



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física

**Programa de juegos cooperativos y su influencia en la
coordinación motora de los estudiantes de una
institución educativa de Lima, año 2023**

TESIS

**Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación
Física**

AUTOR

Raul Rolando MONTES ORE

ASESOR

Dr. Mitchell Alberto ALARCON DIAZ

Lima, Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Montes, R. (2024). *Programa de juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora de los estudiantes de una institución educativa de Lima, año 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Física]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	Raul Rolando Montes Ore
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73429476
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4589-3239
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Mitchell Alberto Alarcon Diaz
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	09728050
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0027-5701
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Hernando Diaz Andia
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	06045204
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Carlos Wily Dextre Mendoza
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	10389035
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Freddy Alejandro Soto Sedano

Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	31189691
Datos de investigación	
Línea de investigación	Educación y actividad física corporal
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Financiamiento propio
Ubicación geográfica de la investigación	Lima, Distrito de Santa Anita 12° 2' 38" Sur y 76° 58' 17" Oeste
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2023 – Diciembre 2023 2023 - 2024
URL de disciplinas OCDE	EDUCACIÓN, EDUCACIÓN GENERAL http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 035-2024-EPEF-FE/UNMSM

En la ciudad de Lima, a los 18 días del mes de diciembre de 2024, siendo las 09:00 horas, se reunió en acto público el Jurado Examinador para la sustentación de la Tesis titulada: **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA COORDINACIÓN MOTORA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA, AÑO 2023**, que presenta el Bachiller: **RAUL ROLANDO MONTES ORE**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Física.

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido evaluado ~~APROBADO CON MÁXIMOS HONORES~~ con la calificación de ~~DIECINUEVE~~..... (.19..).

Como testimonio del acto realizado, cada uno de los miembros del jurado procedió a suscribir la presente ACTA para que sea remitida a las instancias correspondientes, a fin de que se expida previo trámite administrativo, el diploma que acredite al bachiller como Licenciado (a) en Educación Física.

En señal de conformidad, siendo las ~~09:45~~ horas se suscribe la presente acta, dándose por concluido el acto.


Dr. HERNANDO DIAZ ANDIA
Presidente


Dr. MITCHELL ALBERTO ALARCON DIAZ
Asesor de Tesis


Dr. CARLOS WYLY DEXTRE MENDOZA
Jurado Informante


Mg. FREDDY ALEJANDRO SOTO ZEDANO
Jurado Informante



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú. Decana de América
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
“Carlos Cáceres Álvarez”



CERTIFICADO DE SIMILITUD

RESOLUCIÓN RECTORAL-007691-2024-R

Yo MITCHELL ALBERTO ALARCON DIAZ en mi condición de asesor acreditado con el DICTAMEN VIRTUAL No 129-2023-EPEF-FE/UNMSM de la tesis/monografía/informe de investigación/trabajo académico, cuyo título es PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA COORDINACIÓN MOTORA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA, AÑO 2023 presentado por el bachiller/magíster/egresado/licenciado/estudiante RAUL ROLANDO MONTES ORE para optar el grado/título/especialidad de Educación Física. **CERTIFICO** que se ha cumplido con lo establecido en la Directiva de Originalidad y de Similitud de Trabajos Académicos, de Investigación y Producción Intelectual. Según la revisión, análisis y evaluación mediante el software de similitud textual, el documento evaluado cuenta con el porcentaje de 15 % de similitud, nivel **PERMITIDO** para continuar con los trámites correspondientes y para su **publicación en el repositorio institucional**. Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del grado/ título/ especialidad correspondiente.

Firma del Asesor  DNI: 09728050

Nombres y apellidos del asesor: Mitchell Alberto Alarcon Diaz

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia que me acompaño en todo este proceso, especialmente a mi madre Cesaría Viviana Ore Huanay por darme la vida y acompañarme en este proceso, que desde el cielo me acompaña en estos momentos y a Dios por cuidarme, guiarme en los momentos complicados.

Resumen

El objetivo general de la investigación es determinar la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora gruesa en los estudiantes del 4to grado de primaria pertenecientes a una I.E. de Lima, año 2023. Basada en una metodología de enfoque cuantitativo, tipo de investigación aplicada, diseño descriptivo inferencial, experimental y específicamente cuasiexperimental, el método utilizado es el hipotético deductivo. Contiene una población de 90 estudiantes del área de educación física del 4to grado de primaria y con una muestra de 58 estudiantes, los cuales fueron seleccionados con muestreo no probabilístico e intencional, la técnica de aplicación fue la encuesta y el instrumento una lista de cotejo. Los resultados estadísticos obtenidos muestran un $p = ,000$ y U de Man Whitney= 58, 000; se concluye que existe una influencia significativa del programa de juegos cooperativos en la coordinación motora gruesa.

Palabras clave: Juego, recreación, coordinación motriz, educación física, cuasi experimento

Abstract

The general objective of the research is to determine the influence of cooperative games on gross motor coordination in students of the 4th grade of elementary school belonging to an I.E. of Lima, year 2023. Based on a quantitative approach methodology, applied research type, descriptive inferential design, experimental and specifically quasi-experimental, the method used is the hypothetical deductive. It contains a population of 90 students in the area of physical education of the 4th grade of elementary school and a sample of 58 students, who were selected with non-probabilistic and intentional sampling, the application technique was the survey and the instrument was a checklist. The statistical results obtained show a $p = ,000$ and Man Whitney $U = 58,000$; it is concluded that there is a significant influence of the cooperative games program on gross motor coordination.

Key words: Game, recreation, motor coordination, physical education, quasi-experiment.

ÍNDICE

Dedicatoria	2
Resumen	3
Abstract.....	4
Índice	5
Índice de tabla	7
Índice de figuras	8
Introducción	9
1. Introducción	
1.1. Planteamiento del problema	11
1.1.1. Determinación del problema	11
1.1.2. Formulación del problema.....	14
1.2.Objetivos de investigación	
1.2.1. General	14
1.2.2. Específico	14
1.3. Justificación o importancia	15
1.3.1. Justificación teórica	15
1.3.2. Justificación práctica	16
1.3.3. Justificación metodológica	17
1.4. Limitaciones de investigación	17
2. Revisión de la literatura	
2.1. Marco teórico	19
2.2. Antecedentes del estudio	19
2.3. Bases teóricas	25
2.4. Definición de términos	39

3. Hipótesis y variables	
3.1. Hipótesis	42
3.2. Variables	42
3.2.1. Definición conceptual	42
3.2.2. Definición operacional	42
3.3. Operacionalización de las variables	43
4. Materiales y métodos	
4.1. Área de estudio.....	47
4.2. Diseño de investigación	47
4.3. Población y muestra	48
4.4. Procedimientos: Técnicas e instrumentos de recolección de información	49
4.5. Análisis estadístico.....	52
5. Resultados	
5.1. Presentación y análisis de resultados	54
6. Discusión	63
7. Conclusiones y recomendaciones.....	67
Referencias.....	69
Anexos	78

Índice de tablas

		Pág.
Tabla	1 Organización de la primera variable	44
Tabla	2 Operacionalización de la segunda variable	45
Tabla	3 Población de estudiantes del 4to grado.....	49
Tabla	4 Muestra seleccionada de estudiantes del 4to grado de primaria.....	49
Tabla	5 Ficha técnica del instrumento Coordinación motora gruesa	50
Tabla	6 Validez del instrumento coordinación motora gruesa.....	51
Tabla	7 Fiabilidad del instrumento coordinación motora gruesa	52
Tabla	8 Niveles de la variable Coordinación motora gruesa	54
Tabla	9 Niveles de la dimensión coordinación general	55
Tabla	10 Niveles de la dimensión equilibrio	56
Tabla	11 Niveles de la variable lateralidad	57
Tabla	12 Niveles de la dimensión noción espacio temporal	58
Tabla	13 Contrastación de hipótesis general	59
Tabla	14 Contrastación de la primera hipótesis específica	60
Tabla	15 Contrastación de la segunda hipótesis específica	60
Tabla	16 Contrastación de la tercera hipótesis específica	61
Tabla	17 Contrastación de la cuarta hipótesis específica	62

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Niveles de la variable coordinación motora gruesa	54
Figura 2 Niveles de la dimensión coordinación general	55
Figura 3 Niveles de la dimensión equilibrio	56
Figura 4 Niveles de la dimensión lateralidad	57
Figura 5 Niveles de la dimensión noción espacio temporal	58

Introducción

En este estudio titulado “Programa de juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora en los estudiantes de una institución educativa de lima, año 2023”, el objetivo principal a investigar es determinar la influencia de la primera variable en la segunda. La perspectiva primordial de este trabajo se concentra en la importancia de aplicar juegos cooperativos en las sesiones de educación física en las instituciones educativas y cómo influiría estos juegos en la coordinación motora gruesa. La tesis se encuentra estructurada en siete capítulos que abarcan los siguientes aspectos:

El primer capítulo aborda la presentación del problema de investigación, la definición de los objetivos, la justificación de la relevancia del estudio y la identificación de las restricciones del proyecto.

