarta dimensión son las habilidades interpersonales que hace referencia a las habilidades y capacidades que tiene que poseer el equipo de trabajo, es decir los integrantes tendrán que aprender a desarrollar sus habilidades interpersonales para que el aprendizaje sea de una manera más dinámica y participativa para que el trabajo sea más factible (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019). Igualmente los participantes desarrollan las habilidades de comunicación, resolución de conflictos, toma de decisiones, confianza y liderazgo (Rbgay, 2017). En la interacción social el sujeto aparte de adquirir conocimientos, obtiene habilidades sociales de solución al problema

y liderazgo (Ghodbane & Hamzaqui, 2019). Es un proceso en el que el individuo desarrollara capacidades sociales para la mejoría y el éxito del grupo (Yayan, 2019). Todos los participantes tiene la misma oportunidad para apoyar pero existe un individuo que se destaque de otro en tareas diferentes, en otras palabras poseen habilidades las cuales son importantes para el desarrollo del grupo (Asakawa, 2016); y la quinta dimensión es el procesamiento grupal, donde se refleja en el proceso que se realiza durante la actividad grupal, en donde se describe las acciones e intervenciones de los participantes, si los aportes fueron valido o nulo para luego tomar una decisión para el bien del equipo sobre algunas acciones a cambiar o mejorar (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019). Al mismo tiempo el equipo prevé la forma de trabajo que accede al aprendizaje para mantener y facilitar la adquisición de habilidades (Rbgay, 2017). Es el proceso para hallar la solución frente a los conflictos que pueda ocurrir para dividir al grupo (Ghodbane & Hamzaqui, 2019). Es la reflexión, meditación y dialogo del avance, del retroceso y del desarrollo grupal en el que cada sujeto debe de acatar las instrucciones (Yayan, 2019).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y Diseño de la investigación

El tipo de estudio fue aplicado debido a que el propósito de la situación es la resolución de problemas en situaciones distintas y diversas (Otero-Ortega, 2018). Por esta razón el estudio aplicó las actividades ludomotrices digitales en la variable aprendizaje cooperativo.

El enfoque fue cuantitativo (Méndez, 2016). El enfoque de esta investigación fue cuantitativo puesto que utilizó cantidades, es decir se midió la variable aprendizaje cooperativo. Este enfoque se define como tal ya que busca recolectar y/o medir diferentes variables o dimensiones que se caracterizan por mediciones numéricas relativamente relacionadas a cantidades.

Diseño de Investigación

El diseño fue experimental (García & Vallejo, 2015). Se trabajó en la investigación con el diseño experimental ya que se manipuló la variable actividades ludomotrices digitales sobre la variable aprendizaje cooperativo a través de la ejecución de las 30 actividades del programa actividades ludomotrices.

El tipo de diseño de la investigación fue pre-experimental (Hernández, Fernández y Baptista, 2016), ya que no se realizó una elección aleatoria, pues se encuentran bajo un condicionamiento. Por lo tanto, el estudio consideró un grupo conformado por los estudiantes de tercero de primaria del distrito de Comas.

Corte, Fue de corte longitudinal: Un estudio longitudinal es un estudio realizado desde el presente hasta el pasado en el que se han llevado a cabo diversas mediciones relacionadas con el tiempo, se denomina caso y control en la práctica clínica, y también se denomina estudio retrospectivo. La investigación longitudinal también se ha llevado a cabo desde ahora hasta el futuro, y se han llevado a cabo diversas mediciones relacionadas con el tiempo. (Hernández y Mendoza ,2018)

3.2 Variables y operacionalización:

Variable independiente: Actividades ludomotrices digitales

Es un conjunto de juegos que apoya el movimiento humano a través de movimientos asociados con la alegría, el placer y el disfrute, para producir conciencia y aprendizaje dirigido con propósitos de enseñanza y ser transmitidos a lugares remotos mediante el internet (Cayón et al., 2020).

Variable dependiente: Aprendizaje cooperativo

Consta de la labor en equipo de forma cooperativa para alcanzar una finalidad común, esta manera de trabajo permite que los individuos desarrollen capacidades y competencias en el ámbito social, emocional y cognitivo, es decir la metodología de trabajo es que los integrantes realicen sus partes de temática por separado pero en el mismo contexto y posterior a ello junten los resultados con los demás participantes del grupo, dicha técnica difiere del trabajo colaborativo que si emplea compartición directo de conocimientos entre los sujetos (Ramos y Pavón, 2015). Sus dimensiones son: Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y grupal, Interacción promocional cara a cara, Habilidades interpersonales y en grupos pequeños, Procesamiento grupal.

Así mismo ha cada dimensión se ha designado indicadores e ítems, de la siguiente forma:

Interdependencia positiva, sus indicadores son: Obtención de meta, participación activa, tomar acuerdos. Constan de 6 ítems.

Responsabilidad individual y grupal, sus indicadores son: Desempeño del participante, evaluación de rol, aprendizaje en conjunto, Consta de 6 ítems.

Interacción promocional cara a cara, sus indicadores son: situación de reto, unificación de ideas, interacción de ideas, consta de 6 ítems.

Habilidades interpersonales y en grupos pequeños, sus indicadores son: habilidad de trabajo, interacción social, liderazgo; consta de 6 ítems. **Procesamiento grupal**, sus indicadores son: intervención activa, modo de trabajo, habilidad de evaluar; consta de 6 ítems.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Hernández y Mendoza (2018) la población es un grupo de personas del cual se obtendrán distintos grupos para la investigación. Por ello, el estudio contó con una población de 130 estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa de Comas, Perú.

Muestra

Hernández, Fernández y Baptista (2016) indicaron que la muestra es una representación pequeña de toda la población en total. La muestra de la investigación se conformó por 30 estudiantes de tercero de primaria de edades de ocho y nueve años ($M = 0$). Asimismo, los alumnos fueron de un bajo contexto socioeconómico, el 56 % fueron varones y el 54 % mujeres

Tabla 1.

Distribución de alumnos del tercer grado

	(f)	(f)
Nivel	Masculino	Femenino
Tercer grado	16	14

Fuente: Base de datos de la investigación.

Muestreo

El tipo de muestreo aplicado es no probabilístico.

Al respecto Hernández y Mendoza (2018) El muestreo no probabilístico utiliza estándares menos sistemáticos para garantizar que la muestra tenga un cierto grado de representatividad. Este tipo de muestreo se usa principalmente en situaciones en las que no se puede realizar otro muestreo aleatorio, lo cual es muy común debido al alto costo del programa de control.

La muestra se conformó por 30 estudiantes del tercer grado de primaria, que fueron seleccionados debido a que cumplían con los requisitos que se plantearon para el estudio de investigación del distrito de Comas.

Criterios de evaluación:

Exclusión:

Estudiantes con accidentes de gravedad

Estudiantes con discapacidad alguna

Inclusión:

Cuyos padres aceptaron en participar en este estudio de forma voluntaria

Estudiantes con asistencia continúa.

Estudiantes no menores de 8 años.

Estudiantes con internet en casa

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas

La técnica aplicada es la encuesta:

Las encuestas es una técnica útil para recopilar información de los encuestados en una amplia variedad de contextos; resultados autoinformados en atención a los objetivos planteados.

Instrumento

El instrumento fue el cuestionario:

Un cuestionario contiene conjuntos de preguntas utilizadas con fines de investigación. Estas preguntas tienen como objetivo recopilar información demográfica, opiniones personales, hechos y actitudes de los encuestados.

Escala para el desarrollo del aprendizaje cooperativo (ad hoc) de tipo dicotómica, conformada por 40 ítems que son con base a las dimensiones de la variable interdependencia positiva, responsabilidad individual y grupal, interacción promocional cara a cara, habilidades interpersonales y en grupos pequeños y procesamiento grupal, con alternativas “sí = 2” y “no = 1”, el tiempo de desarrollo constó de 60 minutos.

Validez.

Esto mide el grado de acuerdo de los resultados o conclusiones obtenidos del cuestionario de investigación con el mundo real. El instrumento fue analizado por un equipo de especialistas, los cuales concluyeron que el instrumento era pertinente e útil para analizar la variable de estudio.

Juez	(%)
Juez 1	100
Juez 2	100
Juez 3	100
Juez 4	100
Juez 5	100

Fuente: Base de datos de la investigación

Confiabilidad

La confiabilidad es la medida en que un instrumento daría los mismos resultados si la medición se volviera a tomar en las mismas condiciones: su consistencia. Mide la consistencia del cuestionario mientras que el segundo mide el grado en que los resultados del cuestionario concuerdan con el mundo real.

Tabla 2.

Coefficientes para determinar la fiabilidad del instrumento de KR 20

Valores	Niveles
De -1 a 0	No es confiable
De 0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
De 0.50 a 0.75	Moderada confiabilidad
De 0.76 a 0.89	Fuerte viabilidad
De 0.90 a 1.00	Alta confiabilidad

Fuente: Hernández, Fernández y Baptista (2014).

Tabla 3.

Prueba de confiabilidad

<i>Estadísticas de fiabilidad</i>	
KR20	N de elementos
.930	30

Según la tabla se observa que el valor de KR20 = 0.930, según la tabla de interpretación se trata de una fuerte viabilidad, lo que significa que el cuestionario es confiable.

3.5 Procedimientos

En la investigación se realizó administraciones a nivel institucional mediante la carta de presentación para la firma de aceptación por parte de los directivos de la institución educativa pública para la aplicación del consentimiento informado por parte de los padres y madres de familia, quienes llenaron dichos consentimientos de modo virtual, debido a los problemas presentados por el virus Covid-19, dichos consentimientos permitieron el permiso para que los estudiantes participen en la investigación.

Luego mediante una llamada por celular, se dialogó con la docente de aula, para la explicación de la actividad que son los juegos ludomotrices digitales y se coordinó los horarios que se iba a llevar a cabo las actividades. Las actividades se aplicaron en el tercer grado de primaria de una institución educativa pública de Comas, durante los meses de mayo y junio. El programa constó de 30 actividades que se trabajaron de modo virtual debido a los problemas presentados por el Covid-19, las actividades se trabajaron a través del WhatsApp y el Zoom.

La primera actividad fue: “Soplando sin parar” esta actividad tuvo un tiempo de duración de 15 minutos y consistió en que los niños desde sus casas tenían que soplar dos globos a la vez y lograr con su propio aire mantener los dos globos arriba sin que estas caigan en el suelo. Dicho trabajo se trabajó a través del aplicativo Zoom.

La segunda actividad fue: “El conductor” esta actividad tuvo un tiempo de duración de 20 minutos y consistió en que los niños debían dirigir sus globos respetando las líneas marcadas en el suelo, es decir ellos debían dirigir sus globos a un determinado lugar, dicha actividad se trabajó mediante el aplicativo Zoom.

Al terminar la aplicación de estas actividades se procedió a realizar la toma de los datos post test a través del cuestionario que contenía 40 preguntas de las cinco dimensiones que componen la variable aprendizaje cooperativo, debido a la coyuntura se aplicó el cuestionario de modo virtual a través del WhatsApp, en donde se envió el instrumento a través de fotografías para que los niños lo completarán en una hoja y luego enviar sus respuestas por fotos, el tiempo de duración fue de 30 minutos.

3.6 Método de análisis de datos

Se empleó el Excel versión 2016 para el vaciado de datos y la confiabilidad del instrumento y el programa estadístico SPSS Statistics 26, para el análisis de datos tanto descriptivos e inferenciales. Para hacer el análisis descriptivo se tomaron las tablas de repartición de frecuencia los cuales serán extraídos del software Spss. Para el análisis inferencial se realizó mediante la estadística no paramétrica, en este caso el índice de la prueba de Signos, mediante el cual se hizo las pruebas de las hipótesis planteados.

3.7 Aspectos éticos

La investigación consideró los aspectos éticos del anonimato, puesto que no se divulgó los datos personales tanto de los padres familia y los estudiantes, por otro lado tampoco se divulgó el nombre de la institución educativa pública y ni de los directivos del centro. Por otro lado la información de la investigación fue citado en base a las normas APA séptima edición, para la buena elaboración de las referencias bibliográficas y citas.

IV. Resultados

4.1 Análisis descriptivo

variable: Aprendizaje cooperativo

Tabla 4

comparación entre pre test y post test de aprendizaje cooperativo

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	12	40	2	7
Medio	7	23	9	30
Alto	11	37	19	63

Según la tabla 3 se observó que existe una disminución del nivel bajo de aprendizaje cooperativo de 40% a 7%, también se observa que existe un aumento del nivel medio de 23% a 30%, finalmente en el nivel alto existe una elevación de 37% a 70%. Estos datos indican que el niño ha mejorado en el aprendizaje cooperativo luego de haber recibido las actividades ludomotrices digitales.

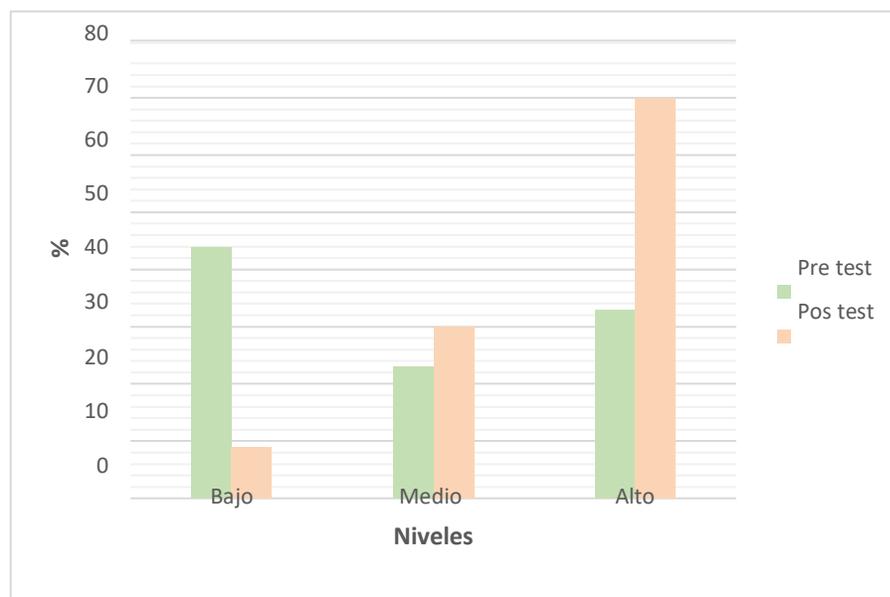


Figura 1. Niveles de comparación entre pre test y post test del aprendizaje cooperativo

Dimensión 1: Interdependencia positiva

Tabla 5

Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de Interdependencia positiva

Niveles	Pretest		Posttest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	21	70	1	3
Medio	8	27	15	50
Alto	1	3	14	47

Según la tabla 5 respectiva se presentó que existe una baja del nivel bajo de interdependencia positiva de 70% a 3%, así mismo existe un aumento del nivel medio de 27% a 50%, finalmente en el nivel alto existe una disminución de 3% a 47%. Estos datos indican que el niño ha mejorado en la interferencia positiva luego de haber recibido las actividades locomotrices.

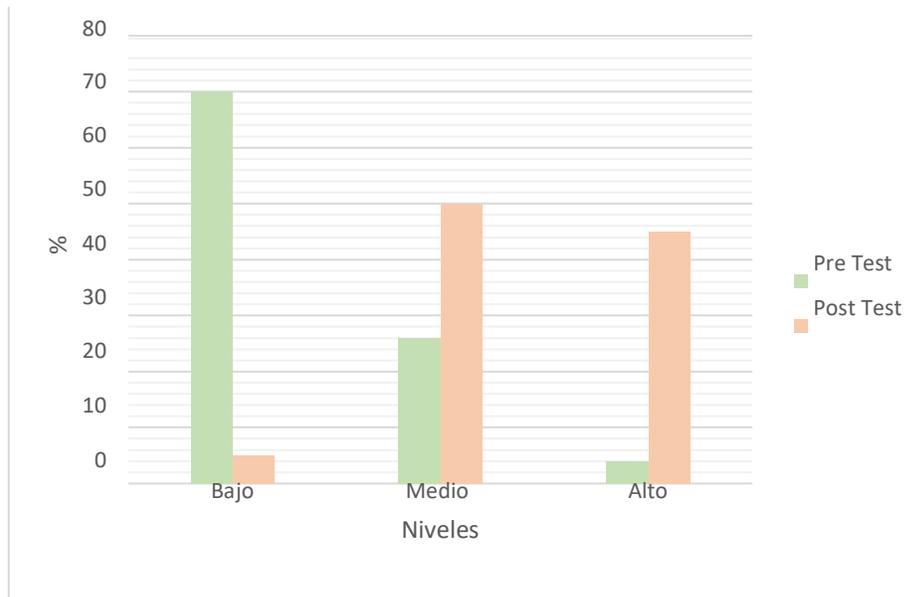


Figura 2. Niveles de comparación entre pre test y post test de interdependencia positiva

Dimensión 2: responsabilidad individual y grupal

Tabla 6

Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	9	30	2	7
Medio	14	47	18	60
Alto	7	23	10	33

De acuerdo a la tabla 6 se observó que existe una disminución del nivel bajo de responsabilidad individual y grupal de 30 % a 7%, así mismo existe un aumento del nivel medio de 47% a 60%, finalmente en el nivel alto existe un aumento de 23% a 33%. Estos datos indican que el niño ha mejorado en la responsabilidad individual luego de haber recibido las actividades locomotrices.