El segundo capítulo se centra en el análisis del marco teórico, además, se incluye la revisión de los antecedentes de la investigación, se presenta las bases teóricas y por último la definición de los conceptos claves utilizados en la investigación.

En el tercer capítulo se presentan las hipótesis de investigación, se describen las variables en el estudio y se elabora la matriz de operacionalización de dichas variables.

El cuarto capítulo se enfoca en las áreas de estudio, el diseño de la investigación, la selección de la población y la muestra, así como también se focaliza en los métodos, técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos, además de ofrecer una descripción detallada del análisis estadístico utilizado.

El quinto capítulo se centra en la presentación y análisis minucioso de los resultados obtenidos en la investigación.

En el sexto capítulo, se profundiza en la discusión de los hallazgos y resultados de la investigación.

Por último, en el séptimo capítulo, se desarrollan las conclusiones derivadas del estudio y se proporcionan recomendaciones para futuras investigaciones en esta área.

Capítulo I

Introducción

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Determinación del problema

Después de pasar por dos años de confinamiento ocasionado por la Covid-19 y otras múltiples causas como el sedentarismo, se observó que al retomar las actividades físicas o recreativas los diferentes estudiantes mostraron muchas deficiencias cuando ellos realizaban actividades que implican el movimiento del cuerpo, por ende, se puede apreciar que su motricidad no se estaba desarrollando adecuadamente. La motricidad es un movimiento que a través de ella se puede expresar, relacionarse con otros y también sirve como una forma de poder comunicarse (Ramos et al., 2016). A nivel mundial se puede observar que estas deficiencias motoras a lo largo del tiempo fueron elevándose, uno de los problemas es debido a las tecnologías que son usadas con fines negativos y asimismo el crecimiento de la sociedad deja sin espacios para una recreación. Por ello, Vega y Cutipa (2021) mencionan que restringir cualquier tipo de desplazamiento o movimiento en la familia conlleva a que se genere la reducción del desarrollo psicológico, motriz y por consiguiente genera la reducción en la socialización entre personas.

Uno de los factores por el cual no se detecta tiempo a los trastornos motrices es debido a que no se realiza una evaluación permanente, además sumándose a ella la falta de atención de los padres hacia los hijos. Durante las etapas iniciales de la vida, resulta significativo que los padres brinden estímulos a sus hijos en el ambiente familiar, ya que esto tendrá un efecto en la evolución tanto cognitiva como motriz del niño. (Osorio et al., 2010). Para poder contrarrestar estas deficiencias motrices y el niño tenga un correcto desarrollo motor se debe cumplir con los controles médicos y asimismo llevar a cabo el correcto acompañamiento, por lo tanto:

El seguimiento minucioso de la progresión de las habilidades motrices fundamentales se constituye como un pilar trascendental en el desenvolvimiento integral de la niñez. La documentación rigurosa de su evolución durante la fase inicial del desarrollo no solo habilita la comunicación precisa con los progenitores acerca de las competencias y desafíos que sus niños afrontan, sino también en relación a sus progresos alcanzados. De manera equitativa, cobra urgencia la realización de una evaluación en el inicio, a lo largo del proceso y en el epílogo de esta etapa evolutiva. (Pirnagote et al, 2019) citado de Fassari (2010).

De acuerdo a lo mencionado vamos a distinguir dos tipos de dificultades de movimiento que se pueden dividir en dos categorías: La primera categoría hace referencia que los niños no tienen deficiencias anatómicas, sensoriales, biomecánicas, no muestran deterioro neurológico o e intelectualmente son buenos, el cual se les denominara como síndrome. Estos niños son los que adquieren las habilidades motrices muy difícilmente. En segundo lugar, se encuentra a los niños que tienen dificultades motrices como síntoma, teniendo como causa la condición médica o psicológica, por consiguiente, la coordinación motora gruesa es tomada en segundo plano (Ruiz et al., 2006).

Otro de los problemas que suscitan en todo el mundo es la exclusión y el abandono de las actividades físicas tanto en instituciones educativas como en espacios deportivos, pero ¿qué tiene que ver este tema relevante con la coordinación motora gruesa? Gómez (2020), menciona que se genera la exclusión de estudiantes debido a un inadecuado estímulo por parte de todos los estudiantes como también del docente, asimismo, la conciencia e ignorancia que existe, generan que diversos estudiantes que padecen de una mala coordinación motora sufran actos negativos y por consiguiente tienden a no realizar las actividades lúdicas o predeportivas, por otro lado, alude que los estudiantes que están más involucrados en actividades académicas son más propensos a sufrir estos actos que los que realizan actividades deportivas. En definitiva, de lo mencionado anteriormente podemos interpretar que la exclusión de las actividades físicas genera que los estudiantes también no pueden mejorar o fortalecer su coordinación motora gruesa ya que prefieren abandonar o alejarse para no sentir molestia o burla por parte de otros estudiantes.

En el Perú la motricidad ha perdido su esencia debido al crecimiento urbano y la alta concentración de la tecnología llevando al proceso de sedentarismo, un modo de vida con poco movimiento, considerándose el cuarto factor de mortalidad. Según el MINSA (2017) en los años 2013 y 2016 el incremento respecto a la obesidad y enfermedades como la diabetes se ha incrementado hasta un 86%. Para poder enfrentar estos problemas tanto motrices y de salud, el MINEDU (2018) menciona que las horas de educación física se incrementaron a tres horas pedagógicas que se pusieron en marcha en el 2018, como una iniciativa para reforzar y potenciar la enseñanza de la educación física y el ámbito deportivo., asimismo menciona que la educación física está vinculada al conocimiento del cuerpo, sus movimientos y todos los beneficiados son los estudiantes de la Educación Básica Regular.

En la I.E. 101 Shuji Kitamura ubicado en el distrito de Santa Anita se pudo observar que los estudiantes que cursan el cuarto grado de primaria mostraron deficiencias motrices cuando realizaban sus clases de educación física, asimismo esta se vio reflejada en la práctica de algún deporte. Los estudiantes en primer lugar, no tienen definido su esquema corporal, mostrando un desconocimiento de su lateralidad y tienen una disociación de sus movimientos. En segundo lugar, se pudo apreciar que, por falta de tener una orientación espacial adecuada, los estudiantes tenían mucho contacto entre unos a otros, perjudicando y lastimándose en ocasiones entre ellos.

Otro aspecto que se observó dentro de la institución educativa, fue a la hora del receso donde todos los estudiantes salían al patio a realizar diversas actividades y el cual se vio reflejada el déficit de la coordinación motora gruesa, mostrando una falta de una coordinación general, debido a que no patean un balón adecuadamente y si lo realizaban fue con una amplia dificultad, asimismo, se pudo observar que cuando jugaban vóley u overball no lanzaban el balón adecuadamente y tampoco podía atraparlo. Por otro lado, también se vio reflejada la falta de un equilibrio cuando ellos jugaban al mundo, presentando diversas dificultades y perdían la estabilidad constantemente.

Por otro lado, cuando se consultó al docente de educación física del porque tanta deficiencia en la coordinación motriz gruesa, nos menciona que uno de los factores fue debido a la llegada del COVID-19, que cuando se realizó el confinamiento, muchos de los estudiantes no realizaron ninguna actividad física, estaban sumergidos en la tecnología y el sedentarismo, asimismo nos mencionó que el problema fue aún más extenso abarcando a toda la comunidad educativa. Por otro lado, se pudo observar que los padres de la I.E. si estaban constantemente al tanto de sus hijos, esto se vio reflejado cuando se desarrolló un pequeño campeonato de inter salones, el cual sirvió como una prueba diagnóstica donde también participaron los padres de familia.

1.1.2. Formulación del problema

1.1.2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora gruesa de los estudiantes de una institución educativa de Lima en el año 2023?

Problemas específicos

P1. ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación general de los estudiantes de una institución educativa de Lima en el año 2023?

P2. ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora del equilibrio de los estudiantes de una institución educativa de Lima en el año 2023?

P3. ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la lateralidad de los estudiantes de una institución educativa de Lima en el año 2023?

P4. ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la noción espacio temporal de los estudiantes de una institución educativa de Lima en el año 2023?

1.1.3. Objetivos de investigación

1.1.3.1. Objetivos generales

¿Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora en los estudiantes de una institución educativa de Lima, año 2023?

1.1.3.2. Objetivos específicos

O1. ¿Constatar la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación general en los estudiantes de una institución educativa de Lima, año 2023?

O2. ¿Comprobar la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora del equilibrio en los estudiantes de una institución educativa de Lima, año 2023?

03. ¿Evidenciar la influencia de los juegos cooperativos en la lateralidad en los estudiantes de una institución educativa de lima, año 2023?

04. ¿Verificar la influencia de los juegos cooperativos en la noción espacio temporal en los estudiantes de una institución educativa de Lima, año 2023?

1.2. Justificación o importancia

1.2.1. Justificación teórica

La investigación propuesta, tiene un bagaje de conocimientos que fueron recopilados por diversas investigaciones, dispone de información acerca de los juegos que promueven el trabajo en equipo y la capacidad para ejecutar movimientos amplios del cuerpo. Captar esta información es esencial, ya que al ponerla en práctica se abrirá la puerta para entender cómo estos aspectos impactan en los estudiantes que cursan cuarto grado en la institución educativa de lima.

Asimismo, servirá de referencia para futuras investigaciones, a través de ella los beneficiados y su conocimiento se podrán extender a todas partes.

Por lo tanto, al profundizar el conocimiento teórico de las variables de esta investigación permitirá poner a prueba y analizar cómo los juegos colaborativos impactan en la capacidad de coordinar sus movimientos, ya que estos conceptos perduran a lo largo de toda la vida.

Esta investigación también servirá para que docentes o estudiantes profesionales de educación física entiendan el beneficio de los juegos cooperativos y que su aplicación genera un impacto positivo más allá de beneficios de la socialización, trabajo en equipo, llegando a brindar efectos positivos en la coordinación motora gruesa. Del mismo modo, que la información extraída es

reciente y ayudará en el proceso de construcción de investigaciones futuras ya que se acercan a la realidad.

1.2.2. Justificación práctica

Dentro del aporte práctico que generará esta investigación en la educación física tenemos como primer lugar, el aporte hacia los docentes de que podrán tomar conciencia de la importancia de los juegos cooperativos y luego de conocer sus beneficios puedan aplicarlos en sus sesiones de clase, del mismo modo, los beneficiados serán los estudiantes porque estarán desarrollando su coordinación motora gruesa adecuadamente. Asimismo, se podrá inculcar que cada estudiante pueda realizar estos juegos dentro de su comunidad o cualquier otro lugar, donde se extenderá y será beneficioso para todas las personas involucradas.

Su aplicación en las instituciones educativas por parte de los docentes será de vital importancia, porque en el contexto actual se ha perdido la esencia de utilizar los juegos cooperativos continuamente, asimismo, las sesiones de clase se volverán más divertidas y los involucrados se divertirán con todos sus participantes. Del mismo modo, esta aplicación podrá ayudar a que los estudiantes desarrollen su coordinación motora gruesa adecuadamente y no exista brechas o déficit que actualmente se ha incrementado.

El programa busca generar consciencia en el docente de educación física y que los juegos cooperativos se apliquen constantemente debido a sus beneficios, es por ende una nueva estrategia en la enseñanza y aprendizaje aplicada para los estudiantes, genera el trabajo en equipo y constantemente se aplica la asignación de tareas buscando que los equipos tengan que resolver situaciones complejas e instantáneas.

1.2.3. Justificación metodológica

El presente trabajo de investigación tiene una secuencia del método científico, donde se inició abordando el problema que existe en la institución educativa y de este modo se propuso plantear los objetivos respetando los antecedentes teóricos de la investigación, del mismo modo, creando una serie de hipótesis que luego se pondrán a prueba cómo los juegos en equipo realmente impactan en nuestra habilidad para coordinar movimientos más amplios del cuerpo, luego se puso en evidencias las limitaciones que surgirán en la investigación. Esta investigación se refuerza con investigaciones antiguas, que tienen un marco teórico que nos sirven de conocimiento de los conceptos básicos, luego se podrá poner a prueba la parte experimental y qué ventajas nos aporta participar en juegos cooperativos y de qué manera esto puede elevar las destrezas en la coordinación de movimientos más amplios del cuerpo.

El instrumento para aplicar este programa se tuvo que adaptar y modificar de acuerdo a la realidad, debido a que su información no presentaba una adecuada coherencia en algunos ítems, se buscó un bagaje de fuentes de información que tengan una adecuada estructura y orden para su factible aplicación.

1.3. Limitaciones de la investigación

Este estudio de investigación es de enfoque experimental y cuantitativo, y se llevará a cabo en una institución educativa de lima metropolitana.

Para obtener el instrumento adecuado para la aplicación del programa se tuvo que buscar en la base de datos generando un conflicto interno en el cual se busca usar el elegido, obteniendo una variedad de instrumentos no se consiguió instantáneamente el cual usar, se usó criterios para adecuar y tener el instrumento, todo este proceso ocasionó la demora en la ejecución de la prueba piloto. Asimismo, su validación paso por un determinado filtro donde se corrigió algunos ítems para que sea lo más claro y conciso.

Capítulo II

Revisión de la Literatura

2.1. Marco teórico

Dentro del contexto de este estudio de investigación, se pretende indagar si la participación en juegos cooperativos tiene un impacto en el progreso de la habilidad para coordinar movimientos amplios en alumnos que cursan el cuarto año de educación primaria, por lo cual la primera variable juegos cooperativos mencionada por Ylarragory (2018), lo define como acciones que buscan disminuir entornos belicosos, donde prima la participación colectiva con el objetivo de superar dificultades u obstáculos que se puedan presentar, centrándose en la participación. Por otro lado, la variable de coordinación motora gruesa es definida según Estela (2018), como los movimientos generales que realiza el cuerpo, esta debe ser armoniosa y el individuo es capaz de reconocer su coordinación, equilibrio y su lateralidad, además implica el uso de grandes grupos de músculos para su realización. La aplicación de un programa es muy eficiente debido a que está organizada adecuadamente mediante los determinados plazos con la finalidad de mejorar y resolver algún contexto que se encuentra deficiente, centrándose en un objetivo concreto, Zapata (2023) menciona que el programa está constituido por un conjunto de proyectos, organizadas y sistematizadas con el fin de alcanzar un objetivo específico y abordar los desafíos que surgen en situaciones concretas y reales.

2.2. Antecedentes del estudio

2.2.1. Internacionales

Navarro et al. (2018) en su investigación de la *incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria*, tiene como objetivo general analizar cuáles son los efectos que genera una sesión de aprendizaje de los juegos cooperativos respecto al autoconcepto físico de los estudiantes. Se empleó un método denominado cuasi - experimental donde sus medidas eran pre y post test de control, además tenía un tipo descriptivo, comparativo y analítico. Los participantes para este estudio fueron 101 alumnos de nivel primario con edades de 10 y 11 años, donde se llega a concluir que los juegos cooperativos ayudan a que los niños tengan emociones y sensaciones favorables, asimismo tienen un porcentaje más alto de adquisición de experiencias significativas.

López (2018) en el ámbito de estudio de los *juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*, el propósito principal es explorar y entender detalladamente cómo la participación en estos juegos impacta y contribuye al desarrollo de las habilidades fundamentales de movimiento. Se busca descubrir de manera específica y detallada cómo estos juegos pueden influir en el aprendizaje de los participantes de la investigación y de qué forma mejoran sus capacidades para moverse. El enfoque metodológico seleccionado para esta investigación adopta una perspectiva descriptiva y se dirige hacia un grupo muestral conformado por 20 niños pertenecientes al nivel inicial de la escuela primaria Isidro Ayora. Los resultados de la investigación arriban a la conclusión de una correlación positiva sustancial entre la participación en juegos tradicionales y el desarrollo notorio de las destrezas motrices gruesas. Estas conclusiones derivan de la observación aguda de que las experiencias motrices se enriquecen de manera significativa cuando los juegos tradicionales son incorporados en las sesiones de actividad física planificadas.

Zambrano (2019) en su investigación de *juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa republica de Francia*, tiene como propósito determinar cómo los juegos en equipo pueden mejorar la habilidad en la coordinación de movimientos amplios. Donde llega a usar el método de investigación cualitativo y cuantitativo de tipo pre experimental y nivel explicativo, teniendo como muestra de estudio a 26 niños que tenían dificultades en la motricidad gruesa, llegando a la conclusión que cuando utilizo los juegos cooperativos en la unidad educativa republica de Francia, pudo observar una mejora en los estudiantes en su motricidad gruesa, sin embargo también menciona que la falta de materiales jugaron un papel en contra, sin embargo se adecuo las sesiones y se pudo concretar adecuadamente los juegos cooperativos.