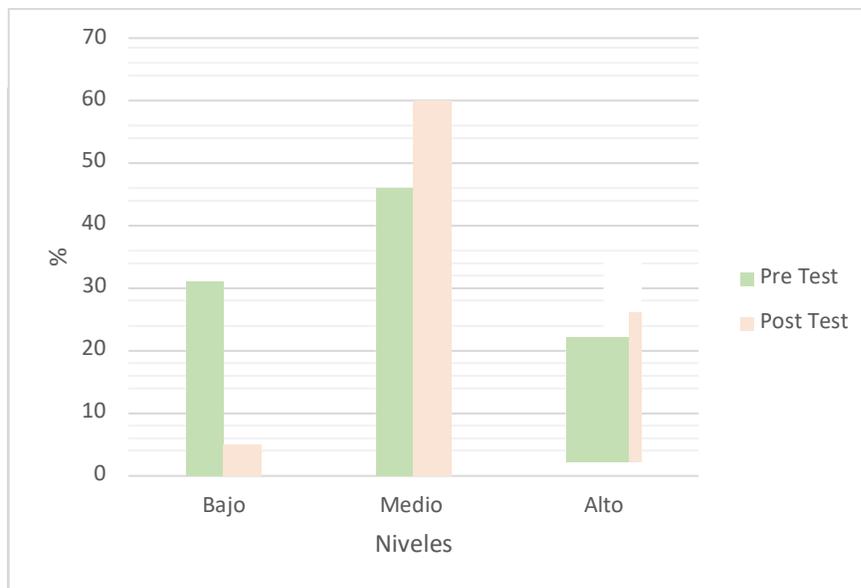


Figura 3. Niveles de comparación entre pre test y post test de responsabilidad individual y grupal

Dimensión 3: interpretación promocional cara a cara

Tabla 7

Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de interpretación promocional cara a cara

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	17	57	1	3
Medio	11	37	14	47
Alto	2	6	15	50

Referente la tabla 7 se observó que existe una disminución del nivel bajo de interpretación promocional cara a cara de 57 % a 3%, por otro lado, existe una elevación del nivel medio de 37% a 47%, finalmente en el nivel alto existe una elevación de 6% a 50%. Estos datos indican que el niño ha mejorado en la interpretación promocional cara a cara luego de haber recibido las actividades locomotrices.

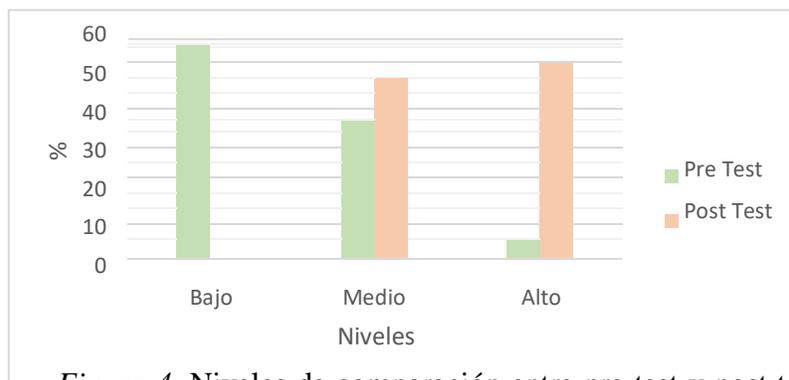


Figura 4. Niveles de comparación entre pre test y post test de interpretación promocional cara a cara

Dimensión 4: habilidades personales y en grupos pequeños

Tabla 8

Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de habilidades personales y en grupos pequeños

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	8	27	3	10
Medio	13	43	11	37
Alto	9	30	16	53

La tabla 8 presentó que existe una disminución del nivel bajo de habilidades personales y en grupos pequeños 25 % a 10%, por otro lado, existe una disminución del nivel medio de 45% a 36.7%, finalmente en el nivel alto existe una elevación de 30% a 54% Estos datos indican que el niño ha mejorado en la interpretación promocional cara a cara luego de haber recibido las actividades locomotrices.

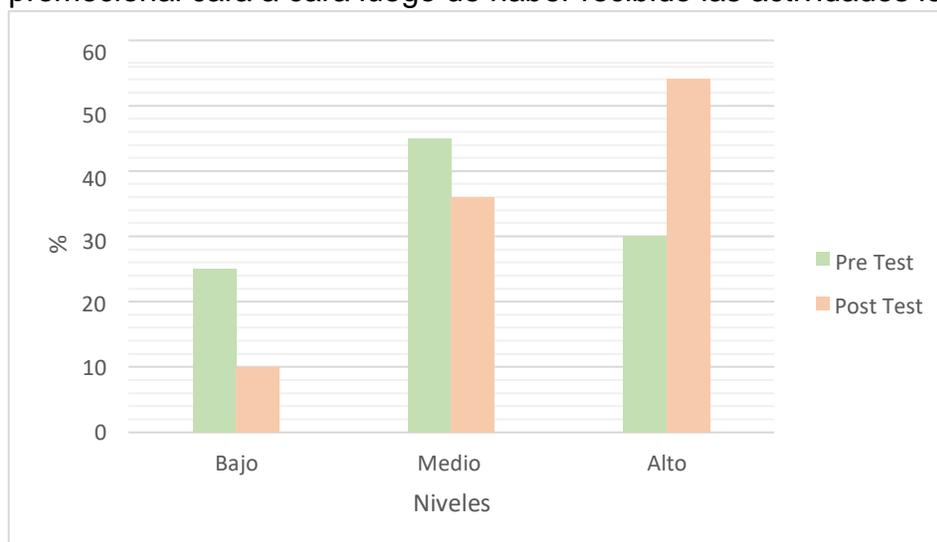


Figura 5. Niveles de comparación entre pre test y post test de habilidades personales y en grupos pequeños

Dimensión 5: procesamiento grupal

Tabla 9

Distribución de frecuencias de comparación entre pre test y post test de procesamiento grupal

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	11	37	2	7
Medio	10	33	9	30
Alto	9	30	19	63

Según la tabla 9 se mostró que existe una disminución del nivel bajo de procesamiento grupal de 37 % a 7%, por otro lado, existe una disminución del nivel medio de 33% a 30%, finalmente en el nivel alto existe una elevación de 30% a 63% Estos datos indican que el niño ha mejorado en procesamiento grupal luego de haber recibido las actividades locomotrices.

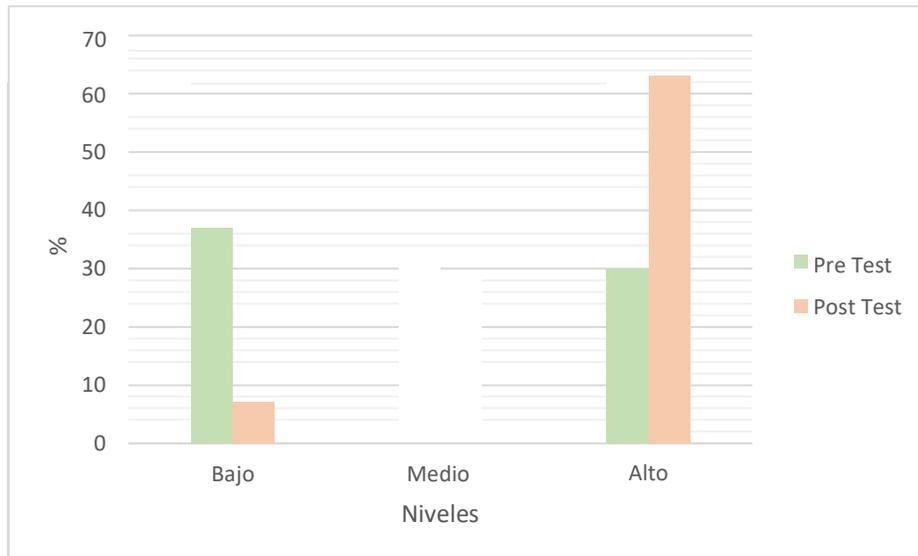


Figura 6. Niveles de comparación entre pre test y post test de procesamiento grupal.

4.2 Análisis Inferencial

Contrastación de la hipótesis general: aprendizaje cooperativo

Hipótesis:

H_i: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

H_o: Las actividades ludomotrices digitales no influyen en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Regla de decisión:

P – valor: 5 %

P-valor < 0.05 = aceptar hi.

P-valor > 0.05 = aceptar ho.

Tabla 10

Promedios de la comparación pretest y postest de la variable aprendizaje cooperativo

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	preD2	10.00	30	1.985	0.390
	POSD2	16.33	30	1.289	0.260

Fuente: Base de datos de la investigación.

Tabla 11

Significancias de correlación de pretest y postest de la variable aprendizaje cooperativo

		N	Correlación	Sig.
Par 1	preD2 & POSD2	30	-0.399	0.159

Fuente: Base de datos de la investigación.

Tabla 12.

Comparación de pretest y posttest de la variable aprendizaje cooperativo

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
Par 1								Inferior	Superior
	preD2 - POSD2	-5.799	2.713	0.630	-6.871	-4.678	-10.894	29	0.000

En la tabla 10, se verifican resultados prósperos con respecto a la medición posttest a diferencia de la medición pretest ya que se obtuvo mayor promedio. Por otro lado en la tabla 11, las mediciones pretest y posttest se encuentran alejadas entre sí por lo que se aducen diferencias. Respecto a la tabla 12, se analiza que el valor t es mayor que la unidad, a su vez, de acuerdo al valor $gl.$, la mayoría de estudiantes presentó mejorías. Finalmente, la significancia estadística entre las mediciones pretest y posttest es menor a 0,05, por tanto, se acepta la hipótesis alterna.

Contratación de la Hipótesis específica: Interdependencia positiva

Hipótesis:

H_i: Las actividades ludomotrices digitales influyen digitales en el desarrollo de la interdependencia positiva en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

H_o: Las actividades ludomotrices digitales no influyen en el desarrollo de la interdependencia positiva en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

p – valor < 0.05 = aceptamos la hipótesis alterna (h_i).

p – valor > 0.05 = aceptamos la hipótesis nula (h_o).

Tabla 13

Diferencias y empates de la comparación pretest y posttest de la dimensión interdependencia positiva

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	preD2	8.00	26	1.939	0.380
	POSD2	13.77	26	1.275	0.250

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: Sig. = ,000.

En la tabla correspondiente se observó la significancia menor al p-valor ($p < 0.05$), por tanto, se niega hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la interdependencia positiva en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Contratación de la Hipótesis específica 2: responsabilidad individual y grupal

Hipótesis:

H_i: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

H_o: Las actividades ludomotrices digitales no influyen en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

$p - valor < 0.05$ = aceptamos la hipótesis alterna (hi).

$p - valor > 0.05$ = aceptamos la hipótesis nula (ho).

Tabla 14

Promedios de la comparación pretest y posttest de la dimensión responsabilidad individual y grupal

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	preD2	12.00	30	1.835	0.390
	POSD2	15.32	30	1.386	0.263

Tabla 15

Significancias de correlación de pretest y posttest de la dimensión responsabilidad individual y grupal

		N	Correlación	Sig.
Par 1	preD2 & POSD2	30	-0.396	0.050

Tabla 16.

Comparación de pretest y postest de la dimensión interacción estimuladora.

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
Par 1								Inferior	Superior
	preD2 - POSD2	-5.969	2.715	0.750	-6.953	-4.821	-10.963	29	0.000

En la tabla 14, se confirman resultados prósperos con respecto a la medición postest a diferencia de la medición pretest ya que se obtuvo mayor promedio. Por otro lado en la tabla 15, las mediciones pretest y postest se encuentran alejadas entre sí por lo que se aducen diferencias. Respecto a la tabla 16, se analiza que el valor *t* es mayor que la unidad, a su vez, de acuerdo al valor *gl.*, la mayoría de estudiantes presentó mejorías. Finalmente, la significancia estadística entre las mediciones pretest y postest es menor a $p.<0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis alterna de..

Contratación de la Hipótesis específica 3: interpretación promocional cara a cara

Hipotesis:

H_i: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la interacción promocional cara a cara en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

H_o: Las actividades ludomotrices digitales no influyen en el desarrollo de la interacción promocional cara a cara en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

$p - valor < 0.05$ = aceptamos la hipótesis alterna (hi).

$p - valor > 0.05$ = aceptamos la hipótesis nula (ho).

Tabla 17

Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión interpretación promocional cara a cara

		N
Posd3 - Pred3	Diferencias negativas ^a	0
	Diferencias positivas ^b	24
	Empates ^c	6
	Total	30

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: **Sig.** = ,000.

En la tabla 18 se mostró la significancia menor al p-valor ($p < 0.05$), por tanto, se niega hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la interacción promocional cara a cara en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Contratación de la Hipótesis específico 4: habilidades personales y en grupos pequeños

Hipótesis:

H_i: Las actividades ludomotrices digitales influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020;

H_o: Las actividades ludomotrices digitales no influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020;

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

p – valor < 0.05 = aceptamos la hipótesis alterna (hi).

p – valor > 0.05 = aceptamos la hipótesis nula (ho).

Tabla 18

Diferencias y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión habilidades personales y en grupos pequeños

		N
posd4 - Pred4	Diferencias negativas ^a	0
	Diferencias positivas ^b	26
	Empates ^c	4
	Total	30

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: **Sig.** = ,000.

En la tabla correspondiente se ve la significancia menor al p-valor ($p < 0.05$), por tanto, se niega hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Contratación de la Hipótesis específico 5: desarrollo del procesamiento grupal

Hipótesis:

H_i: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del procesamiento grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

H_o: Las actividades ludomotrices digitales no influyen en el desarrollo del procesamiento grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

p – valor < 0.05 = aceptamos la hipótesis alterna (h_i).

p – valor > 0.05 = aceptamos la hipótesis nula (h_o).

Tabla 19

Diferencias y empates de la comparación pretest y posttest de la dimensión desarrollo del procesamiento grupal

		N
Posd5 - Pred5	Diferencias negativas ^a	0
	Diferencias positivas ^b	26
	Empates ^c	4
	Total	30

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: **Sig.** = ,000.

En la tabla correspondiente se ve la significancia menor al p-valor ($p < 0.05$), por tanto, se niega hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del procesamiento grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

V. DISCUSIÓN

Referente al objetivo general, del aprendizaje cooperativo se comprobó que las actividades ludomotrices digitales mejoró positivamente en el aprendizaje cooperativo, por otro lado los resultados descriptivos indican que existen diferencias del pre test y el post test ya que hay una disminución del nivel bajo de aprendizaje cooperativo de 40% a 7%, esto quiere decir que los niños que tenía un aprendizaje bajo se han ubicado en los niveles superiores de medio o alto, también se observa que existe un aumento del nivel medio de 23% a 30%. Finalmente, en el nivel alto existe una elevación de 37% a 70%, significa que después de la aplicación de las actividades del programa actividades ludomotrices digitales obtuvieron un nivel de elogio. Todos estos datos indican que el niño ha mejorado en el aprendizaje cooperativo. Igualmente, referente a la contratación de la hipótesis general se niega hipótesis nula y se acepta la alterna ($M = 5.799$; $D.E = 2.713$; $T = -10.894$; $g = 29$; $sig. = .000$; $p < .005$). de la siguiente forma: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Este hallazgo es similar a Vilamajor y Esteve (2016), porque los resultados de utilización de móviles respecto al aprendizaje cooperativo tuvieron una significancia positiva debido a que los estudiantes en un primer momento presentaron un poco de deficiencia, pero que no era constante por lo que se extinguió la praxis del aprendizaje cooperativo. También es similar a Cano (2017). respecto a su investigación porque se logró establecer la influencia del proyecto respecto al desarrollo y progreso de las habilidades sociales, lo cual el resultado fue significativo. Así mismo los efectos del aprendizaje cooperativo con base del programa de desarrollo ludomotrices digitales se desarrolló de manera efectiva causando así en el estudiante un logro en su aprendizaje.

Se confirma el enfoque de Bandura (1987) porque se refiere a la efectividad de alguien en cierto tipo de trabajo social o cognitivo, lo que significa que el sujeto puede

establecer de manera autónoma sus propias ideas hasta que se conviertan en pensamiento racional, analítico y estándar.