Barreno (2022) en su investigación realizada en Ecuador que lleva por título, *los juegos cooperativos en la coordinación motriz en escolares de educación general básica elemental*. La piedra angular de este estudio consiste en investigar el impacto positivo que podría tener la integración de juegos cooperativos en el avance y cultivación de la habilidad de coordinación motriz. Este análisis se enfoca en estudiantes de educación primaria que se encuentran inmersos en el ámbito de la educación. El tipo es cuantitativo de corte longitudinal, aplicando un enfoque de investigación pre experimental. Se eligió a un grupo de 31 estudiantes para formar parte de la muestra., por otro lado, llega a la conclusión que su aplicación resultó positiva, además de que la mayor parte de la muestra tuvo el impacto necesario para mejorar su coordinación motriz.

2.2.2. Nacionales

Sanchez (2019) cuando realizó su investigación de *los juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria*. El propósito fundamental de este estudio consiste en llevar a cabo una evaluación exhaustiva del desenvolvimiento de las capacidades físicas en los estudiantes a nivel de educación básica, todo esto a través de los juegos cooperativos. Se optó por usar pruebas iniciales y finales, lo que es característico de un enfoque pre experimental en la investigación. La muestra consistió en 12 estudiantes de segundo grado de primaria, seleccionados de manera no aleatoria, donde llega a la conclusión de que se encontró una mejora en las capacidades físicas de todos los estudiantes, el cual tiene un mayor énfasis de mejora de la resistencia.

Gutiérrez (2021) en su investigación de *taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa*, muestra como objetivo argumentar de qué manera puede llegar influir las actividades lúdicas en el aprendizaje y desarrollo de la coordinación motora gruesa de los estudiantes que cursan el tercer grado del nivel primario en la I.E. 64668 la Perla en el Departamento de Ucayali. Se

utilizó un tipo de investigación cuasi experimental y experimental, con un total de 124 niños, en los cuales se utilizó a 62 niños como muestra, llegando a concluir que antes de realizar el taller de actividades lúdicas los niños presentaban deficiencias a la hora de coordinar sus movimientos amplios, posteriormente de su aplicación mostró que todos los estudiantes consiguieron un mejor rendimiento y progresivamente fueron adquiriendo y fortaleciendo su coordinación motora gruesa.

Barreto y Chuta (2019) en su investigación del *programa jugando voy aprendiendo para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 3 años*, menciona como objetivo determinar si el programa pueda tener efectos positivos en la coordinación de sus movimientos amplios, la investigación realizada fue cuantitativa de tipo pre – experimental, teniendo como muestra a 12 estudiantes de 3 años de la I.E.P SKY GARDEN. Concluye con su investigación afirmando que el programa jugando voy aprendiendo si ayudo a los estudiantes a mejorar su coordinación motora gruesa, asimismo resaltó que el impacto positivo fue de un 100 % consiguiendo el aprendizaje de todos los estudiantes que participaron en la investigación.

Gutiérrez (2019) en su investigación que lleva por título *los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 395 Chicolón – Bambamarca*, el objetivo principal de este estudio es descubrir si la implementación de juegos que involucran habilidades psicomotoras contribuye a la mejora de la coordinación de movimientos más amplios del cuerpo. Se utilizó un enfoque de investigación pre-experimental y se llevó a cabo un diseño de pre y post prueba. El grupo de estudio estuvo compuesto por 10 estudiantes en el nivel inicial. Los resultados mostraron que los juegos psicomotores tuvieron un impacto del 80% en la mejora de la coordinación motora gruesa.

Hidalgo (2018) en su investigación titulada, *“juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación*

primaria de la institución educativa hermanos rafael y emilio gómez paquiyauri - callao, 2018”, busca explorar en qué medida la participación en juegos en equipo influye en la mejora de nuestras habilidades sociales, es decir, cómo jugar junto a otros puede afectar positivamente la forma en que interactuamos y nos relacionamos con los demás. Su tipo de investigación tuvo un enfoque cuantitativo y utilizó un diseño pre experimental, la muestra estuvo constituida por 81 estudiantes del cuarto año de primaria. Asimismo, llegó a concluir que la correcta aplicación de los juegos influyó significativamente, asimismo, llegó a mejorar las habilidades sociales entre todos los participantes.

Chávez (2019) realizó una investigación que lleva por título, *Programa de juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de cuatro años en una I.E.*, donde busca comprobar si los juegos en equipo ayudan a que los niños de cuatro años mejoren en sus habilidades de movimiento y pensamiento. Su tipo de investigación es aplicada de corte longitudinal y es cuantitativa, de diseño pre experimental, su muestra estuvo constituida por 44 estudiantes. Se concluye mencionando que la aplicación del programa fue favorable debido a que la psicomotricidad y los juegos cooperativos se vinculan entre sí.

Mendoza & Zambrano (2021), en su investigación desarrollada que lleva por título *Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años*, tiene por objetivo otorgar apoyos de material lúdico a todos los docentes con la finalidad de tener un repertorio de actividades lúdicas y de esta manera mejorar la habilidad de coordinar movimientos amplios. El tipo de investigación es de corte transversal, tiene carácter descriptivo y es un diseño no experimental, y está conformado por 10 estudiantes. Asimismo, concluye mencionando que, se debe fomentar el progreso en la capacidad para coordinar movimientos amplios de su cuerpo y también usar alternativas distintas para que los niños fortalezcan y alcancen distintas habilidades.

Ordoñez (2017) en su investigación titulada *juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad en estudiantes del 1er grado primaria en Huancayo*, tiene por objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado de primaria. El tipo de investigación corresponde a un diseño pre experimental, tiene un corte longitudinal y la muestra estuvo conformada por un total de 50 estudiantes. Por otro lado, concluye mencionando que los juegos cooperativos influyeron significativamente después de aplicar el programa, consecutivamente alude que se debe difundir en las diversas instituciones con la finalidad de que los estudiantes fortalezcan y mejoren su coordinación motora gruesa.

Vila (2022) en su estudio realizado que llevo por título *juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en estudiantes del nivel inicial*, tiene por finalidad determinar si el programa influye en la mejora de la coordinación motora gruesa, se aplicó el tipo de investigación experimental y con un diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por un total de 18 estudiantes del nivel inicial. Del mismo modo, llega a concluir que los estudiantes tuvieron una mejora significativa después de realizar el post test, aumentando en un 33%, lo cual difiere que hubo un notable progreso en la aplicación del programa, asimismo, menciona que sería más recomendable aplicar más sesiones para resultados más precisos.

García (2021) en su estudio realizado que lleva por título *aplicando juegos cooperativos mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. BELEN- TUMBES 2020*, tiene por finalidad aseverar si la aplicación del juego cooperativo influye en la coordinación motora gruesa, es una investigación experimental, cuantitativa, la muestra estuvo constituida por 16 estudiantes que están matriculados en el nivel inicial. Del mismo modo, llega a concluir que la aplicación de los juegos cooperativos influyeron significativamente en los estudiantes, por otro lado, recomienda que se investigue más sobre la intervención de juegos que contribuyan el desarrollo motor de los estudiantes.

Zapata (2022) en su estudio de investigación que lleva por título *manual de juegos como estrategia didáctica para aprender nociones espaciales con los niños de educación inicial*, tiene por objetivo determinar la influencia de los juegos como método de enseñanza para aprender las nociones espaciales, se realizó el estudio de un enfoque mixto, con tipo descriptivo, la muestra estuvo constituido por 30 estudiantes. Llega a la conclusión de que utilizar los juegos como estrategia didáctica mejora el aprendizaje en los niños, asimismo, que llegaron a conocer sus nociones espacio temporales, y que los docentes de aula se sorprendieron con los resultados y admitieron la mejora de los estudiantes, recomendando utilizar esta estrategia en los años lectivos de clases.

García et al (2019) en su estudio de investigación que lleva por título *los juegos cooperativos como estrategia para el desarrollo de la lateralidad en niños de 5 a 7 años*, donde tiene por finalidad evaluar el efecto de juegos cooperativos en el desarrollo de la lateralidad, su diseño de investigación fue cuasi experimental, el tipo fue de intervención, la muestra de la investigación estuvo constituida por 30 estudiantes de una escuela pública de Málaga en España. Llega a concluir mencionando que los juegos cooperativos son buenas herramientas eficaces para el desarrollo de su lateralidad, donde las 10 semanas de aplicación de los juegos obtuvieron un 30% de mejora.

2.3. Bases teóricas

2.3.1. Bases teóricas de la variable juegos cooperativos

2.3.1.1. Definición de juegos cooperativos

Ylarragorry, (2018) menciona que son aquellos juegos que promueven la socialización entre los participantes, donde no existe la competencia, por lo tanto, solo prevalece la cooperación y participación de todos los integrantes, teniendo como punto central el trabajo colectivo y no individual, del mismo modo,

menciona que el juego se desarrolla con otros participantes y no teniendo rivales, es decir superan obstáculos o desafíos y no se fijan en superar a los demás.

Para Elizondo et al. (s.f) los juegos cooperativos son medios para que los niños puedan socializar con los demás, trabajar y organizarse conjuntamente con sus pares, además de que sus planes y proyectos se logran fundamentar en una comunidad y no individualmente como en otros juegos. Asimismo, el juego cooperativo no se orienta a lograr un resultado final, si no que el proceso que se desarrolla el juego, todos los participantes gocen y disfruten de la actividad, además predomina la interacción entre todos y los participantes de cada equipo no se repiten.

Por otro lado, Munevar (2019) citado de (Martínez, 2012) menciona que son actividades que tienen por finalidad promover actitudes prosociales, dejando en segundo plano la competición y solo se preocupan de buscar en los estudiantes la unión, organización, con el objetivo de fortalecer desafíos grupales, que son inherentes para una adecuada socialización entre todos los integrantes.

De manera que Orlick & Martínez (2002), difiere que estos juegos son de tiempo libre y se desarrollan con la finalidad de superar los diversos obstáculos con la participación de todo los integrantes, asimismo, se basa en el aprendizaje por diversión debido a que son más empáticos debido a que son conscientes de cómo las otras personas se sienten y cada actividad es placentera, por otro lado, menciona que estos juegos cuando son elegidos apropiadamente para el nivel y edad se disfrutan y obtienen una mayor participación entre todos los asistentes.

Por otro lado, González (2018) en su estudio, se señala que los juegos colaborativos son situaciones donde todos los participantes ejecutan cada movimiento de manera colectiva y unificada., evitando en si la oposición, además, se busca la participación plena de todos los involucrados con la finalidad de conseguir los

objetivos que son planteados en determinado juego. Asimismo, también genera una cohesión grupal, debido a que deben estar en constante comunicación siendo empáticos y ayudando a la organización y toma de decisiones con la finalidad de resolver los problemas de las situaciones adversas.

2.3.1.2. Programa de Juegos Cooperativos

El programa de juegos cooperativos es una aplicación de una variedad de juegos seleccionada minuciosamente con la finalidad de que los estudiantes de cuarto grado de primaria tengan una mejora al coordinar sus movimientos amplios del cuerpo. Este programa surge como finalidad de buscar una alternativa en las sesiones de aprendizaje para que el estudiante mejore su coordinación, además, no pierda la esencia de disfrutar cada actividad, también, busca el bienestar de cada estudiante involucrado en la aplicación del programa.

2.3.1.3. Clasificación de los juegos cooperativos

Flores (2018) citado de (Bedoya, 2002) lo divide de la siguiente manera:

- Juegos de presentación: Es una forma de iniciar una sesión de clases, donde los participantes pueden conocer sus datos personales, son muy dinámicas y generan el primer acercamiento entre los individuos.
- Juegos para conocerse: Permite conocer las características que puede poseer la otra persona y no pensar en uno mismo, en ocasiones puede generar una negatividad entre los participantes.
- Juegos de distinción: Son actividades que permiten tener contacto y evita las tensiones que puede generar en el grupo.
- Juegos energizantes: Las actividades que se realizan son muy activas, por lo tanto, es una forma de liberar las energías acumuladas que posee el niño o individuo.
- Juegos de confianza: actividades que generan confianza entre los participantes y también con uno mismo.

- Juego de contacto: Favorece la colaboración entre los participantes, de esta forma se posibilita una mejor estima y confianza entre los participantes.
- Juegos de estima: Ayuda a que los participantes puedan generar y extraer afectos positivos entre uno y otros participantes.
- Juegos de relajación: Permite que los participantes apacigüen sus emociones y los transfieran a otros objetivos.

2.3.1.4. Característica de los juegos cooperativos:

Medina y Espinoza (2020) citado de (Garaigordobil, 2006) menciona las siguientes características que posee los juegos cooperativos:

- Participación: No existe la eliminación, por lo tanto, todos deben ser partícipes del juego y cada uno cumple un rol.
- Comunicación e interacción amistosa: El juego produce diversas situaciones de interacción, toma de decisiones, en el cual todos los participantes crean procesos comunicativos y genera amistad entre todos.
- Cooperación: El juego genera que cada participante se acepte, el cual busca generar la imagen de sí mismo frente a los demás, por lo tanto, genera que cada participante se involucre con todos para lograr un objetivo en conjunto.
- Diversión: cuando el juego se desarrolla se construyen generaciones positivas y constructivas entre todos.

2.3.1.5. Definición de Juego

Secadas (2018) menciona que Piaget define al juego como un conjunto de acciones que tiene una finalidad y es concebirse en ella misma, utilizando los objetos del exterior, asimismo, de las relaciones que puede provocar realizar la actividad, se enfoca y engrana en las repeticiones de cada actividad buscando el placer en cada uno de ellas. Por otro lado, el juego en cada determinado lugar tiene una diversidad de expresión y se desarrolla de

manera distinta, por ello, Cáceres et al. (2018) menciona que para Huizinga el juego es un elemento central que pertenece a la cultura, el cual permite fortalecer las manifestaciones culturales, los lazos, las expresiones de una determinada comunidad.

Para Cuellar et al. (2018) citado de Vygotsky (1972), refiere a que el juego se origina porque sentimos la necesidad de interactuar con lo que nos rodea y estar en contacto con nuestro entorno., es decir que participa la naturaleza y origen, en el cual se retribuye al juego como un fenómeno social, en ella se generan visualizaciones que van más allá de lo instintivo y la pulsación individual. Entonces se entiende que para Vygotsky el juego es una acción social, que gracias a que los niños se involucren y cooperen unos a otros, adquieren roles y papeles que se complementan entre sí.

2.3.1.6. Contribuciones del juego para el desarrollo infantil

López et al. (2020) menciona que el juego de cierta manera es una actividad indispensable para todo el ser humano, debido que esto le ayudará a generar su desarrollo tanto motor como también su imagen corporal, asimismo, también contribuye con su formación afectivo y social, incluso se podrá observar el crecimiento a nivel intelectual.

A partir de este enunciado se concluye que el juego es una necesidad para el niño, debido a que necesita del movimiento para su aprendizaje, además, necesita el manejo y control de objetos, para poder relacionarse con ellos y sus pares, llevando a ser una actividad espontánea.

2.3.1.7. Múltiples influencias y concepciones de los juegos

El juego tiene una gran influencia en la sociedad y por ello es importante que sus prácticas se sigan realizando y se adquiera en profundidad dentro del currículo nacional, para conocer sus influencias Nakayama (2018) nos menciona lo siguiente:

- El juego como producción cultural: La sociedad tiene una cultura a través de ella se puede reflejar sus valores, costumbres, tradiciones, sentimientos, normas y también cómo ha transcurrido su historia a lo largo del tiempo. También, tiene su producción de símbolos, de una memoria y nuevas pautas, buscando y creando una identidad de pertenencia grupal. Es decir, se transmite la cultura, se crea y produce una nueva forma cultural. De esta forma, entendemos que a través del juego se llega a construir una cultura lúdica, donde los juegos pueden estar en constante cambio y transmisión, sin perder su esencia del juego que lo identifica y diferencia de otras.
- El juego como manifestación de los sujetos: Se asocia a cómo el individuo se puede manifestar, de cómo expresa sus sentimientos, emociones, e incluso la historia del individuo, se encarga de transformar y crear nuevas pautas culturales. Entonces podemos detallar que, si no hay jugadores, el juego no existiría.
- El juego como signo de identidad: Ayuda a diferenciar las características de cada juego debido a que cada contexto y situación distinta es decir son propios y particulares en cada determinado contexto. Estos determinados rasgos se generan desde lo individual hasta lo colectivo, Nakayama (2018) citado de (Brougere 1998) sostiene que la cultura lúdica se llega a generar a partir de las interacciones sociales.
- Juego como práctica cultural: Refiriéndose al modo de obrar y pensar, debido a que las prácticas generan un sentido y un significado, que lo lleva a una acción, expresión, producción y todo esta se basa en una argumentación sólida
- El juego como desarrollo: Según la declaración de los derechos del niño en 1989 y 1959, conjuntamente con la convención sobre los derechos del niño, desarrollan políticas que están orientadas a la atención, protección y promoción de los derechos del niño. Esta acogida es universal y en el artículo 31 mencionan que el niño tiene derecho al descanso,

esparcimiento y al juego que deben ser apropiadas para su determinada edad, independientemente de que cada cultura es distinta.