Según el objetivo específico Interdependencia positiva, en la tabla y figura respectiva da una visión que existe diferencia entre el pre test y el post test, se observa una disminución del nivel bajo de interdependencia positiva de 70% a 3%, esto quiere decir que en la actualidad hay 65% menos de alumnos con baja interdependencia. Así mismo existe un aumento del nivel medio de 27% a 50%, evidenciando que el 24% de alumnos que tenía un nivel bajo de interdependencia positiva ahora poseen un nivel medio. Finalmente, en el nivel alto existe una elevación de 3% a 47%, evidenciando que hay 41% más de niños con aprendizaje alto. Todos estos datos indican que las actividades locomotrices han mejorado la interdependencia positiva. Igualmente, referente a los resultados de contrastación de la hipótesis específica 1 se ve que en la tabla correspondiente se ve ($sig=,000$, $p <0.005$), por tanto, se niega hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la interdependencia positiva en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Este hallazgo es similar a Cano (2017). porque si se logró establecer la influencia del proyecto respecto al desarrollo y progreso de las habilidades sociales, quien concluyó que el proyecto aprendo conductas saludables contribuyen en el mejoramiento de las capacidades sociales en los alumnos hallándose el 100% en el nivel muy desarrollado. También es similar a Aguilar (2016), ya que se observó mejoras en el aprendizaje habilidades sociales, concluyendo así que después de aplicar el proyecto “Habilidades para la Vida”, demostraron resultados positivos ambos grupos de estudio pues el 65% de los estudiantes que lograron un nivel alto en el desarrollo de sus capacidades sociales. Finalmente, las Actividades ludomotrices digitales en el aprendizaje cooperativo como base en el programa de desarrollo ludomotrices digitales se desarrolló de manera positiva en la dimensión Interdependencia positiva.

Se confirma el enfoque de autorrealización de Maslow (1962) porque enfatiza que una persona siempre se está "convirtiendo" y nunca permanece estática en estos términos en la auto actualización, una persona llega a encontrar un sentido a la vida que es importante para su Interdependencia positiva

Según el objetivo específico 2, de acuerdo a la tabla y figura descriptivas se observa que existe una disminución del nivel bajo de responsabilidad individual y grupal de 30 % a 7%, indicando que ahora hay 29% menos de niños con el nivel bajo de responsabilidad individual, así mismo existe un aumento del nivel medio de 46% a 60%, esto evidencia que ahora a 14% más con un nivel medio. Finalmente, en el nivel alto existe un aumento de 23% a 35%. Evidenciando que hay 12% más de niños con el nivel alto de responsabilidad individual. Igualmente, En la tabla correspondiente se ve la (M (-5.969); $D.E$ = 2.715; T = -10.963; g != 29; sig . = ,000; p <.005). por tanto, se niega hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Este hallazgo es semejante a Karali & Aydemir (2018), ya que el efecto de la aplicación del método aprendizaje cooperativo en los estudiantes, obtuvo una significancia positiva, ya que incrementa significativamente la motivación de los alumnos cuando se ubican en los niveles de rendimiento bajo y medio. Por otro lado es similar a Rosa (2015) con su investigación porque la asociación entre niveles de aprendizaje cooperativo y habilidades sociales influye en el aprendizaje cooperativo teniendo así una diferencia significativa en cuanto a su desarrollo social que influyo en su aprendizaje. Así mismo, las Actividades ludomotrices digitales en el aprendizaje cooperativo como base en el programa de desarrollo ludomotrices digitales se desarrolló de manera positiva en la dimensión responsabilidad individual y grupal.

El enfoque sociocultural de Vygotsky (1978) porque su medio que lo reodea influyo en su aprendizaje, por otro lado se mostró que los niños con el apoyo de sus compañeros, absorbieron y sistematizaron el conocimiento, y se involucraron más en el campo de estudio y mejoraron su rendimiento.

Según el objetivo específico interpretación promocional cara a cara, según los resultados descriptivos se observó que existe una disminución del nivel bajo en la aplicación del pre test de un 57 % a un 3%, Por otro lado, existe una elevación del nivel medio de 37% a 47%, indicando que en la actualidad hay 9% más de niños que presentan el nivel medio. Finalmente, en el nivel alto existe una elevación de 6% a 50%. Evidenciando una mejora ya que hay 45% más de niños con un nivel alto de interpretación promocional cara a cara. Igualmente, sobre los resultados inferenciales, e la tabla correspondiente se ve la ($sig=,000$, $p <0.005$), por tanto, se niega hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la interacción promocional cara a cara en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Este hallazgo tiene una similitud a Herpratiwi et al. (2018), porque se planteó como objetivo fue comparar los logros de aprendizaje en los estudiantes de ciencias sociales a través del aprendizaje cooperativo, concluyeron que los alumnos fueron motivados después de poner en función el aprendizaje cooperativo en las aulas y además es una intervención para mejorar los resultados obtenidos del aprendizaje en el contexto de investigación. Finalmente, las Actividades ludomotrices digitales en el aprendizaje cooperativo como base en el programa de desarrollo ludomotrices digitales se desarrolló de manera positiva en la dimensión interpretación promocional cara a cara. Se aceptan el enfoque humano de Carl Rogers (1961), porque los estudiantes lograron una relación positiva con el apoyo de la buena experiencia de sus compañeros, intercambiando así de manera efectiva ideas y contribuciones funcionales a la tarea de grupo.

Según el objetivo específico , en la tabla y figura descriptivas se observa que existe una disminución del nivel bajo de habilidades personales y en grupos pequeños 25 % a 10%, demostrado que luego del programa de actividades ludomotrices hay 15% menos de niños de nivel bajo. Asimismo, existe una disminución del nivel medio de 45% a 36.7%, Indicando que en la actualidad hay 9% menos de niños es ese nivel y que se pasaron al nivel alto. Finalmente, en el nivel alto existe una elevación de 30% a 54% Estos datos indican que el niño ha mejorado en la interpretación promocional cara a cara luego de haber recibido las actividades locomotrices. Igualmente, En la

tabla correspondiente se ve la ($sig=,000$, $p <0.005$), por tanto, se niega hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Este hallazgo es similar a Raviv, Cohen & Aflalo (2019), quienes tuvieron por objetivo colacionar el aprendizaje individual y el aprendizaje cooperativo en el laboratorio de ciencias, evaluando las actitudes de los estudiantes y la calidad del aprendizaje, quienes concluyeron que los docentes del área de ciencias no identifican las ventajas del aprendizaje cooperativo en el laboratorio motivo por el cual no se concretaba aprendizaje óptimo en el laboratorio, a su vez debían ser motivados a aplicar el aprendizaje cooperativo en el laboratorio para la mejora de la calidad y la eficiencia del aprendizaje.

También es similar a Carrillo (2016), con su investigación propuso por objetivo elaborar un proyecto grupal en el que se apliquen las capacidades sociales de manera dinámica, el resultado principal fue que los estudiantes incrementaron su desarrollo social a un nivel poco superior, concluyo que el efecto de las habilidades sociales tuvo impacto positivo en los estudiantes pues se notó la disminución en la ansiedad y el aumento en los comportamientos positivos, asimismo la implementación de las capacidades sociales a través del programa benefició a los estudiantes de primaria en las relaciones sociales.

El enfoque humanista de Maslow (1970) se reiteró porque los maestros tutores o Padres de familia realizaron acciones positivas basadas en su propia realidad, lo que les permitió crear un ambiente más saludable y amigable en el que se desarrollaron y desarrollaron. Logré mi objetivo. Contribuyeron al logro de los objetivos del grupo.

Según el objetivo específico procesamiento grupal, en la tabla y figura descriptivos se observa que existe una disminución del nivel bajo de procesamiento grupal de 37 % a 7%, esto quiere decir que hay 30% menos de niños en ese nivel los cuales se ubicaron en los niveles superiores. Así mismo, existe una disminución del nivel medio de 33% a 30%, evidenciando que hay 3% menos de niños en ese nivel y que se ubicaron al nivel alto. Finalmente, en el nivel alto existe una elevación de 30% a 63%, evidenciando que ahora hay 33% más de niños con un nivel alto de procesamiento grupal,

Igualmente, acerca de los resultados inferenciales según la tabla correspondiente se ve la ($\text{sig}=,000$, $p < 0.005$),, por tanto, se niega la hipótesis nula y se acepta la alterna: Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del procesamiento grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

Este hallazgo es similar a Popa & Pop (2019), los cuales tuvieron por objetivo analizar la efectividad de un proyecto de intervención fundamentado en el aprendizaje cooperativo, concluyeron luego de la prueba que los estudiantes del grupo experimental mostraron una necesidad de aprendizaje independiente respecto a sus compañeros posterior a la evaluación ($t=-2,247$ $p=0,028$) y para el grupo de control se obtuvieron resultados significativos referente a la subescala de aprendizaje independiente ($t=-2,147$, $p=0,040$) presentando una media superior en la evaluación posterior. El resultado principal fue que los estudiantes obtuvieron un bajo puntaje en la prueba lo que indicó una posible carencia, concluyeron que los alumnos presentaron mejoras en el clima de aula y la relación que tenían con sus pares se desarrolló de forma positiva. También es similar a Mónico, P. y Rodríguez-Pérez, C. (2015). Tuvieron por objetivo estimar la influencia de la nueva metodología con base al aprendizaje cooperativo en estudiantes, el resultado principal fue que los estudiantes obtuvieron un bajo puntaje en la prueba lo que indicó una posible carencia, concluyeron que los alumnos presentaron mejoras en el clima de aula y la relación que tenían con sus pares se desarrolló de forma positiva.

Se confirmó el enfoque de Castellaro y Dominino, (2011), Ya que los estudiantes han evaluado continuamente sus conocimientos y habilidades, han utilizado hechos reales y producido nuevos conceptos que se ponen en práctica de manera reflexiva y crítica.

VI. CONCLUSIONES

1. En cuanto a la hipótesis general se determinó como conclusión la existencia de mejora en la variable aprendizaje cooperativo, de lo cual se obtuvieron puntuaciones positivas ($M = 5.799$; $D.E = 2.713$; $T = -10.894$; $g = 29$; $sig. = ,000$; $p < .005$), por ende se evidenció un cambio positivo en las dimensiones; a) Interdependencia positiva, b) responsabilidad individual y grupal, c) interacción promocional cara a cara, d) Habilidades personales y en grupos e) desarrollo del procesamiento grupal. Por consiguiente, se aceptó la hipótesis alterna que alegó la mejora del aprendizaje cooperativo.
2. Las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; ($sig. = 0.000$).
3. En relación a la tercera dimensión las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de la interacción promocional cara a cara en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; ($sig. = 0.000$).
4. En la cuarta dimensión, las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020; ($sig. = 0.000$).
5. En concordancia a la quinta dimensión, las actividades ludomotrices digitales influyen en el desarrollo del procesamiento grupal en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020. ($sig. = 0.000$).

VII. RECOMENDACIONES

- 1.** Al Director de la Institución se recomienda realizar capacitaciones con participación de los docentes sobre temas de las actividades ludomotrices digitales y el desarrollo del aprendizaje cooperativo.
- 2.** En función respecto a la investigación, se recomienda ampliar la investigación en cuanto los artículos de lengua inglesa como española, que sean útiles en los niveles de educación primaria y sirvan de apoyo para otras investigaciones.
- 3.** A los docentes aplicar las actividades ludomotrices digitales, ya que causa un efecto positivo durante el aprendizaje del escolar, teniendo en cuenta como técnica el aprendizaje cooperativo juntamente con sus dimensiones.

REFERENCIAS

- Aguilar, M. (2016). *Programa de Habilidades para la Vida, para mejorar las Habilidades Sociales en estudiantes de 5to y 6to grado de Primaria de la IE. N° 5136 Fernando Belaúnde Terry*. (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio institucional.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5839/Aguilar_GML.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Asif, K. & Mumtaz, A. (2017). Investigating the effectiveness of cooperative Learning Method on Teaching of English Grammar. *Bulletin of Education and Research*, 39(1), 1-16. <http://pu.edu.pk/home/journal/32>
- Buch's, C.; Wiederkehr, V.; Filippou, D.; Sommet, N., & Darnon, C. (2015). Structured Cooperative Learning as a Means for Improving Average Achievers' Mathematical Learning in Fractions. *Teaching innovations*, 28(3), 15-35.
<https://dx.doi.org/10.5937/inovacije1503015B>
- Cano, G. (2017). *Programa aprendo conductas saludables para mejorar mis habilidades sociales en estudiantes de primaria de la I.E.P. Rosello, 2016*. (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio institucional
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/7069>
- Carrasco, C.; Alarcón, R. y Trianes, V. (2018). Adaptación y trabajo cooperativo en el alumnado de educación primaria desde la percepción del profesorado y la familia. *Revista de Psicodidáctica*, 23(1), 56-62.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.psicod.2017.02.001>

- Carrillo, G. (2016). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años*. (Tesis de Maestría, Universidad de Granada). Repositorio institucional.
<https://hera.ugr.es/tesisugr/25934934.pdf>
- Contreras, J., & Chapeton, C. (2016). Aprendizaje cooperativo con un enfoque en lo social: una propuesta pedagógica para el aula EFL. *Revista Cómo*, 23(2), 1-5. <http://dx.doi.org/10.19183/how.23.2.321>
- Darnis, F., & Lfont, L. (2015). Cooperative learning and dyadic interactions: two ways of building knowledge in socio-constructivist environments for teaching team sports. *Educación física y pedagogía deportiva*, 20(5), 459-473.
<http://dx.doi.org/10.1080/17408989.2013.803528>
- El Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2015). Redes sociales y aprendizaje cooperativo en un MOOC. *Revista Complutense de Educación*, 26, 119-139. https://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.46328
- García-Cuevas, R., & Hernández, E. (2016). Cooperative learning as a strategy for the inclusion of students with sen/as in the ordinary schools. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 9(2), 18-34.
<https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/289/270>
- Ghodbane, T., & Hamzaoui, H. (2019). Narrowing the Achievement Gap between EFL Students in Oral Expression through Cooperative Learning. *Arab World English Journal*, 10(2), 365-378. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol10no2.28>

- Gökçe, E., & Ayfer, K. (2018). Cooperative learning as a Democratic Learning Method. *Journal of Research in Childhood Education*, 32(1), 81-93.
<http://dx.doi.org/10.1080/02568543.2017.1385548>
- Gómez Pazos, M., & Hernando Gómez, A. (2016). Experiencia docente acerca del uso didáctico del aprendizaje cooperativo y el trabajo de campo en el estudio del fenómeno de influencia social. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (2), 331-346.
<http://dx.doi.org/10.6018/reifop.19.2.206921>
- Gómez, M., & Hernando, A. (2016). Experiencia docente acerca del uso didáctico del aprendizaje cooperativo y el trabajo de campo en el estudio del fenómeno de influencia social. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (2), 331-346. <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.19.2.206921>
- Gong, X., & Liu, L. (2018). A Comparative Study on Cooperative Learning in Multimedia and Network Environment Used by English Majors between China Mainland and Taiwan. *Advances in Language and Literary Studies*, 9(1), 127-135. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.all.v.9n.1p.127>
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Herpratiwi; Darsono; Sasmiati & Pujiyatli (2018). Cooperative Learning and Learning Achievement in Social Science Subjects for Sociable Students. *Revista*

Euroasiática de Investigación Educativa, 1(75), 81-98.

<https://doi.org/10.14689/ejer.2018.75.5>

Iglesias, J.; López, T. y Fernández-Rio, J. (2017). La enseñanza de las matemáticas a través del aprendizaje cooperativo en 2° grado de educación primaria.

Contextos educativos: Revista de educación, 47-64.

<http://doi.org/10.18172/con.2926>

Karali, Y., & Aydemir, H. (2018). The effect of cooperative learning on the academic achievement and attitude of students in Mathematics class. *Educational*

Research and Reviews, 13(21), 712-722. <https://dx.doi.org/10.5897/>

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2016), Recomendaciones de Políticas Educativas en América Latina en base al TERCE, Francia, UNESCO 2016.

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Recomendaciones-politicas-educativas-TERCE.pdf>

La Rosa, A. (2015). *Las habilidades sociales y su relación con el aprendizaje cooperativo en estudiantes de maestría de la sede itinerante del callao de la universidad nacional de educación Enrique Guzmán y valle 2013*. (Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle).

Repositorio institucional.

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/371/TM%202724%20L1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López E. (2017). *El trabajo cooperativo como estrategia para mejorar el proceso lógico matemático en alumnos de primaria* (tesis de licenciatura, Universidad

Veracruzana). Veracruz, México.

<https://www.uv.mx/pozarica/mga/files/2012/11/Elsa-Berenice-Lopez-Segura.pdf>

Mayordomo, R. y Onrubia, J. (2016). *El aprendizaje cooperativo*. UOC.

Miranda, A. y Uñapillco, V. (2014). *Comas Proyecto Educativo Local*. Municipalidad de Comas, <https://tarea.org.pe/wp-content/uploads/2014/07/PEL-COMAS.pdf>

Mónico, P. y Rodríguez-Pérez, C. (2015). Implicaciones del aprendizaje cooperativo en educación secundaria obligatoria. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 1(1), 1-6.

<https://dx.doi.org/10.17979/reipe.2015.0.01.547>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2018), Resultados de Talis 2018, Nota país, 1(1), 1-8,

http://www.oecd.org/education/talis/TALIS2018_CN_COL_es.pdf

Ortiz, W. (2019). *Aprendizaje social de Bandura para la enseñanza-adquisición de habilidades socioemocionales*. Researchgate.

Popa, C., & Pop, M. (2019). Cooperative learning applications for children from primary school. *Journal Plus Education*, 22(1), 78-87.

<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=762509>

Prieto, J.; Alarcon, D.; Alvarez, F., & Dominguez, G. (2015). Cooperative learning in the Zone of Proximal Development: an experience in the Secondary Education master. *International journal of educational research and innovation*, 3, 64-77.

<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1444/1159>

Ramos, M., & Pavón, V. (2015). Developing Cooperative Learning through Tasks in Content and Language Integrated Learning. *REMIE Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 5(2), 136-166.

<https://dx.doi.org/10.17583/remie.2015.1429>

Raviv, A.; Cohen, S., & Aflalo, E. (2019). How Should Students Learn in the School Science Laboratory? The Benefits of Cooperative Learning. *Research in Science Education*, 49(2), 331-345. [http://dx.doi.org/10.1007/s11165-017-](http://dx.doi.org/10.1007/s11165-017-9618-2)

[9618-2](http://dx.doi.org/10.1007/s11165-017-9618-2)

Rengifo, R. (2017) *Variables psicológicas asociadas a la pobreza material de los pobladores del Asentamiento Humano Los Cedros en el distrito de San Juan Bautista – Iquitos*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Repositorio institucional.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2182>.

Rbgay, T. (2017). The Effect of Using Cooperative Learning Method on Tenth Grade Students' Learning Achievement and Attitude towards Biology. *International Journal of Instruction*, 11(2), 265-280.

<https://doi.org/10.12973/iji.2018.11218a>

Subadrah, N., & Mogana, S. (2018). Effects of Utilizing the STAD Method (Cooperative Learning Approach) in Enhancing Students' Descriptive Writing Skills. *International Journal of Education and Practice*, 6(4), 239-252.

<https://dx.doi.org/10.18488>

- Tejada, A. (2005). Agenciación Humana en la Teoría Cognitivo Social: definición y posibilidades de aplicación. *Pensamientos psicológicos*, 1 (5), 117-123.
https://www.researchgate.net/publication/26504393_Agenciacion_Humana_en_la_Teoria_Cognitivo_Social_definicion_y_posibilidades_de_aplicacion
- Tran, V. (2019). Does cooperative learning increase students' motivation in learning? *International journal of higher education*, 8(5), 12-20.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n5p12>
- Vallet-Bellmunt, T.; Rivera-Torres, R.; Vallet-Bellmunt, I., & Vallet-Bellmunt, A. (2017). Cooperative learning, perceived learning and academic achievement in teaching marketing. *Educación XXI*, 20(1), 277-297.
<https://dx.doi.org/10.5944/educXX1.17512>
- Vega, M. y Martínez, C. (2015). El impacto de un programa de aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico en matemáticas y lenguaje en estudiantes de cuarto grado y su relación con el estilo cognitivo. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 4(2), 1-6.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5167911>
- Vilamajor, M. y Esteve, F. (2016). Dispositivos móviles y aprendizaje cooperativo: diseño de una intervención con dispositivos móviles en un entorno de aprendizaje cooperativo en la etapa de educación primaria. *Revista electrónica de tecnología educativa*, 58, 1-20. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.58.833>
- Yayan, Y. (2019). The Research on Cooperative Learning in English Reading Teaching in College. *Theory and Practice in Language Studies*, 9(6), 678-687. <http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0906.10>

Yusuf, Q.; Jusoh, Z., & Qismullah, Y. (2019). Cooperative Learning Strategies to Enhance Writing Skills among Second Language Learners. *International journal of instruction*, 12(19), 1399-1412.
<https://doi.org/10.29333/iji.2019.12189a>

Anexo 1.

Declaratoria de autenticidad del autor

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Declaratoria de Originalidad del Autor/ Autores

Yo, **Alvarez Quispe Rosmery Maximiliana**, egresado de la Facultad derechos y humanidades de la escuela profesional de educación Primaria de la Universidad César Vallejo (Lima norte), declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al trabajo de Tesis titulado: "**Actividades Ludomotrices Digitales en el Aprendizaje Cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020**", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha

Apellidos y nombres del autor Alvarez Quispe Rosmery Maximiliana	
DNI: 45359927	
ORCID: 0000-0003-0791-0886	

Anexo 2.

Matriz de operacionalización de variables

Título: Actividades ludomotrices digitales en el aprendizaje cooperativo de estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA	INST.
V. INDEPENDIENTE Actividades ludomotrices	Es un conjunto de juegos que apoya el movimiento humano a través de movimientos asociados con la alegría, el placer y el disfrute, para producir conciencia y aprendizaje dirigido con propósitos de enseñanza y ser transmitidos a lugares remotos mediante el internet (Cayón et al., 2020).	Juegos de desarrollo de emociones	El juego es imprescindible para su desarrollo socioemocional, ya que le facilita expresar sus emociones y aliviar tensiones. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, estos pueden ser, alegría, sorpresa, de solidaridad, de liderazgo (Cayón et al., 2020).	De alegría De sorpresa De Solidaridad De Liderazgo		No aplica	
		Juego para Capacidades básicas	El propósito del juego en el área de educación física en el nivel primario es contribuir a que niños y niñas desarrollen sus capacidades motrices básicas y conozcan la posibilidad de movimiento de su cuerpo. (Cayón et al., 2020).	-locomoción juegos motrices - lanzamientos y motores básicas recepciones - agilidad y equilibrio -Salto			
		Juego para Capacidades físicas	Es la capacidad de responder a un estímulo prefijado o nuevo en el menos tiempo posible. Los juegos que pueden	Velocidad Flexibilidad fuerza			

			<p>incluirse en este apartado incitan a actuar y pensar rápidamente. Este tipo de juego tienen como objetivo las salidas rápidas, el desarrollo de la agilidad, se desarrollan con un ritmo elevado, se producen cambios de dirección y de ritmo e incluimos fintas corporales. (Cayón et al., 2020).</p>				
<p>V. DEPENDIENTE Aprendizaje cooperativo</p>	<p>Aprendizaje cooperativo Consta de la labor en equipo de forma cooperativa para alcanzar una finalidad común, esta manera de trabajo permite que los individuos desarrollen capacidades y competencias en el ámbito social, emocional y cognitivo, Sus dimensiones son: Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y grupal, Interacción promocional cara a cara, Habilidades interpersonales y en grupos pequeños, Procesamiento grupal. (Ramos y Pavón, 2015).</p>	<p>Interdependencia positiva</p>	<p>se refiere al proceso de obtención de la meta que se realiza a través del equipo de trabajo por cada individuo que contribuye y comparte ideas y opiniones para completar la actividad a realizar (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019).</p>	<p>sus indicadores son: Obtención de meta, participación activa, tomar acuerdos. Constan de 6 ítems.</p>	<p>1. Me alegra cuando saco buena nota 2. Mis amigos y yo ganamos la competencia de carreras 3. Me organizo con mis compañeros para jugar fútbol 4. Me gusta ser el líder del grupo. 5. Converso con mis amigos para ver quién será el capitán del equipo 6. Mi maestra y yo nos pusimos a organizar mis tareas</p>	<p>No = 0 Si = 1</p>	<p>Ficha de cotejo de aprendizaje cooperativo</p>
		<p>Responsabilidad individual y grupal</p>	<p>La segunda dimensión es la responsabilidad individual y grupal que consiste en que cada uno de los individuos</p>	<p>sus indicadores son: Desempeño del participante, evaluación de rol, aprendizaje en conjunto,</p>	<p>7. Siento miedo al salir a hablar frente a otros 8. Me agrada recibir ideas de mis</p>		

			tiene que ser responsables de aportar con la parte que les corresponda del trabajo para que la realización de este sea exitoso, ello involucra la evaluación del desempeño de cada participante y el resultado que obtendrá el grupo (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019).	Consta de 6 ítems.	compañeros para hacer el trabajo. 9. Algunos de mis compañeros tienen pánico escénico al exponer 10. Todos trabajamos por igual 11. Comparto conocimientos con mis compañeros 12. Mis amigos me enseñan cosas nuevas		
		Interacción promocional cara a cara	el cual considera que los integrantes del grupo cumplen una función muy importante al brindar un razonamiento que desafíe, una retroalimentación recíproca, el apoyo, el estímulo y la unificación de las ideas para concluir y alcanzar las metas como grupo (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019).	sus indicadores son: situación de reto, unificación de ideas, interacción de ideas, consta de 6 ítems.	13. La semana de exámenes es un reto para mí 14. Cantar en público es un desafío 15. organizamos nuestras ideas con mis compañeros en un block 16. Transcribimos nuestras ideas en un paleógrafo 17. Dialogo con mis compañeros sobre un tema 18. Socializamos nuestras ideas conversando		
		Habilidades interpersonales y en grupos pequeños	hace referencia a las habilidades y capacidades que tiene que poseer el equipo de trabajo, es decir los	sus indicadores son: habilidad de trabajo, interacción social, liderazgo; consta de 6 ítems.	19. Mi amiga es buena dibujando y pintando 20. Mi amigo tiene una hermosa escritura		

			integrantes tendrán que aprender a desarrollar sus habilidades interpersonales para que el aprendizaje sea de una manera más dinámica y participativa para que el trabajo sea más factible (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019).		21. Nos reunimos en el patio de la escuela para jugar. 22. Salimos al recreo juntos 23. Me agrada organizar a mi grupo 24. Planifico las tareas que haremos		
		Procesamiento o grupal	se refleja en el proceso que se realiza durante la actividad grupal, en donde se describe las acciones e intervenciones de los participantes, si los aportes fueron validos o nulo para luego tomar una decisión para el bien del equipo sobre algunas acciones a cambiar o mejorar (Yusuf, Jusoh & Qismaullah, 2019)	Sus indicadores son: intervención activa, modo de trabajo, habilidad de evaluar; consta de 6 ítems.	25. Pregunto a mis compañeros si tengo alguna duda 26. Explico la parte que entiendo del trabajo 27. Opino sobre los temas que conozco a mis compañeros 28. Todos nos juntamos para sacar la idea principal 29. Observo que todos realizan alguna tarea 30. Pregunto a mis compañeros acerca del tema que estamos haciendo		

Anexo 3

Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO DE MEDICIÓN DE APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA

Lee cuidadosamente las siguientes afirmaciones y parte la alternativa que cree conveniente.

0= no

1= si

ítems	0	1
1.Me alegra cuando saco buena nota		
2.Mis amigos y yo ganamos la competencia de carreras		
3.Me organizo con mis compañeros para jugar futbol		
4. Me gusta ser el líder del grupo.		
5. Converso con mis amigos para ver quién será el capitán del equipo		
6. Mi maestra y yo nos pusimos a organizar mis tareas		
7. Siento miedo al salir a hablar frente a otros		
8. Me agrada recibir ideas de mis compañeros para hacer el trabajo.		
9. Algunos de mis compañeros tienen pánico escénico al exponer		
10. Todos trabajamos por igual		
11. Comparto conocimientos con mis compañeros		
12. Mis amigos me enseñan cosas nuevas		
13. La semana de exámenes es un reto para mi		
14. Cantar en público es un desafío		
15. organizamos nuestras ideas con mis compañeros en un block		
16. Transcribimos nuestras ideas en un paleógrafo		
17. Dialogo con mis compañeros sobre un tema		
18. Socializamos nuestras ideas conversando		
19. Mi amiga es buena dibujando y pintando		
20. Mi amigo tiene una hermosa escritura		
21. Nos reunimos en el patio de la escuela para jugar.		
22. Salimos al recreo juntos		
23. Me agrada organizar a mi grupo		
24. Planifico las tareas que haremos		
25. Pregunto a mis compañeros si tengo alguna duda		
26. Explico la parte que entiendo del trabajo		
27. Opino sobre los temas que conozco a mis compañeros		
28. Todos nos juntamos para sacar la idea principal		
29. Observo que todos realizan alguna tarea		
30. Pregunto a mis compañeros acerca del tema que estamos haciendo		

Anexo 4.

Validación del instrumento (encuesta para medir si influye o no el aprendizaje cooperativo en estudiantes de IV ciclo de educación primaria).

Investigación: Actividades Ludomotrices Digitales en el Aprendizaje Cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Variable: Aprendizaje Cooperativo

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Interdependencia positiva	1	Me alegra cuando saco buena nota	x		x		x		
	2	Mis amigos y yo ganamos la competencia de carreras	x		x		x		
	3	Me organizo con mis compañeros para jugar futbol	x		x		x		
	4	Me gusta ser el líder del grupo.	x		x		x		
	5	Converso con mis amigos para ver quién será el capitán del equipo	x		x		x		

	6	Mi maestra y yo nos pusimos a organizar mis tareas	x		x		x		
Responsabilidad individual y grupal	7	Siento miedo al salir a hablar frente a otros	x		x		x		
	8	Me agrada recibir ideas de mis compañeros para hacer el trabajo.	x		x		x		
	9	Algunos de mis compañeros tienen pánico escénico al exponer	x		x		x		
	10	Todos trabajamos por igual	x		x		x		
	11	Comparto conocimientos con mis compañeros	x		x		x		
	12	Mis amigos me enseñan cosas nuevas	x		x		x		
	13	La semana de exámenes es	x		x		x		

Interacción promocional cara a cara		un reto para mi						
	14	Cantar en público es un desafío	x		x		x	
	15	organizamos nuestras ideas con mis compañeros en un block	x		x		x	
	16	Transcribimos nuestras ideas en un paleógrafo	x		x		x	
	17	Dialogo con mis compañeros sobre un tema	x		x		x	
	18	Socializamos nuestras ideas conversando	x		x		x	
Habilidades interpersonales y en grupos pequeños	19	Mi amiga es buena dibujando y pintando	x		x		x	
	20	Mi amigo tiene una hermosa escritura	x		x		x	

	21	Nos reunimos en el patio de la escuela para jugar.	x		x		x		
	22	Salimos al recreo juntos	x		x		x		
	23	Me agrada organizar a mi grupo	x		x		x		
	24	Planifico las tareas que haremos	x		x		x		
Procesamiento grupal	25	Pregunto a mis compañeros si tengo alguna duda	x		x		x		
	26	Explico la parte que entiendo del trabajo	x		x		x		
	27	Opino sobre los temas que conozco a mis compañeros	x		x		x		
	28	Todos nos juntamos para sacar la idea principal	x		x		x		
	29	Observo que todos realizan alguna tarea	x		x		x		
	30	Pregunto a mis compañeros	x		x		x		

		acerca del tema que estamos haciendo							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

Apellidos y nombres del juez: Oyague Pinedo, Susana
 Especialidad: Mg. Educación en Docencia y Gestión Educativa Fecha de validación: _____
 Firma: [Firma] DNI/CNI: 06952894

Validación del instrumento (encuesta para medir si influye o no el aprendizaje cooperativo en estudiantes de IV ciclo de educación primaria).