2.3.1.8. El papel del juego cooperativo en el desarrollo social

En el juego cooperativo todos los participantes tratan de brindar una ayuda mutua entre ellos, donde se requiere una comunicación plena y cada uno de ellos tiene que confiar el uno al otro, para poder desarrollar la actividad de manera adecuada, teniendo de base el aceptarse uno a otro sin ninguna distinción, compartiendo momentos el uno al otro y ayudándose para conseguir un objetivo, asimismo, podemos destacar que el juego ayuda en el desarrollo cognitivo estimulando y generando la atención y concentración, su deseo de jugar con otros adhiere el simbolismo, por otro lado, el juego también es una fuente de aprendizaje, generando la creatividad e imaginación en cada uno de sus participantes. (López et al., 2020).

2.3.1.9. Importancia de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos tienen diversos beneficios a partir de que se desarrolla de manera grupal y no individualmente, como menciona Quiñonez (2018) que los juegos cooperativos ayudan a disminuir la agresividad, los cuales siempre están presentes en cualquier otro tipo de juego por que se basan en ganar y no divertirse conjuntamente. Asimismo, alude que el comportamiento es distinto que los juegos individuales, ya que busca el beneficio y bienestar colectivo. Es decir que ayuda en el desarrollo de habilidades sociales superando los prejuicios de la sociedad, permitiendo una crítica constructiva.

Según la CND (2023) un programa es importante porque ayuda a tener una organización secuenciada y brinda una orientación adecuada para conseguir los objetivos del aprendizaje, a través de ella se puede realizar actividades que ilustran un proceso didáctico. Por otro lado, Alderete (2022) menciona que un programa puede intervenir significativamente en las emociones, además

determina rasgos y características personales, que consecutivamente se relacionan con el éxito del proyecto.

2.3.1.10. Organización de la variable juegos cooperativos

El siguiente programa de juegos cooperativos tendrá que tener los siguientes contenidos y seguir el orden de los pasos para su correcta ejecución:

- Datos generales: Está conformada por los datos de la institución en donde se desarrolla el programa.
- Justificación: Se mencionará del porque se tiene que desarrollar el programa de juegos cooperativos y cuáles son sus beneficios.
- Características: Se definirá las cualidades del porque el programa es único y distinto a otras.
- Objetivos: Se definirá qué es lo que se quiere lograr con el proyecto planteado.
- Metodología: Se determinará cuál es el orden y el proceso a seguir para conseguir los resultados, del mismo modo del cómo se desarrollará y con cuánta población se cuenta para dividir y ejecutar el programa de manera adecuada.
- Cronograma y duración de actividades: Se plantea la duración en tiempo, fecha y sesiones se llevará a cabo para poder conseguir los resultados esperados.
- Inversión: Se entiende por la cantidad que se gastara en el programa, se aproxima un determinado monto.
- Recursos: Cuales son los recursos humanos, materiales y económicos con los que se cuenta.
- Aplicación: Se llevarán a cabo los juegos que serán previamente desarrollados en las sesiones.
 - Sesión 1
 - Prueba de entrada, aplicación lista de cotejo.
 - Recolección de datos

- Sesión 2 a Sesión 15
 - Aplicación de los juegos
 - Evaluación por sesión
 - Seguimiento por sesión
 - Retroalimentación
- Sesión 16
 - Prueba de salida
 - Recolección de datos

- Resultados: Se llegará a comparar y evaluar cuáles fueron los resultados antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.

2.3.2. Bases teóricas de la variable coordinación motora gruesa

2.3.2.1. Definición de coordinación motora gruesa

Mundo inicial (2020) explica lo que significa ser capaz de realizar movimientos grandes de manera coordinada y efectiva, lo cual involucra la capacidad de controlar y dirigir nuestros movimientos cuando realizamos acciones que requieren un uso considerable de fuerza y movimiento en todo el cuerpo, asimismo, la facultad para poder resolver una determinada sucesión de movimientos de manera metódica y armónica, en cual participan esquemas motrices que se aprendieron en un determinado tiempo y que ya forman parte del individuo, como el esquema corporal, la noción del espacio y tiempo, asimismo, las sensaciones cenestésicas conjuntamente con la plasticidad cerebral.

Por otro lado, al realizar los movimientos complejos implica tener un buen control del cuerpo, por ello, Castillo (2021) menciona que constituye a un progresivo autocontrol de la masa corporal que cada individuo posee

conjuntamente con los rangos de movilidad que posee el cuerpo humano a través de las articulaciones y extremidades.

De estas dos definiciones, podemos establecer que la coordinación motora gruesa se refiere al movimiento del cuerpo, de manera que esta sea con la mínima utilización de energía y que genere un movimiento armónico para poder solucionar un determinado problema que implique resolverla en una determinada situación.

Del mismo modo, Ruiz & Omeñaca (2019) mencionan que a los juegos cooperativos se les debe añadir acciones motrices cooperativas poco regladas de este modo puede favorecer afianzar la lateralidad del individuo, las experiencias motrices que proporciona las actividades lúdicas ayudan a explorar más las capacidades perceptivo motrices y está vinculado con las soluciones motrices que puede otorgar soluciones más creativas a cada determinado contexto.

La interacción es primordial para poder desarrollar los juegos cooperativos, por ello, Cuesta et al. (2016) menciona que para cooperar se necesita una existencia de interacción social, el cual facilitara un aprendizaje significativo, esto se convertirá en una fuente de transmisión de valores y respeto el cual conlleva a que también mejoren su coordinación motora gruesa, específicamente en el equilibrio, debido a que el individuo tendrá que cooperar con su par para que pueda mantener el control de su propio cuerpo frente a situaciones adversas o acciones complejas motrices.

Poder identificar cual es ubicación dentro de un determinado contexto u acción ayuda que el individuo sepa orientarse adecuadamente, por ello, Villon (2023) menciona que una adecuada propuesta de juegos cooperativos puede ayudar a desarrollar la orientación espacial del niño, en estas acciones

motrices pueden estar inmersos actividades como saltar, correr, atrapar, esconderse, entre otros.

Mauricio (2019), nos menciona que tener una coordinación general es la capacidad de realizar movimientos fluidos y precisos de forma eficiente, asimismo, alude que con la contribución de los juegos cooperativos se puede desarrollar adecuadamente la coordinación general, debido a que implica la acción motriz de todos los participantes de manera conjunta y armoniosa para conseguir un determinado objetivo.

2.3.2.2. Principios psicofisiológicos de la coordinación motora gruesa

Calle (2019) citado de (ENESO, 2016) menciona a dos principios los cuales ayudan a entender mejor cómo se llega a realizar y controlar secuencialmente los primeros movimientos, tenemos a:

- Céfalocaudal: Involucra el desarrollo del cuerpo extendiéndose de la cabeza a los pies, es decir que el proceso es de manera descendiente.
- Próximo-Distal: El progreso se genera del centro del cuerpo hacia los exteriores o extremidades del cuerpo, es decir que, si se controla el tronco del cuerpo, luego nos ayudará realizar actividades con la mano.

2.3.2.3. Regiones cerebrales implicadas en la coordinación motora gruesa

Al principio o cuando los bebés tienen un poco tiempo de nacimiento, los movimientos que realizan son involuntarios, es decir actos reflejos, sin embargo, cuando ya implica casi todo el control los participantes en dicha acción procede al área cerebral, por ello, Sánchez (2021) menciona a las siguientes áreas cerebrales que están implicadas en la coordinación motora gruesa:

- Lóbulo frontal: a diferencia de otras áreas, es la que más participación tiene en el movimiento.

Asimismo, para que el movimiento sea voluntario debe cumplir con las siguientes fases:

- Planificación del objetivo: Interviene el área dorsolateral de la corteza prefrontal, teniendo como objetivo planificar y buscar la intención del movimiento, por otro lado, en nuestro cerebro, está la corteza prefrontal, que se encarga de mantenernos enfocados y motivados. Y en la parte de atrás, encontramos la corteza posterior, que nos proporciona información sobre lo que estamos viendo, sintiendo y tocando.
- Programación: se usan diferentes partes del área premotora, que ayuda a crear un plan de movimientos teniendo en cuenta la noción del espacio-tiempo, dirección y cómo se desarrollará la secuencia del movimiento.
- Realización: la encargada es la corteza motora primaria, encargada de generar el orden enviando toda la información a la médula espinal, que por consiguiente dará inicio al movimiento.