Investigación: Actividades Ludomotrices Digitales en el Aprendizaje Cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Variable: Aprendizaje Cooperativo

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Interdependencia positiva	1	Me alegra cuando saco buena nota	x		x		x		
	2	Mis amigos y yo ganamos la competencia de carreras	x		x		x		
	3	Me organizo con mis compañeros para jugar futbol	x		x		x		
	4	Me gusta ser el líder del grupo.	x		x		x		
	5	Converso con mis amigos para ver quién será el capitán del equipo	x		x		x		
	6	Mi maestra y yo nos pusimos a	x		x		x		

		organizar mis tareas							
Responsabilidad individual y grupal	7	Siento miedo al salir a hablar frente a otros	x		x		x		
	8	Me agrada recibir ideas de mis compañeros para hacer el trabajo.	x		x		x		
	9	Algunos de mis compañeros tienen pánico escénico al exponer	x		x		x		
	10	Todos trabajamos por igual	x		x		x		
	11	Comparto conocimientos con mis compañeros	x		x		x		
	12	Mis amigos me enseñan cosas nuevas	x		x		x		
	13	La semana de exámenes es un reto para mi	x		x		x		

Interacción promocional cara a cara	14	Cantar en público es un desafío	x		x		x		
	15	organizamos nuestras ideas con mis compañeros en un block	x		x		x		
	16	Transcribimos nuestras ideas en un paleógrafo	x		x		x		
	17	Dialogo con mis compañeros sobre un tema	x		x		x		
	18	Socializamos nuestras ideas conversando	x		x		x		
Habilidades interpersonales y en grupos pequeños	19	Mi amiga es buena dibujando y pintando	x		x		x		
	20	Mi amigo tiene una hermosa escritura	x		x		x		
	21	Nos reunimos en el patio de	x		x		x		

		la escuela para jugar.							
	22	Salimos al recreo juntos	x		x		x		
	23	Me agrada organizar a mi grupo	x		x		x		
	24	Planifico las tareas que haremos	x		x		x		
Procesamiento grupal	25	Pregunto a mis compañeros si tengo alguna duda	x		x		x		
	26	Explico la parte que entiendo del trabajo	x		x		x		
	27	Opino sobre los temas que conozco a mis compañeros	x		x		x		
	28	Todos nos juntamos para sacar la idea principal	x		x		x		
	29	Observo que todos realizan alguna tarea	x		x		x		
	30	Pregunto a mis compañeros acerca del tema que	x		x		x		

		estamos haciendo							
--	--	---------------------	--	--	--	--	--	--	--

Apellidos y nombres del juez: Samane Gamarra Silvia

Especialidad: Psicóloga Educativa Fecha de validación: _____

Firma: _____ DNI / CNI: 46179250


 Lic. Silvia Samané Gamarra
 Especialista en Psicología Educativa

Validación del instrumento (encuesta para medir si influye o no el aprendizaje cooperativo en estudiantes de IV ciclo de educación primaria).

Investigación: Actividades Ludomotrices Digitales en el Aprendizaje Cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Variable: Aprendizaje Cooperativo

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Interdependencia positiva	1	Me alegra cuando saco buena nota	x		x		x		
	2	Mis amigos y yo ganamos la competencia de carreras	x		x		x		
	3	Me organizo con mis compañeros para jugar futbol	x		x		x		
	4	Me gusta ser el líder del grupo.	x		x		x		
	5	Converso con mis amigos para ver quién será el capitán del equipo	x		x		x		
	6	Mi maestra y yo nos pusimos a	x		x		x		

		organizar mis tareas							
Responsabilidad individual y grupal	7	Siento miedo al salir a hablar frente a otros	x		x		x		
	8	Me agrada recibir ideas de mis compañeros para hacer el trabajo.	x		x		x		
	9	Algunos de mis compañeros tienen pánico escénico al exponer	x		x		x		
	10	Todos trabajamos por igual	x		x		x		
	11	Comparto conocimientos con mis compañeros	x		x		x		
	12	Mis amigos me enseñan cosas nuevas	x		x		x		
	13	La semana de exámenes es un reto para mi	x		x		x		

Interacción promocional cara a cara	14	Cantar en público es un desafío	x		x		x		
	15	organizamos nuestras ideas con mis compañeros en un block	x		x		x		
	16	Transcribimos nuestras ideas en un paleógrafo	x		x		x		
	17	Dialogo con mis compañeros sobre un tema	x		x		x		
	18	Socializamos nuestras ideas conversando	x		x		x		
Habilidades interpersonales y en grupos pequeños	19	Mi amiga es buena dibujando y pintando	x		x		x		
	20	Mi amigo tiene una hermosa escritura	x		x		x		
	21	Nos reunimos en el patio de	x		x		x		

		la escuela para jugar.							
	22	Salimos al recreo juntos	x		x		x		
	23	Me agrada organizar a mi grupo	x		x		x		
	24	Planifico las tareas que haremos	x		x		x		
Procesamiento grupal	25	Pregunto a mis compañeros si tengo alguna duda	x		x		x		
	26	Explico la parte que entiendo del trabajo	x		x		x		
	27	Opino sobre los temas que conozco a mis compañeros	x		x		x		
	28	Todos nos juntamos para sacar la idea principal	x		x		x		
	29	Observo que todos realizan alguna tarea	x		x		x		
	30	Pregunto a mis compañeros acerca del tema que	x		x		x		

		estamos haciendo							
--	--	---------------------	--	--	--	--	--	--	--

Apellidos y nombres del juez: Fernández Rivas Adelardo Augusta
 Especialidad: La Educación Primaria Fecha de validación: _____
 Firma:  DNI / CNI: 40318115

Validación del instrumento (encuesta para medir si influye o no el aprendizaje cooperativo en estudiantes de IV ciclo de educación primaria).

Investigación: Actividades Ludomotoras Digitales en el Aprendizaje Cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Variable: Aprendizaje Cooperativo

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Interdependencia positiva	1	Me alegra cuando saco buena nota	x		x		x		
	2	Mis amigos y yo ganamos la competencia de carreras	x		x		x		
	3	Me organizo con mis compañeros para jugar futbol	x		x		x		
	4	Me gusta ser el líder del grupo.	x		x		x		
	5	Converso con mis amigos para ver quién será el capitán del equipo	x		x		x		
	6	Mi maestra y yo nos pusimos a organizar mis tareas	x		x		x		

Responsabilidad individual y grupal	7	Siento miedo al salir a hablar frente a otros	x		x		x		
	8	Me agrada recibir ideas de mis compañeros para hacer el trabajo.	x		x		x		
	9	Algunos de mis compañeros tienen pánico escénico al exponer	x		x		x		
	10	Todos trabajamos por igual	x		x		x		
	11	Comparto conocimientos con mis compañeros	x		x		x		
	12	Mis amigos me enseñan cosas nuevas	x		x		x		
Interacción promocional cara a cara	13	La semana de exámenes es un reto para mí	x		x		x		
	14	Cantar en público es un desafío	x		x		x		

	15	organizamos nuestras ideas con mis compañeros en un block	x		x		x		
	16	Transcribimos nuestras ideas en un paleógrafo	x		x		x		
	17	Dialogo con mis compañeros sobre un tema	x		x		x		
	18	Socializamos nuestras ideas conversando	x		x		x		
Habilidades interpersonales y en grupos pequeños	19	Mi amiga es buena dibujando y pintando	x		x		x		
	20	Mi amigo tiene una hermosa escritura	x		x		x		
	21	Nos reunimos en el patio de la escuela para jugar.	x		x		x		
	22	Salimos al recreo juntos	x		x		x		

	23	Me agrada organizar a mi grupo	x		x		x		
	24	Planifico las tareas que haremos	x		x		x		
Procesamiento grupal	25	Pregunto a mis compañeros si tengo alguna duda	x		x		x		
	26	Explico la parte que entiendo del trabajo	x		x		x		
	27	Opino sobre los temas que conozco a mis compañeros	x		x		x		
	28	Todos nos juntamos para sacar la idea principal	x		x		x		
	29	Observo que todos realizan alguna tarea	x		x		x		
	30	Pregunto a mis compañeros acerca del tema que estamos haciendo	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: Gianpaolo Alvarez Giovanni Magnolis
Especialidad: Dra. Ciencias de la Educación . Fecha de validación: _____
Firma:  DNI / CNI: 09630398
Giovanna M. Mariquer Alvarez
DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Validación del instrumento (encuesta para medir si influye o no el aprendizaje cooperativo en estudiantes de IV ciclo de educación primaria).

Investigación: Actividades Ludomotrices Digitales en el Aprendizaje Cooperativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Comas, 2020

Variable: Aprendizaje Cooperativo

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Interdependencia positiva	1	Me alegra cuando saco buena nota	x		x		x		
	2	Mis amigos y yo ganamos la competencia de carreras	x		x		x		
	3	Me organizo con mis compañeros para jugar futbol	x		x		x		
	4	Me gusta ser el líder del grupo.	x		x		x		
	5	Converso con mis amigos para ver quién será el capitán del equipo	x		x		x		
	6	Mi maestra y yo nos pusimos a organizar mis tareas	x		x		x		

Responsabilidad individual y grupal	7	Siento miedo al salir a hablar frente a otros	x		x		x		
	8	Me agrada recibir ideas de mis compañeros para hacer el trabajo.	x		x		x		
	9	Algunos de mis compañeros tienen pánico escénico al exponer	x		x		x		
	10	Todos trabajamos por igual	x		x		x		
	11	Comparto conocimientos con mis compañeros	x		x		x		
	12	Mis amigos me enseñan cosas nuevas	x		x		x		
Interacción promocional cara a cara	13	La semana de exámenes es un reto para mi	x		x		x		
	14	Cantar en público es un desafío	x		x		x		
	15	organizamos nuestras ideas con mis	x		x		x		

		compañeros en un block						
	16	Transcribimos nuestras ideas en un paleógrafo	x		x		x	
	17	Dialogo con mis compañeros sobre un tema	x		x		x	
	18	Socializamos nuestras ideas conversando	x		x		x	
Habilidades interpersonales y en grupos pequeños	19	Mi amiga es buena dibujando y pintando	x		x		x	
	20	Mi amigo tiene una hermosa escritura	x		x		x	
	21	Nos reunimos en el patio de la escuela para jugar.	x		x		x	
	22	Salimos al recreo juntos	x		x		x	
	23	Me agrada organizar a mi grupo	x		x		x	

	24	Planifico las tareas que haremos	x		x		x		
Procesamiento grupal	25	Pregunto a mis compañeros si tengo alguna duda	x		x		x		
	26	Explico la parte que entiendo del trabajo	x		x		x		
	27	Opino sobre los temas que conozco a mis compañeros	x		x		x		
	28	Todos nos juntamos para sacar la idea principal	x		x		x		
	29	Observo que todos realizan alguna tarea	x		x		x		
	30	Pregunto a mis compañeros acerca del tema que estamos haciendo	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: Guzmán Pardo Nancy Isabel

Especialidad: Psicología Educativa

Fecha de validación:

Firma: _____



DNI / CNI: 08507293.

Anexo 5.

Confiabilidad del instrumento

KR-20

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ			
1	SUJETO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	TOTALS								
2	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1
3	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
4	3	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
5	4	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	
6	5	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	
7	6	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	
8	7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	8	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	
10	9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	10	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	
12	11	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	
13	12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	13	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	14	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0		
16	15	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	
17	TRC	7	7	6	5	7	7	6	5	7	7	6	5	7	7	6	5	7	7	6	5	7	7	6	5	7	7	6	5	7	7	6	5	7	7	6	5		
18	ρ	0.47	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40	0.33	0.47	0.40		
19	ρ	0.53	0.53	0.40	0.47	0.53	0.53	0.40	0.47	0.53	0.53	0.40	0.47	0.53	0.53	0.40	0.47	0.53	0.53	0.40	0.47	0.53	0.53	0.40	0.47	0.53	0.53	0.40	0.47	0.53	0.53	0.40	0.47	0.53	0.53	0.40			
20	ρ^2	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	0.24			
21	Se^2	7.22																																					
22	Vt	53.83																																					
23	KR-20	0.93																																					

Grafico 1. Prueba de KR-20 en Excel

Anexo 6.

Carta de conformidad



Institución Educativa Pública N° 3072 - AUGUSTO SALAZAR BONDY

Jr. Cusihaman s/n- Santa Luzmila - I Etapa - Comas - RM. N° 2205-1975 - TELEF. 7518322

"Año de la universalización de la salud"
"Buenos Logros de Aprendizaje con Calidad y Equidad"

Comas, 10 de julio del 2020.

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Mg. Gloria VILLA CORDOVA

Docente

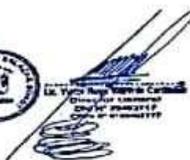
Presente.-

Asunto: CONFORMIDAD EN LA
EJECUCION EN LA
INVESTIGACION DE LA
ESTUDIANTE **ALVAREZ QUISPE ROSMERY MAXIMILIANA.**

Es grato dirigirme a usted para saludar y a la vez hacer de su conocimiento que mi despacho ha visto por conveniente OTORGAR LA CONFORMIDAD de la ejecución de la investigación titulada "ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE COMAS, 2020" de la estudiante **ALVAREZ QUISPE ROSMERY MAXIMILIANA.** Lo que hago de su conocimiento para los fines respectivos.

Sin otro particular me despido de usted.

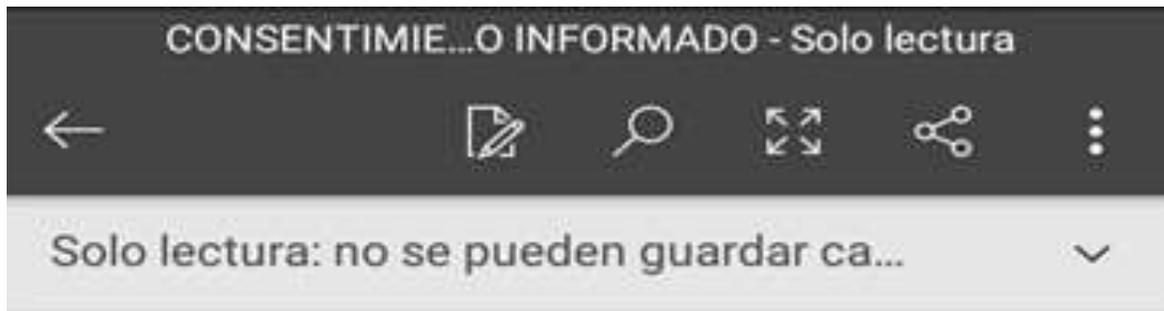
Atentamente.



Lic. Victor Hugo Valverde Cárdenas
DIRECTOR
DNI. N° 09402717
Cogn. N° 010840271

Anexo 7.

Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Miguel Angel Quispe Carranza

Presente,

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio **ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de **ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES** Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

universidad Cesar vallejo

Miguel Angel Quispe C.

[firma]

Nombres y apellidos: Miguel Angel Quispe Carranza
DNI: 07886605

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor:

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

universidad Cesar vallejo

Eduardo Quispe Salazar

(firma)

Nombres y apellidos:

DNI:

09733710

COMPROBANTE DE PAGAMENTO

No. Pedido de Compra y Venta: Los Hornos B...

Por medio de la presente recibí en efectivo la suma de \$... y a la vez el importe de los productos de...
primaria suministrados a la Escuela de Parto y Ginecología de la Universidad UCA, en...
relación con el curso "ACTIVIDADES LUDICAS" y se otorga el comprobante de...
LUDICAS INDIVIDUALES Y GRUPALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDANTES DE
TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CIENAS, 2023 con
el fin de registrar el ingreso en el libro de ACTIVIDADES LUDICAS INDIVIDUALES Y

ACTIVIDADES "LUDICAS INDIVIDUALES Y GRUPALES"

- 1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
- 2. TRAJES INDIVIDUALES Y GRUPALES

El recibiente garantiza recibir información sobre la recepción de la suma y sobre su utilización en...
gratuita total y responsable sobre la información de los participantes por lo que garantiza de...
responsable sobre la realización del curso.

En el día de... En el mes de...

En esta particular se desprende el estado de investigación del proceso.

Muy agradecido
Universidad César Vallejo

[Firma]
(Firma)
Nombre y apellido: Los Hornos B...
DNI: 43360169

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Andres Riquelme Cruz

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

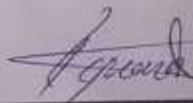
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

universidad Cesar vallejo



(firma)
Nombres y apellidos: Andres Riquelme Cruz
DNI: 45907587

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Roberto Cantuata Fuentes

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

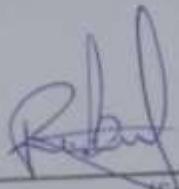
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

universidad Cesar vallejo



(Firma)

Nombres y apellidos:

DNI: 47538930

Roberto Cantuata Fuentes

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: **Rosa Soria**

Presente.

tapia

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo	<input type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	--------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos
universidad Cesar vallejo



(firma)

Nombres y apellidos:

DNI: 44502660

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Rubi Casanueva Fuentes

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

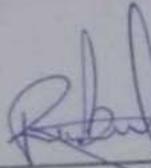
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

universidad Cesar vallejo



(firma)

Nombres y apellidos: Rubi Casanueva Fuentes

DNI: 47538930

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Andrés Riquero Cruz

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

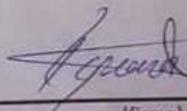
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

universidad Cesar vallejo



(firma)

Nombres y apellidos: Andrés Riquero Cruz
DNI: 45907587

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: _____

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio **ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de **ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES** Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

universidad Cesar vallejo

Eduardo Quispe Salazar

(firma)

Nombres y apellidos:

DNI: **09733710**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Miguel Angel Quispe Carranza

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

universidad Cesar vallejo

Miguel Angel Quispe C.

(firma)

Nombres y apellidos: Miguel Angel Quispe Carranza
DNI: 07886605

477

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES EN MATEMÁTICAS

El presente documento tiene como finalidad informar a los señores directores de las universidades de la zona de la existencia de un programa de intercambio de profesores de matemáticas entre las universidades de la zona y el Instituto de Investigaciones en Matemáticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

El programa de intercambio de profesores de matemáticas tiene como finalidad promover la colaboración y el intercambio de experiencias entre los profesores de matemáticas de las universidades de la zona y el Instituto de Investigaciones en Matemáticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

El programa de intercambio de profesores de matemáticas se llevará a cabo durante el periodo comprendido entre el 1 de octubre de 1960 y el 31 de septiembre de 1961.

El programa de intercambio de profesores de matemáticas se llevará a cabo en las universidades de la zona y en el Instituto de Investigaciones en Matemáticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

El programa de intercambio de profesores de matemáticas se llevará a cabo en las universidades de la zona y en el Instituto de Investigaciones en Matemáticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

El programa de intercambio de profesores de matemáticas se llevará a cabo en las universidades de la zona y en el Instituto de Investigaciones en Matemáticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

El programa de intercambio de profesores de matemáticas se llevará a cabo en las universidades de la zona y en el Instituto de Investigaciones en Matemáticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

[Handwritten signature]

Nombre y apellido:
Dra. Helio G. G.

[Handwritten signature]

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: _____

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES" 1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES 2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos universidad

Cesar vallejo



(firma)

Nombres y apellidos: DNI:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Susan Katherine Andrade Paredes

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES" 1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES 2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

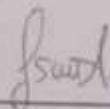
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos universidad

Cesar vallejo



(firma)

Nombres y apellidos: DNI: 61246283

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Susan Katherine Andrade Paredes

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES" 1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES 2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

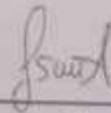
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos universidad

Cesar vallejo



(firma)

Nombres y apellidos: DNI: 61 246283

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Si Padre de familia o tutor: Luz Blanca Ayme

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, y a la vez el equipo de investigación de conformada por ALVAREZ QUISPE ROSMERY de la Escuela profesional de Educación Primaria perteneciente a la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Vallejo, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE COMAS, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de ACTIVIDADES LUDOMOTRICES DIGITALES Es importante que usted sepa que se aplicara el:

ACTIVIDADES "LUDOMOTRICES DIGITALES"

1. JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES
2. DANZAS INDIVIDUALES Y GRUPALES

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio

De acuerdo En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad Cesar vallejo

(firma)

Nombres y apellidos: Luz Blanca Ayme Edguez

DNI: 43320169

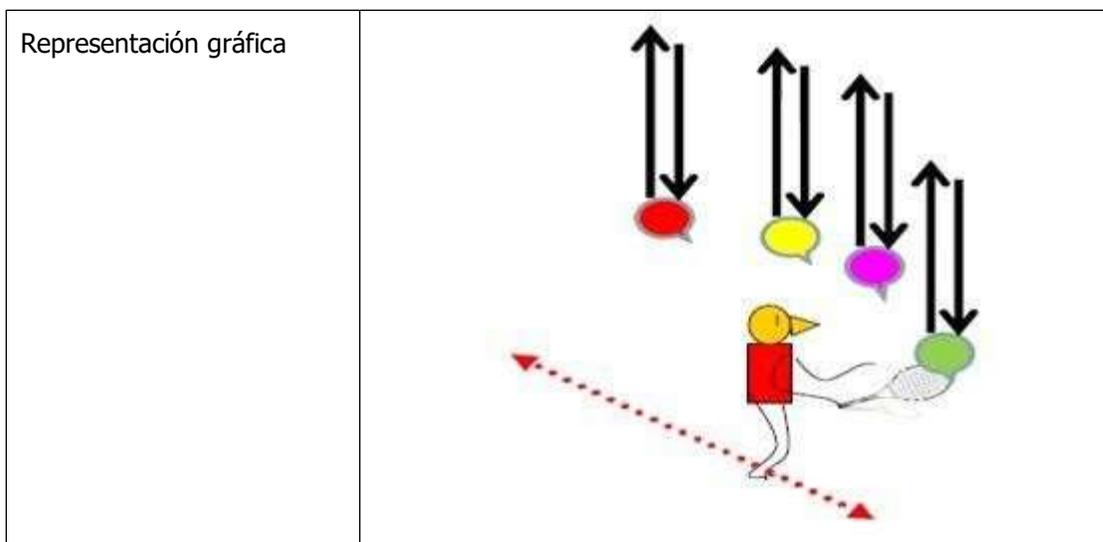
Anexo 8.

Programa de actividades

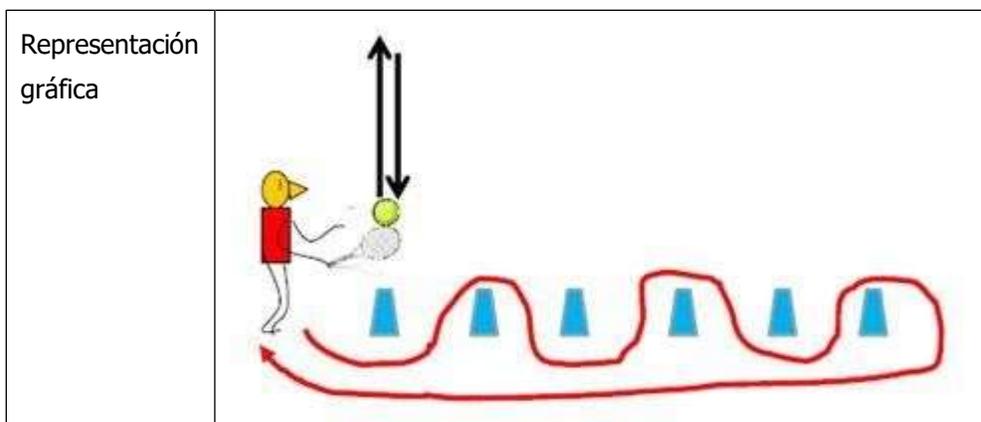
Actividades Ludomotrices Digitales

1. Juegos individuales

Nombre	Raqueteando con globos	Tiempo	10'- 15'
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Mejorar las Habilidades interpersonales y en grupos pequeños- Familiarizar al alumno con la raqueta y el móvil (globos)- Mejorar la coordinación óculo-manual.		
Material	- Globos (4) y raquetas de tenis o frontón (una por jugador)		
Espacio de juego	- Sala o un espacio en la casa		
Organización inicial	- El niño (y sus acompañantes) se coloca con una raqueta en la mano y 4 globos.		
Desarrollo / explicación	-El juego consiste en que el alumno deberá mantener en el aire los 4 globos el mayor tiempo posible golpeándolos con la raqueta.		
Reglas	<ul style="list-style-type: none">- No se puede tocar el globo con ninguna parte del cuerpo.- Si un globo se cae al suelo puede volver a empezar desde cero.		
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Hacerlo metido dentro de un aro, sin poder salir de él.- Permitir golpear con los pies a los globos.		



Nombre	Me muevo y lo mantengo	Tiempo	15'
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Interacción promocional cara a cara - Mejorar la coordinación óculo-manual. - Aprender a manejar la raqueta. 		
Material	<ul style="list-style-type: none"> - Raquetas de frontón o bádminton (05), pelotas pequeñas de espuma (8) y conos (5). 		
Espacio de juego	<ul style="list-style-type: none"> - Sala o un espacio en la casa 		
Organización inicial	<ul style="list-style-type: none"> - Se colocan los alumnos (20) cada uno con una raqueta y una pelota en fila india enfrente del recorrido marcado. 		
Desarrollo / explicación	<ul style="list-style-type: none"> - El niño deberá completar el recorrido marcado a la vez que golpea la pelota con su raqueta, intentando que no se caiga la pelota al suelo. Ganará el jugador que menos tiempo tarde. 		
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Si se cae la pelota tendrá que volver a empezar. - No se puede tocar la pelota con la mano. - Cada cono que tire se penalizará con 1 segundo más. 		
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Hacerlo con la mano no dominante. - Hacerlo con dos pelotas. - Hacerlo botando las pelotas. 		



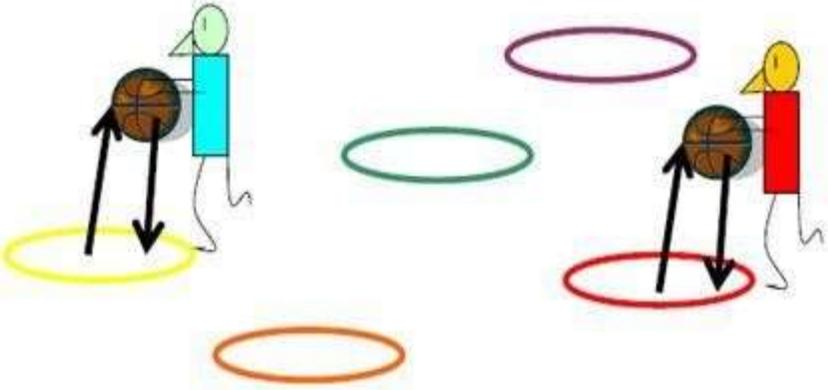
Nombre	Saltando y saltando	Tiempo	10'-15'
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la habilidad del salto. - Mejora de la capacidad de fuerza. - Aumento de la autoestima. - Interdependencia positiva 		
Material	- Pista de pabellón polideportivo		
Espacio de juego	- sala o espacio en la casa		
Organización inicial	- Todos los alumnos moviéndose libremente por el pabellón		
Desarrollo / explicación	<p>El juego consiste en el alumno se desplazará libremente por el espacio asignado y tiene que saltar el número de líneas que ordene el profesor. Por ejemplo, si dice 7 hay que saltar 7 líneas diferentes. Se trata de buscar la estrategia más rápida para conseguir el número que diga el profesor.</p>		

Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - El niño elegirá las líneas que crea que tardará menos en saltar. - No vale caer encima de la línea.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Saltar a pies juntos, pata coja... - Saltar hacia atrás. - Salta de lado.
Representación gráfica	

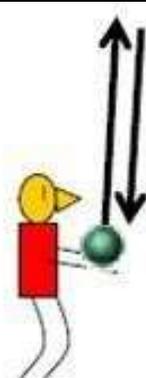
Nombre	El conductor	Tiempo	15'
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad individual y grupal - Aprender a conducir el balón con el pie. - Desarrollar la coordinación óculo-pédica. 		
Material	- Balones de fútbol-sala (20)		
Espacio de juego	- sala o espacio en la casa		
Organización inicial	- el niño preparado con su balón libremente por la pista polideportiva		
Desarrollo / explicación	- El niño deberá conducir el balón por encima de las líneas que hay en las pistas lo más pegado posible al pie y evitando		

Desarrollo / explicación	- El juego consiste en que el alumno debe mantener el globo en el aire con la única ayuda de su aire, es decir, deberá soplar el globo hacia arriba para evitar que éste caiga al suelo.
Reglas	- No se puede tocar el globo, excepto para ponerlo por primera vez en juego.
Variantes	- Mantener en el aire 2 globos - Desplazarse soplando el globo en diferentes direcciones.
Representación gráfica	

Nombre	Bota, bota la pelota	Tiempo	10'-15'
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad individual y grupal - Mejorar la coordinación óculo-manual. 		

	- Desarrollar la habilidad individual de botar el balón.
Material	- Balones de baloncesto y aros (opcional) .
Espacio de juego	sala o espacio en la casa
Organización inicial	- Se colocan aros por toda la pista.
Desarrollo / explicación	- El niño deberá ir botando el balón libremente por la pista. Pero el balón solo puede botar dentro de los aros que hay esparcidos por el suelo.
Reglas	- No se podrá botar por encima de la cintura. - No se puede coger el balón con las manos ni para girar. - Si bota en el borde del aro se considerará fuera.
Variantes	- Dar dos botes en cada aro o permitir un bote en zona intermedia entre aros. - Que sea el jugador quien tenga que meterse en los aros botando con el balón.
Representación gráfica	

Nombre	Derriba la pared	Tiempo	15'
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a golpear el balón con el pie. - Mejorar técnica individual. 		
Material	- Balones (20), aros (20) y paredes		
Espacio de juego	- un lugar o espacio en la casa cerca de una pared		
Organización inicial	- El niño se coloca con su balón enfrente de la pared y entre la pared y él un aro en el suelo.		
Desarrollo / explicación	- El alumno deberá golpear el balón contra la pared controlando la fuerza con la que golpea para evitar que se le vaya muy lejos el balón.		
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Solo se tiene un toque, no puede haber control previo. - Sólo puede dar un bote y que sea dentro del aro. - Si toca en los bordes del aro se considerará mala. - Si se falla hay que volver a empezar a contar desde cero. - No se puede tocar con la mano. 		
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Golpear con pierna menos hábil. - Lanzar con las manos a la pared. 		

Nombre	Atrápalo si puedes	Tiempo	10-15'
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a lanzar y recibir un balón - 		
Material	- Balones de voleibol (20) y aros (20)		
Espacio de juego	- Pabellón polideportivo (40x20)		
Organización inicial	- Cada alumno (20) con un balón de voleibol		
Desarrollo / explicación	<ul style="list-style-type: none"> - Cada alumno deberá lanzar hacia arriba el balón y golpearlo con el antebrazo de las dos manos (estilo recepción de voleibol). 		
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - No se puede golpear con ninguna otra superficie del cuerpo. - Si el balón se cae, lo cogen y empiezan otra vez desde cero. 		
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Hacer lo mismo, pero realizando el gesto de "colocación" de voleibol. - Hacerlo metido dentro de un aro y sin poder salir de él. - Hacerlo con cualquier parte de los brazos y manos. - Hacerlo con los pies y piernas. 		
Representación gráfica			

2. Danzas individuales

A partir de los 8 años, los niños pueden comenzar a participar en clases de baile más organizadas. Pero también se puede hacer en forma individual, para que sus cuerpos están listos para aceptar ejercicios físicamente exigentes.

Danza: Marinera Norteña

Momento	Actividades
Objetivo	La marinera ayuda mucho a la coordinación de movimientos para marcar los pasos adecuados, a desarrollar disciplina y a vencer la timidez y mejorar sus habilidades sociales
Inicio	- Se presenta a los niños y niñas un video del baile Marinera norteña https://www.youtube.com/watch?v=cucbe8kpmOI . la cual nos servirá para servir como guía para practicar la danza de la marinera
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.
Definición	Es una mezcla artística de raíces española, indígena y africana, donde una pareja derrocha coqueteo y comprensión, generando un escenario de enamoramiento entre el hombre y la mujer. El hombre corteja a la mujer con pañuelo y sombrero en mano y ella responde con una sonrisa coqueta, sin dejar de lado su personalidad de fuerza y delicadeza al son del platillo y el cajón. Le acompaña la suavidad de su elegante y vistosa falda de amplio vuelo, que se mueve y ondea con seducción, su pañu

Danza: Huaylash

Momento	Actividades
Objetivos	- Procesamiento grupal -
Inicio	- Se presenta a los niños y niñas un video del baile de la Huaylash https://www.youtube.com/watch?v=8UmXpyyt_KU . la cual nos servirá para servir como guía para practicar el huaylash - Se escucha las ideas y opiniones de los niños y niñas acerca del video observado.
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.
Concepto de Huayllas	El Huaylas Moderno o Huaylas de Salón es una adaptación del Huaylas cuyos pasos requieren menos esfuerzo para su realización. Se baila sobre una pista de madera. La vestimenta de las mujeres es bordada con varias polleras, y el de los hombres es también bordado, y con una abertura en el botapié. Ambos sexos bailan con zapatos de tacón. HUAYLAS MODERNO: Tema fundamental del Huaylas moderno es el enamoramiento y la competencia en el baile por parejas como un medio de trasuntar alegría. Los conjuntos por lo general representan una entrada, baile por parejas y una despedida, todo esto figuras variadas y uniformes, los desplazamientos son veloces y sorprendentes; a mayor figuras y desplazamientos, más interés, incluso cuando se desarrolla el baile por pareja, los demás realizan figuras de cortina para destacar a la pareja bailante y para la belleza visual del espectáculo que no debe ser aburrido con cuadros muertos.

Danza moderna

Momento	Actividades
Objetivos	<p>-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo.</p> <p>-Ayuda en la mejora del desarrollo de la comunicación interpersonal</p>
Inicio	<p>- Se presenta a los niños y niñas un video de la danza moderna: https://www.youtube.com/watch?v=PI_eQYgjQ9A. la cual nos servirá para servir como guía para practicar la danza</p>
Desarrollo	<p>Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.</p>
Danza moderna	<p>La danza moderna es un género de danza que se basa en la interpretación y visión individual del bailarín o coreógrafo. Esta expresión artística se empieza a forjar a principios del siglo XX y rompe con las reglas y criterios del ballet clásico.</p>

Danza moderna 1

Momento	Actividades
	<p>-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una</p>

Objetivos	<p>expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo.</p> <p>-Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva</p>
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza moderna: https://www.youtube.com/watch?v=XAJEb1dDZVk . la cual nos servirá para servir como guía para practicar la danza
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.