Otra área importante es el cerebelo, ya que se encarga de graduar y ajustar los movimientos que han sido producidos.

2.3.2.4. Importancia de la coordinación motora gruesa

Los movimientos del individuo son parte del día a día, por lo tanto, es importante que se desarrolle de manera adecuada en la vida cotidiana, por ello, Romero y Zegarra (2022) citado de (Guevara 2013), enfatiza su significado porque abarca las destrezas esenciales que los niños deben desarrollar para moverse de manera efectiva, explorar su entorno y comprender el mundo que los rodea. Esto implica aprovechar al máximo todos sus sentidos para percibir y asimilar información del ambiente y su mundo exterior. Al llevar a cabo esta tarea, los niños sincronizan sus movimientos, ya sea utilizando grupos musculares más grandes o más

pequeños, lo que les proporciona una agilidad y facilidad en la forma en que se desplazan y utilizan su cuerpo en conjunto.

Del mismo modo, para Gutiérrez (2021) citado de (Gómez, 2019) es importante porque, si no habría una coordinación motora gruesa eficiente los individuos tendrían un gesto impreciso, los movimientos que realizarían serían torpes y bruscos, del mismo modo que no podrían enfrentarse a una situación adversa. Asimismo, su correcto desarrollo ayudará al individuo a tener una personalidad favorable y aprender a regular sus movimientos en distintas situaciones.

2.3.2.5. Trastornos del desarrollo de la coordinación

Son grupos de afecciones psiquiátricas que afectan la capacidad de producir y controlar movimientos, Prades (2019) hace referencia como las irregularidades que se van produciendo en el tono muscular, la adquisición de las habilidades motrices y la postura del individuo, esto se puede desarrollar desde tempranas edades. Gonzales (2022) menciona la siguiente división:

2.3.2.5.1. Causas

- Cuando se genera el consumo excesivo de alcohol, en la etapa de gestación.
- Nacimiento prematuro o con escaso peso.
- Predisposición genética o algún historial de un familiar.

2.3.2.5.2. Síntomas

Se muestran cuando existe deficiencias o su desarrollo motor este retrasado y se puede observar cuando tiene:

- Torpeza
- Retrasos para gatear, pararse y caminar
- Problemas para poder saltar, caminar, correr, pararse en un pie.

Estos síntomas que se menciona son producto de la mala coordinación óculo podal y óculo manual, y en las clases de educación física son fáciles de poder diagnosticar, además los grados de dificultad se pueden ir prolongando dependiendo de la gravedad que puede poseer el individuo.

2.3.2.6. Dimensiones de la variable coordinación motora gruesa

Jaime (2019) citado de (Sugrañes, 2007) menciona a las siguientes dimensiones que sirven para poder analizar y entenderla de manera más global, que son aspectos que se manifiesta en el movimiento corporal y se clasifican en:

- Coordinación general (transposición lateral), se refiere al uso los segmentos grandes del cuerpo, es decir los miembros superiores e inferiores, individualmente o conjuntamente se busca un movimiento coordinado y que sea eficiente, puede darse en un desplazamiento.
- Lateralidad (saltos laterales), se le denomina al dominio de una o dos partes del cuerpo, es decir tiene un mayor dominio o una mejor preferencia, se puede observar cuando se realizan saltos, pasos, entre otras o cuando hay movimiento del miembro superior e inferior.
- Equilibrio, está relacionado con la habilidad de permanecer en una posición específica sin perder una postura determinada, incluso cuando hay fuerzas externas que podrían afectarla o sin ninguna influencia externa. Esta forma de coordinación implica un mayor nivel de complejidad, ya que requiere que el cuerpo ajuste y modifique su posición en respuesta a diferentes situaciones para mantener la estabilidad.
- Noción espacio temporal (saltos monopedales), es el traslado o movimiento de manera eficaz mediante el conocimiento del espacio y el

tiempo conjuntamente coordinadas, conociendo los términos, adentro, afuera, detrás, al centro, delante de un determinado objeto.

2.4. Definición de términos básicos

Experiencia significativa, conjunto de actividades o situaciones reales que conducen a enfrentar y resolver situaciones o acciones complejas, donde tienen una secuencia ordenada y lógico con el propósito de desarrollar el pensamiento sistémico y complejo, estas experiencias son planificadas y organizadas por parte de los docentes con una intención (MINEDU, 2020).

Socialización, se le denomina al proceso en el que los individuos aprenden a participar y tener convivencia acerca de la vida, donde todo el ser humano pasa a relacionarse con sus pares en toda la trayectoria de su vida, aquí participan tanto la familia, amigos, que son parte de los agentes de la socialización (Vera, 2020).

Interacción, es la acción de unir diferentes elementos sin importar las diferencias, sirve de base para poder generar armonía y una sana convivencia en la sociedad, es la conducción para abandonar prejuicios y lograr una sociedad inclusiva (Tilio, 2018).

Movimiento corporal, es una forma de comunicación que acompaña al individuo desde los primeros años de vida, con estos movimientos se puede expresar del cómo se siente, sin mencionar una palabra, entendemos también como el desplazamiento del ser humano utilizando las articulaciones y los músculos (EUROINNOVA, 2021).

Torpeza motriz, es un trastorno que implica el desorden evolutivo de las habilidades motrices, en el cual se les dificulta moverse en un determinado espacio, estas acciones se pueden visualizar entre los 5 a 11 años, donde se muestra dificultades al realizar alguna actividad. (López, 2021).

Participación colectiva, Se le denomina a la intervención de un cierto número amplio de personas con la finalidad de conseguir objetivos mientras se trabaja o participa recíprocamente (Educattion, 2017).

Pedagogía Lúdica: Es una actividad que ve al juego como algo que ayuda en el proceso de aprender y enseñar, implica establecer conexiones creativas y significativas entre la persona que está aprendiendo y la que está enseñando. En lugar de ver el juego como algo separado de la educación, se integra de manera inteligente para fomentar una experiencia de aprendizaje más efectiva y atractiva. (Domínguez, 2015)

Recreación: Se le denomina al desenvolvimiento espontaneo y placentero en su determinado tiempo libre con la finalidad de satisfacer su descanso, entrenamiento, expresión, socialización y su aventura (García, 2017)

Cooperación, es el acto o el proceso de trabajar en conjunto para conseguir un propósito, es una habilidad para trabajar de manera efectiva y con respeto entre los diferentes equipos participantes. (UNICEF, 2020)

Capítulo III

Hipótesis y Variables

3.1. Formulación de hipótesis

3.1.1. General

El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación motora gruesa de los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima año 2023

3.1.2. Específico

H1. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación general en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima año 2023.

H2. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación motora del equilibrio en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima año 2023.

H3. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la lateralidad en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima año 2023.

H4. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la noción espacio temporal en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima año 2023.

3.2. Variables

3.2.1. Definición conceptual

El programa de juegos cooperativos, son actividades que están conformadas por una diversidad de participantes, con la finalidad de socializar y generar armonía entre todos, buscando la participación conjunta y buscando soluciones ante un desafío propuesto y olvidándose de la competencia que generalmente busca el bienestar individual. Así como menciona Ylarragorry, (2018) que los juegos cooperativos son aquellos que promueven la socialización entre los participantes, donde no existe la

competencia, por lo tanto, solo prevalece la cooperación y participación de todos los integrantes, teniendo como punto central el trabajo colectivo y no individual.

3.2.2. Definición conceptual de coordinación motora gruesa

Mundo inicial (2020) alude que la coordinación motora gruesa es la facultad para poder resolver una determinada sucesión de movimientos de manera metódica y armónica, en cual participan esquemas motrices que se aprendieron en un determinado tiempo y que ya forman parte del individuo, como el esquema corporal, la noción del espacio y tiempo, asimismo, las sensaciones cenestésicas conjuntamente con la plasticidad cerebral.

3.2.3. Definición operacional de la variable coordinación motora gruesa

La habilidad de coordinar movimientos grandes, también conocida como coordinación motora gruesa, será evaluada mediante el uso de un instrumento específico llamado lista de cotejo. La lista de cotejo se convierte en una valiosa herramienta en este estudio al permitirnos observar y registrar de manera estructurada los diversos aspectos relacionados con la forma en que realizan los movimientos amplios en el entorno de investigación. Cada elemento incluido en esta lista desempeñará un papel esencial al indicarnos cómo se desarrolla nuestra capacidad para coordinar movimientos más amplios y complejos, ofreciendo una visión detallada de la habilidad de las personas evaluadas en este aspecto específico., donde se constató la insuficiencia de la coordinación motora, presentando una confiabilidad de un 81%. Para poder identificar y seleccionar el instrumento adecuado para la investigación se tomó referencia del trabajo de investigación que lleva por título programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa, para estimular los aprendizajes escolares Lupaca (2018).