Danza festejo

Momento	Actividades
Objetivos	<p>-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo.</p> <p>-Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva</p>
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Festejo: https://www.youtube.com/watch?v=RYQmkmVzONo . la cual nos servirá para servir como guía para practicar la danza
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.
Concepto	El festejo es la danza representativa del negro criollo en la costa peruana. Los instrumentos musicales para esta danza debieron ser originalmente tambores de cuero, el que luego se reemplazaron con el cajón y la maraca por la quijada de burro, agregándole guitarra acústica y canto.

Danza festejo 1

Momento	Actividades
Objetivos	-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. Desarrolla la Responsabilidad individual y grupal -Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Festejo: https://www.youtube.com/watch?v=lOZPEX1ucfo . la cual nos servirá para servir como guía para practicar la danza
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las, específicamente Responsabilidad individual y grupal

Danza disco

Momento	Actividades
Objetivos	- Potenciar la formación corporal en los primeros años del proceso educativo y favorecer así una visión humanística del mundo. Desarrolla la Responsabilidad individual y grupal -Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Disco: https://www.youtube.com/watch?v=dQcMV-4AJGM . la cual nos servirá para servir como guía para practicar la danza
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las, específicamente Responsabilidad individual y grupal
Concepto	Potenciar la formación corporal en los primeros años del proceso educativo y favorecer así una visión humanística del mundo.

Nombre	Como en un espejo https://www.youtube.com/watch?v=4sQLPypJaGM&feature=youtu.be	Tiempo	10 - 15'
Objetivos	Desarrollo de motricidad gruesa		
Material	- Masketin o cinta adhesiva de colores		
Espacio de juego	Sala de una casa		
Organización inicial	- Cada alumno (20) con sus materiales		
Desarrollo / explicación	- Cada alumno deberá formar figuras en el piso mediante las cintas		
Reglas	- ninguna		
Variantes	- Hacer lo mismo, varias veces		
Representación gráfica			

Nombre	El Toro: https://www.youtube.com/watch?v=MNfOrCa5WaQ&feature=youtu.be	Tiempo	10 - 15'
Objetivos	Desarrollo del lógico del niño		
Material	- sorbetes de colores ,		
Espacio de juego	Sala de una casa		
Organización inicial	- Cada alumno (20) con sus materiales		
Desarrollo / explicación	- La tutora arma un toro con los palios con un total de 11 unidades y reta a los niños que solo debe mover 2 palitos para que el toro mire a sentido contrario		
Reglas	- Tiempo para pensar de 20 segundo		
Variantes	- Hacer lo mismo, varias veces		
Representación gráfica			

--	--

Nombre	Los Triángulos https://www.youtube.com/watch?v=MNfOrCa5WaQ&feature=youtu.be	Tiempo	10 - 15'
Objetivos	Desarrollo del lógico del niño		
Material	- Sorbetes de colores ,		
Espacio de juego	Sala de una casa		
Organización inicial	- Cada alumno (20) con sus materiales		
Desarrollo / explicación	- La tutora arma tres triángulos en el piso en forma secuencial, y tiene que mover la menor cantidad de sorbetes posibles para convertir a 5 triángulos con la misma cantidad de sorbetes		
Reglas	- Tiempo para penar de 10 segundo		
Variantes	- Hacer lo mismo, varias veces		

Representación gráfica	
------------------------	--

Nombre	La moneda y el vaso https://www.youtube.com/watch?v=MNfOrCa5WaQ&feature=youtu.be	Tiempo	10 - 15'
Objetivos	Desarrollo del lógico del niño		
Material	- Sorbetes de colores ,		
Espacio de juego	Sala de una casa		
Organización inicial	- Cada alumno (20) con sus materiales		
Desarrollo / explicación	- dibujar un vaso con 4 sorbetes en el piso y colocar una moneda en el centro el resto es sacra la moneda del vaso y poner el vaso en otra posición sin levantar del suelo los palitos y tampoco deben cambiar de posición.		
Reglas	- Tiempo para penar de 10 segundo		
Variantes	- Hacer lo mismo, varias veces		



Danza Salsa

Momento	Actividades
Objetivos	<p>-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo.</p> <p>-Ayuda en la mejora del desarrollo de la comunicación interpersonal</p>
Inicio	<p>- Se presenta a los niños y niñas un video de la danza moderna:</p>
Desarrollo	<p>Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.</p>

Danza Salsa	La danza Salsa es un género de danza que se basa en la interpretación y visión individual del bailarín o coreógrafo. Esta expresión artística se empieza a forjar a principios del siglo XX y rompe con las reglas y criterios del ballet clásico.
-------------	--

Danza Cumbia

Momento	Actividades
Objetivos	-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo. -Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza moderna:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.

Danza Chica

Momento	Actividades
Objetivos	-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo. -Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva

Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Festejo:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.
Concepto	El festejo es la danza representativa del negro criollo en la costa peruana. Los instrumentos musicales para esta danza debieron ser originalmente tambores de cuero, el que luego se reemplazaron con el cajón y la maraca por la quijada de burro, agregándole guitarra acústica y canto.

Danza Saya

Momento	Actividades
Objetivos	-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. Desarrolla la Responsabilidad individual y grupal -Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Festejo:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las, específicamente Responsabilidad individual y grupal

Danza Carnaval

Momento	Actividades
	- Potenciar la formación corporal en los primeros años del proceso educativo y favorecer así una visión humanística del mundo.

Objetivos	Desarrolla la Responsabilidad individual y grupal -Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Disco:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las, específicamente Responsabilidad individual y grupal
Concepto	Potenciar la formación corporal en los primeros años del proceso educativo y favorecer así una visión humanística del mundo.

Danza La siembra

Momento	Actividades
Objetivos	-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo. -Ayuda en la mejora del desarrollo de la comunicación interpersonal
Inicio	- Se presenta a los niños y niñas un video de la danza moderna:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.
Danza moderna	La danza moderna es un género de danza que se basa en la interpretación y visión individual del bailarín o coreógrafo. Esta expresión artística se empieza a forjar a principios del siglo XX y rompe con las reglas y criterios del ballet clásico.

Danza Tobas

Momento	Actividades
Objetivos	<p>- mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo.</p> <p>-Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva</p>
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Tobas:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.

Danza Vals

Momento	Actividades
Objetivos	<p>-Actividad que mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. La danza moderna es una expresión corporal artística que nace de la interpretación y visión del bailarín o coreógrafo.</p> <p>-Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva</p>
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Festejo:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las habilidades grupales.

Danza Marinera

Momento	Actividades
Objetivos	-Mejora la condición física combinando la música con movimientos rítmicos destinados al desarrollo de las capacidades coordinativas y rítmicas. Desarrolla la Responsabilidad individual y grupal -Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Festejo:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las, específicamente Responsabilidad individual y grupal

Danza Tunantada

Momento	Actividades
Objetivos	- Potenciar la alineación corporal en los primeros años del proceso educativo y favorecer así una visión humanística del mundo. Desarrolla la Responsabilidad individual y grupal -Ayuda en la mejora del desarrollo de la Interdependencia positiva
Inicio	- Se presenta al niño o niña el video de la danza Tunantada:
Desarrollo	Siguiendo los pasos que realizan en el video el niño aprende la danza en referencia. Este baile nos servirá para que los niños cumplan la laterización cerebral, de ese modo desarrollar las, específicamente Responsabilidad individual y grupal
Concepto	Potenciar la formación corporal en los primeros años del proceso educativo y favorecer así una visión humanística del mundo.

Anexo 9.

Análisis de normalidad de datos

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreD1	,268	30	,000	,851	30	,001
Pred2	,255	30	,000	,816	30	,000
Pred3	,275	30	,000	,837	30	,000
Pred4	,216	30	,001	,848	30	,001
Pred5	,256	30	,000	,850	30	,001
preV	,266	30	,000	,730	30	,000
Posd1	,175	30	,020	,924	30	,033
Posd2	,268	30	,000	,838	30	,000
Posd3	,181	30	,013	,922	30	,031
posd4	,212	30	,001	,896	30	,007
Posd5	,223	30	,001	,908	30	,013
Posv	,227	30	,000*	,947	30	,000

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Anexo 10.

Datos de fiabilidad

SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editor Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventanas Ayuda

Visible: 12 de 12 variables

	PreD1	PreD2	PreD3	PreD4	PreD5	PreV	PosD1	PosD2	PosD3	PosD4	PosD5	PosV	Var	Var	Var	Var	Var	Var
1	3	2	2	3	2	12	4	3	6	3	3	15						
2	1	2	1	2	1	7	2	2	1	3	4	12						
3	4	5	4	5	4	22	4	5	5	6	5	25						
4	1	2	1	3	1	8	1	3	3	5	3	15						
5	2	1	2	1	2	8	3	2	4	3	4	16						
6	2	1	2	1	2	8	3	4	3	3	4	17						
7	5	4	5	4	5	23	5	5	6	5	5	26						
8	2	1	2	1	2	8	3	4	4	4	4	19						
9	4	5	4	5	4	22	4	6	5	6	5	26						
10	2	1	2	1	3	9	3	3	4	3	5	18						
11	1	2	1	2	1	7	4	4	3	4	3	18						
12	5	4	5	4	5	23	5	5	5	4	6	25						
13	5	4	5	4	5	23	5	5	6	6	6	28						
14	2	1	2	1	3	9	5	3	4	4	4	20						
15	2	2	1	2	1	8	3	5	5	5	2	20						
16	2	1	2	1	2	8	3	2	3	3	4	15						
17	1	2	1	2	1	7	3	5	5	4	3	20						
18	4	5	4	5	4	22	5	5	5	6	5	26						
19	1	2	1	2	2	8	4	5	3	6	4	22						
20	2	1	2	1	2	8	4	2	4	3	2	15						
21	2	1	2	1	2	8	4	2	3	3	5	17						
22	5	4	5	4	5	23	6	5	5	5	5	28						
23	3	1	3	2	2	11	4	3	4	4	5	20						
24	4	5	3	5	4	21	4	5	4	5	5	23						
25	2	1	2	1	2	8	3	2	3	2	6	16						
26	1	2	1	2	1	7	1	4	2	3	3	13						
27	5	4	5	4	5	23	5	5	5	5	6	26						

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

2:54 p.m. 01/08/2020

Anexo 11.

Evidencias fotográficas



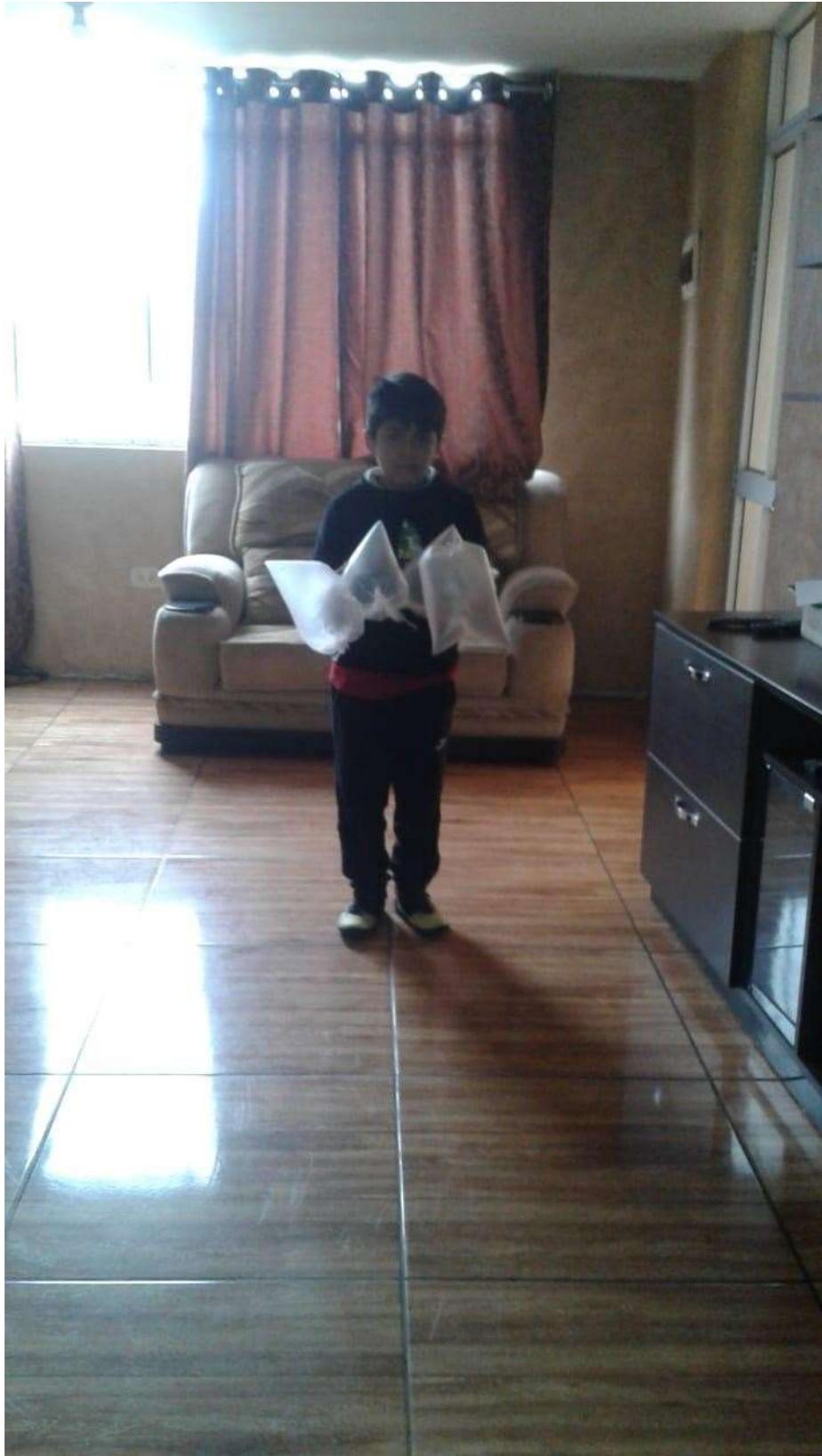








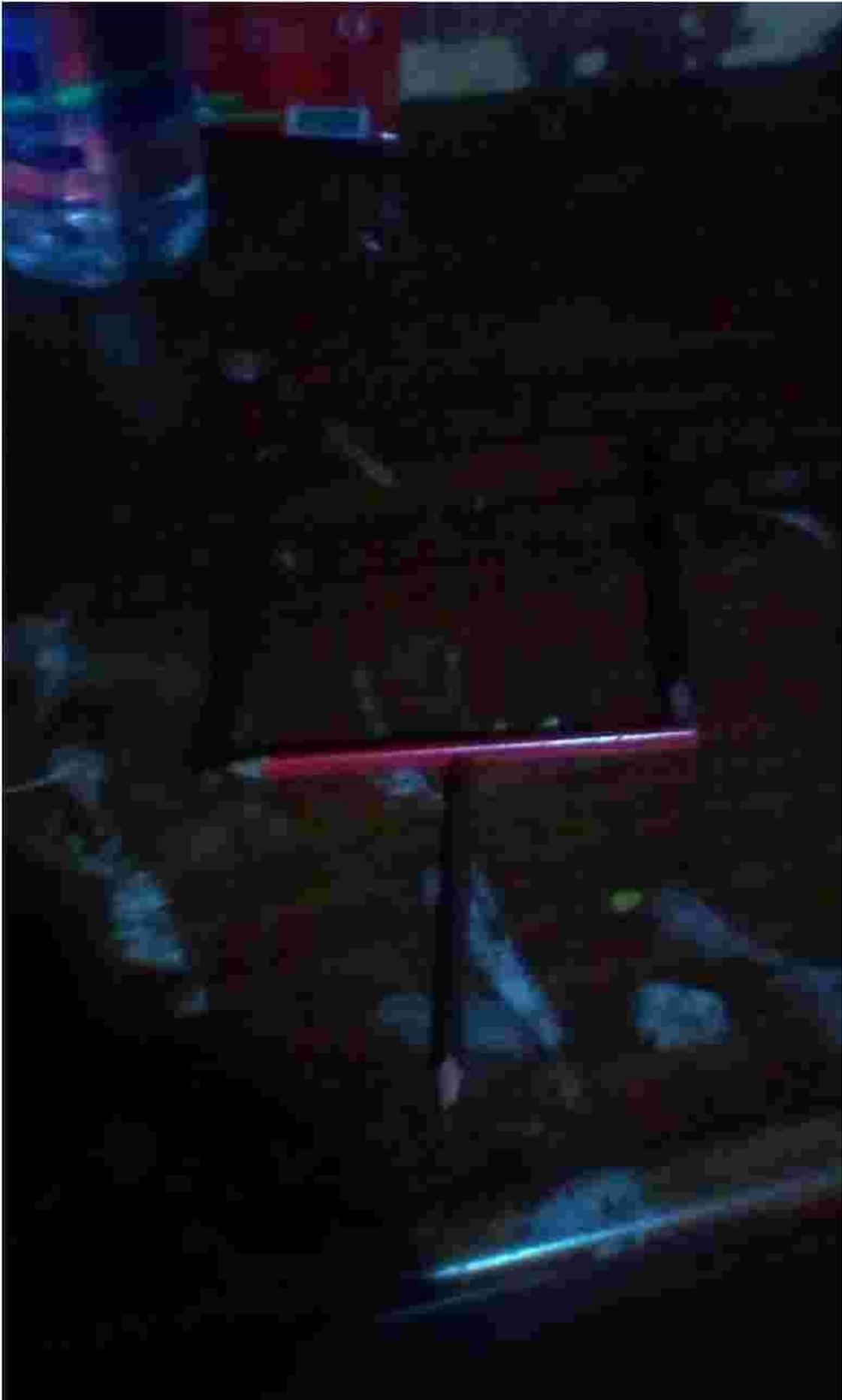


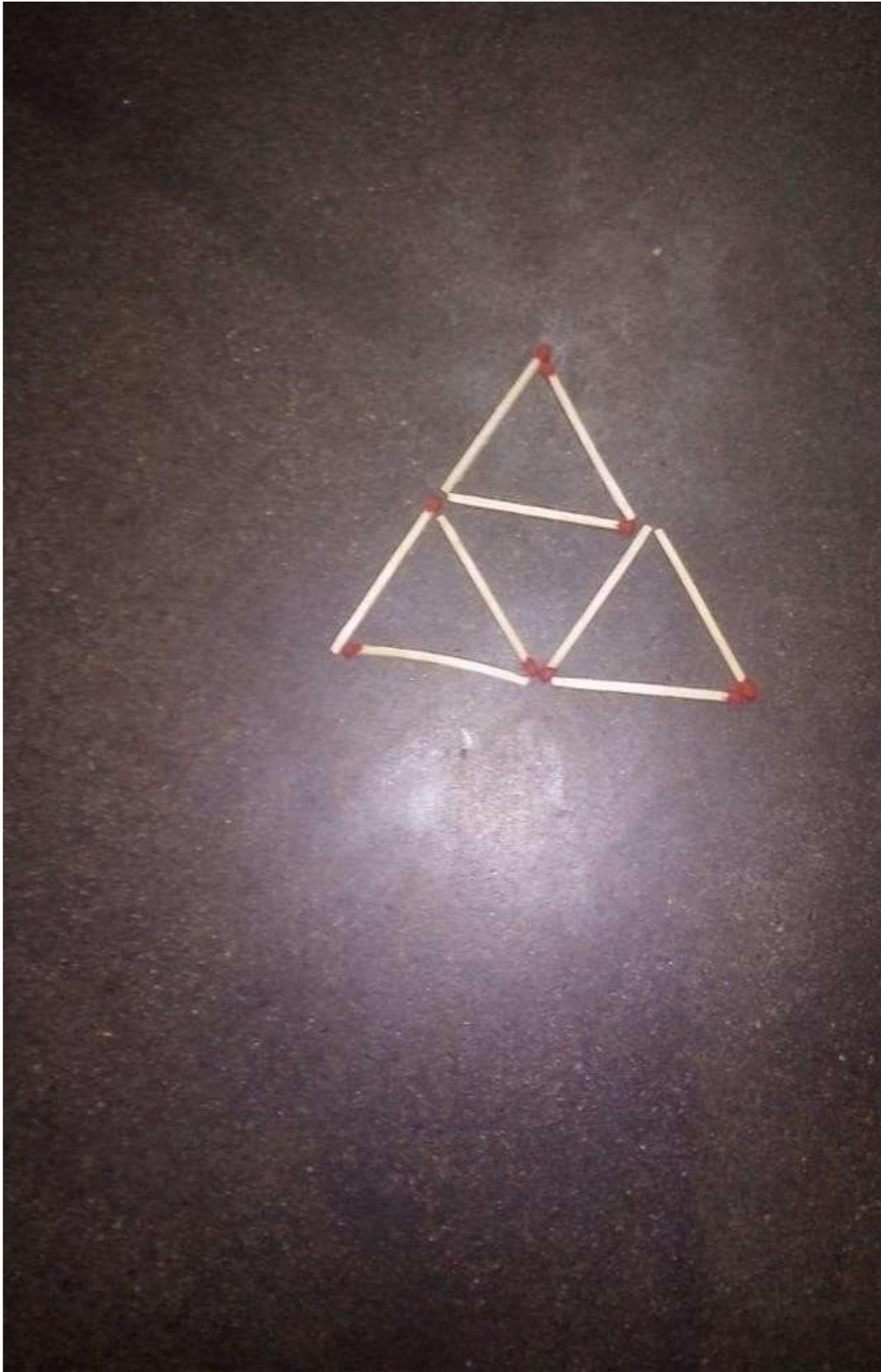




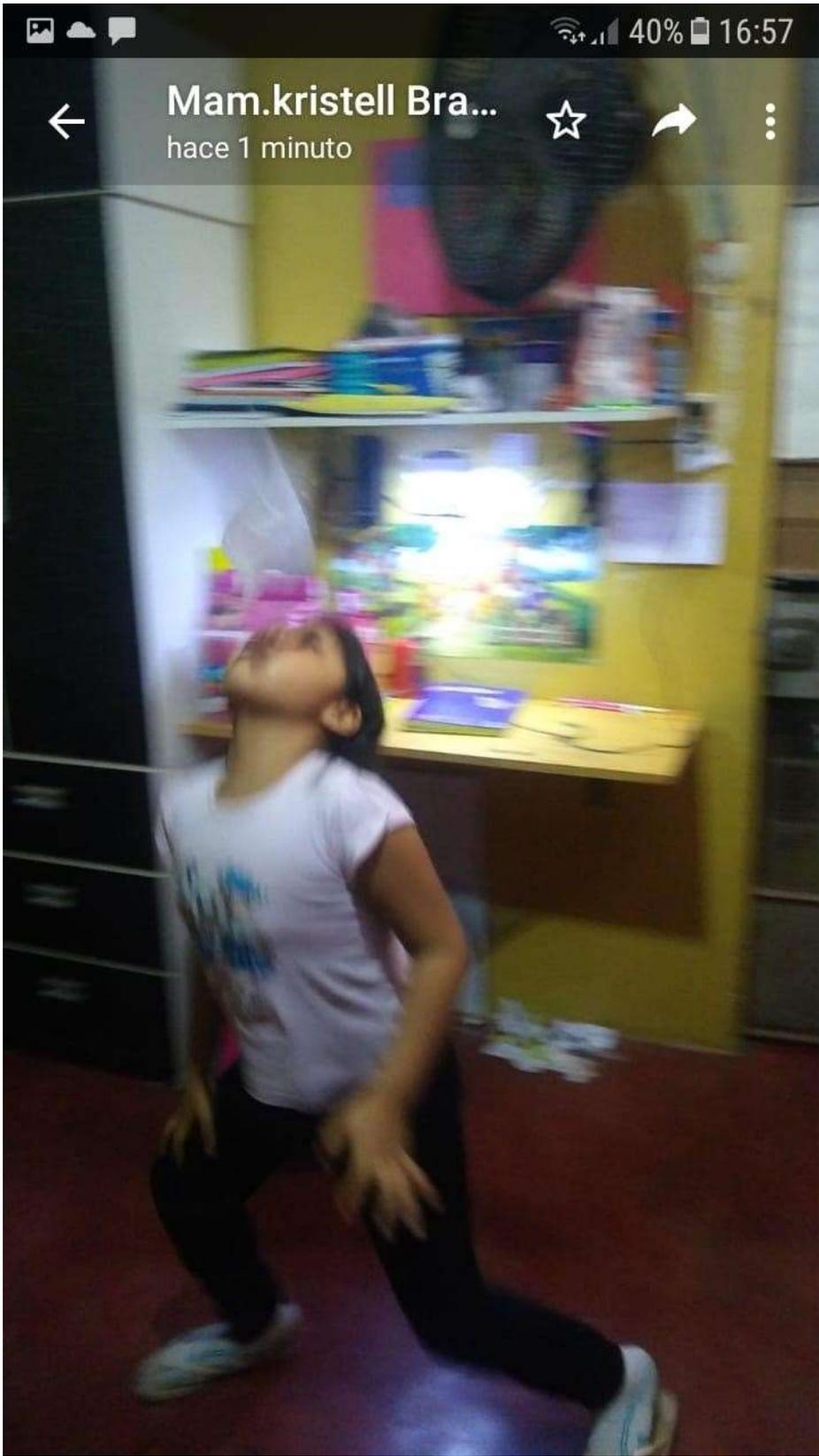






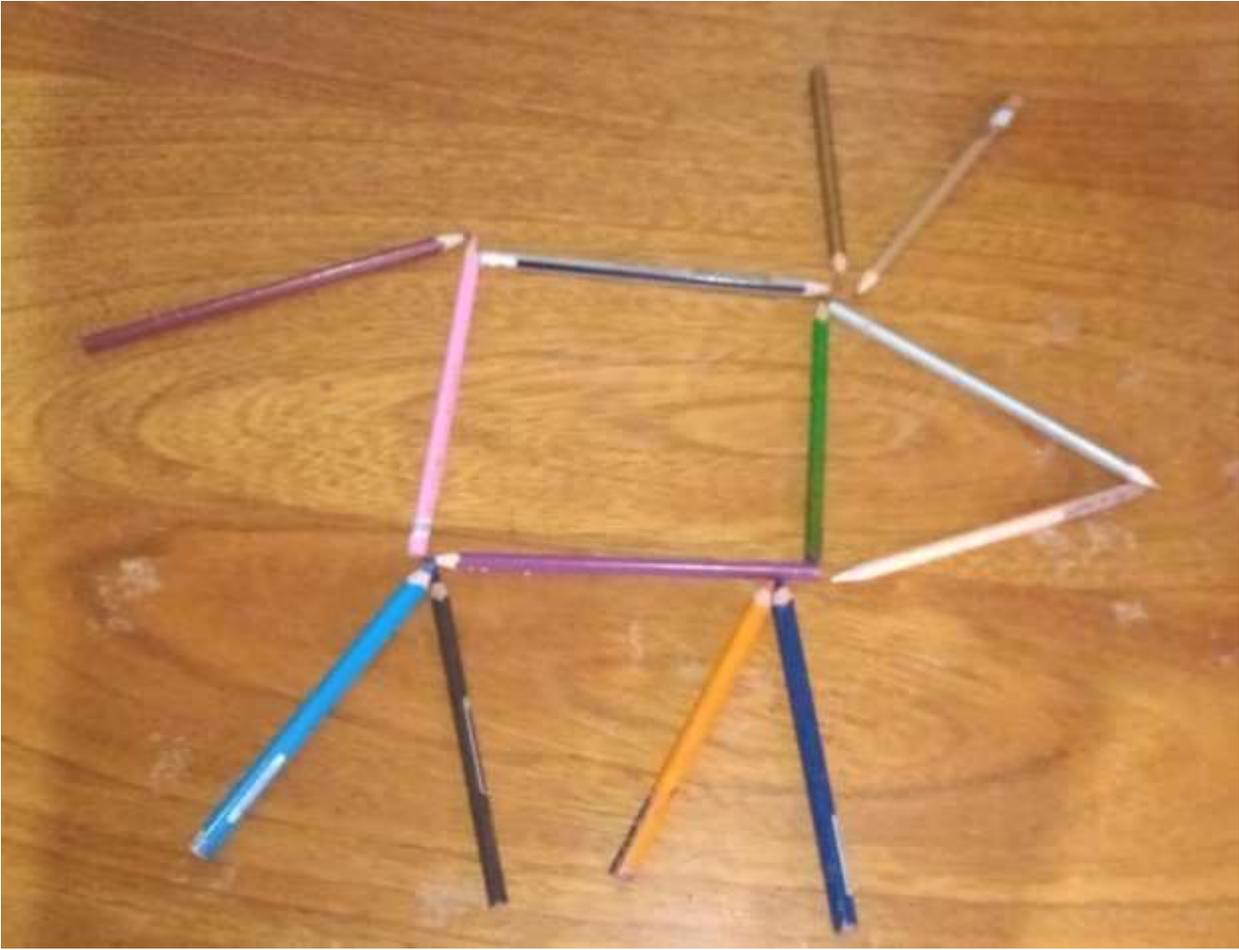










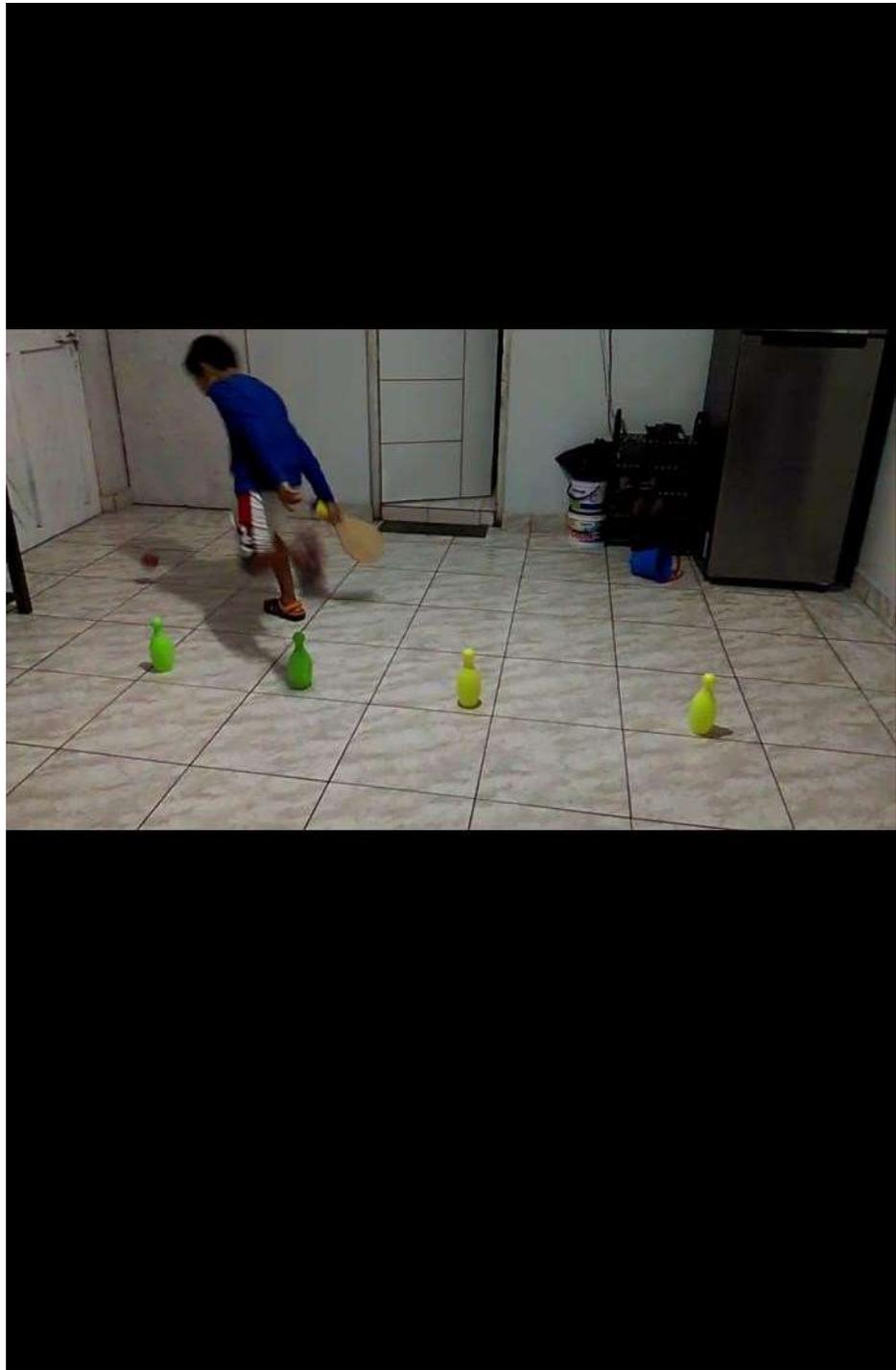














← Mam.Andree Ric... ☆ ↗️ ⋮
17 de junio 17:04