3.3. Operacionalización de las variables

3.3.1. Organización de la variable Juegos cooperativos

Tabla 1

Organización de la primera variable

Variable	Organización del programa	Indicadores
	● Recolección y elección de la institución ● Justificación ● Características ● Identificación de objetivos ● Metodología ● Cronograma y Duración ● Identificar la inversión ● Recursos a utilizar ● Aplicación - Sesión 1 ▪ Prueba de entrada, aplicación lista de cotejo.	Prueba de entrada
Juegos Cooperativos	▪ Recolección de datos	Prueba de salida
	- Sesión 2 a Sesión 15 ▪ Aplicación de los juegos ▪ Evaluación por sesión ▪ Seguimiento por sesión ▪ Retroalimentación - Sesión 16 ▪ Prueba de salida ▪ Recolección de datos ● Resultados	

3.3.2. Operacionalización de la variable coordinación motora gruesa

Tabla 2

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rango
Coordinación motora gruesa	Coordinación general	Estructura cerebral	1 -8	1. Si	A. Alto
		Actividad corporal			B. Bajo
		Reconoce su cuerpo			C. Medio
	Equilibrio	Estabilidad	9 - 16	2. No	
		Autonomía			
		Postura			
	Lateralidad	Desplazamientos	17- 23		
		Salto			
		Lanzamientos			
	Noción espacio temporal	Aspecto Sensoperceptivo	24- 32		
		Percepción visual			
		Maduración espacial			

Capítulo IV
Materiales y Métodos

4.1. Área de estudio

El presente trabajo de investigación está relacionado básicamente con la línea de investigación de la pedagogía y didáctica, debido a que en la siguiente investigación se aplicará diversas metodologías, estilos de enseñanza y estrategias en base a actividades lúdicas con la finalidad de que su proceso de enseñanza y aprendizaje sea adquirido con un porcentaje alto. Orlick & Martínez (2002), nos menciona que la aplicación y el desarrollo del juego cooperativo es de manera libre y se requiere la participación de todos los integrantes para superar los diversos obstáculos que se presenta en una situación determinada, asimismo, el aprendizaje se obtiene a través de la diversión.

4.2. Diseño de investigación

El enfoque del nivel de investigación será el cuantitativo; para Alan & Cortez (2018) este enfoque se fundamenta al tener la presencia de números, por el cual se usará para investigar, analizar y llegar a comprobar la información pertinente y obtener los datos de la investigación, además la realidad con este enfoque se puede conocer de forma imparcial debido a que primero se reúne y analiza la información para luego medir las variables, asimismo su hipótesis puede ser aceptada o negada utilizando medios matemáticos.

El tipo de investigación será aplicada, para Sánchez et al. (2018) el tipo de investigación aplicada utiliza los conocimientos de las investigaciones que se adquirieron de la investigación básica o teórica, utilizándolo para poder solucionar los problemas de manera inmediata.

El nivel de investigación del proyecto de investigación será de nivel explicativo, Arias & Covinos (2021) mencionan que se caracteriza por tener una variable dependiente y la otra independiente, estableciendo una causa y efecto entre sus variables que lo conforman. La variable independiente es la que se puede medir y observar con el objetivo de poderla manipular o controlar, del mismo modo su hipótesis puede establecerse en forma de causalidad.

El diseño de investigación será experimental y específicamente cuasiexperimental, para Bernal (2010) la investigación experimental, trata de demostrar que, si se modifica una variable independiente, ocasiona unos cambios predecibles sobre la otra variable que es la dependiente. Esta investigación realiza un conjunto de procedimientos con el propósito de manipular las variables, con el propósito de medir el efecto sobre la otra. Asimismo, Hernández (2014) menciona que la investigación cuasiexperimental se determina porque ya se tiene conformado un grupo antes de realizar el experimento y no se elige a los involucrados al azar o se empareja en el acto, asimismo, es el mismo grupo que participará en toda la duración del experimento manteniéndose intactos entre ellos, para luego determinar de qué manera se manipuló una de las variables y haya conseguido resultados sobre la otra.

El método de investigación empleado es el hipotético – deductivo, para Behar (2008) este método tiene como esencia determinar cómo el enunciado básico que puede ser verdadero o falso, se llegue a corroborar en la hipótesis planteada llegando a rechazarlo o aceptarlo. Además, de someter a las hipótesis con exámenes rigurosos con la finalidad de encontrar aquellos casos en que no se llega a cumplir, con el objetivo de que esta respuesta se siga sosteniendo, es decir, si acepta la hipótesis, rechaza los contraejemplos.

4.3. Población muestra y muestreo

Se deduce que población es aquel conjunto de participantes involucrados, donde en ellas caerán las conclusiones (Medina, 2018). Por otro lado, la muestra pasará por diversos procedimientos y se define como la parte que representa al conjunto del universo al cual se realizará el estudio (Baena, 2017). Por su parte al muestreo se le extrae de la población que es el universo y de la muestra, el cual se adquiere en base de una técnica que tiene base en lo estadístico y matemático (Esther & Echenique, 2017).

4.3.1. Población

Se le considera a la población a todos los estudiantes que cursan el cuarto grado de primaria del turno de mañana en una institución educativa de lima en el año 2023 (90).

Tabla 3

población de estudiantes del cuarto grado de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023

Grado y Sección	Número de estudiantes
4to – Sección A	30
4to – Sección B	28
4to – Sección C	32
TOTAL	90

4.3.2. Muestra

Los participantes de la muestra fueron conformados por estudiantes matriculados actualmente en el ciclo escolar 2023 y pertenecientes en el cuarto grado A y cuarto grado B en una institución educativa en el año 2023. (58 estudiantes)

Tabla 4

Muestra del estudio

Grado y Sección	Número de estudiantes
4to – Sección A	30
4to – Sección B	28
TOTAL	58

4.3.3. Muestreo

El muestreo empleado es no probabilístico e intencional, el muestreo no probabilístico para López & Fachelli (2015) es cuando los investigadores seleccionan en base a su apreciación particular, la función es clave en base a los objetivos que quiere alcanzar. Asimismo, el muestreo intencional u opinático para Arias (2012) es cuando los elementos son seleccionados por el investigador, ciertamente los criterios y juicios son pre establecidos anteriormente.

4.4. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de información

La técnica se define como el grupo de medios e instrumentos que sirven de apoyo a la ciencia, este conjunto de procedimientos se expresa como reglas y operación que tratan de auxiliar cuando se realiza la aplicación de los métodos (Sánchez et al., 2018). Por otro lado, el instrumento de recojo de información es el mecanismo que usa el investigador para que las técnicas se lleguen a cumplir con su propósito respectivo (Baena, 2017).

La técnica empleada será la encuesta, es una herramienta que esta direccionado exclusivamente a las personas y ayuda en la recolección de información por medio de la interrogación, donde luego se transformara a un proceso de investigación social a esta encuesta se le conoce como método, por otro lado, técnica de encuesta solo sirve para recolección de información (Arias,2020). El instrumento a utilizar será una lista de cotejo, para Ñaupas et al. (2014) este instrumento sirve a la observación, se le denomina también como check list u hoja de chequeo, se trata de una cédula o una hoja de control, donde existe una secuencia de acciones, destrezas, entre otras, con el propósito de sistematizar y guiar la observación.

4.4.1. Fichas técnicas de los instrumentos

Tabla 5

Ficha técnica del instrumento de la coordinación motora gruesa

Criterio	Observación
Nombre del instrumento	Lista de cotejo de coordinación motora
autor	Roxana Lupaca Chipana
año	2018
País	Perú
Adaptación	Raul Montes Ore
Año	2023
País	Perú

Institución	UNMSM- Escuela profesional de Educación Física- Facultad de educación
Dimensiones	Posee 4 dimensiones – Coordinación General, Equilibrio, Lateralidad, Noción espacio -temporal
Número de ítems	32 ítems

4.4.2. Validez de los instrumentos

La validez se relaciona con qué tan bien un instrumento demuestra su habilidad en comparación con otras herramientas similares. En otras palabras, evalúa si el instrumento es adecuado y confiable para evaluar la característica o habilidad específica que se está midiendo, según Sampieri (2014), este instrumento se evalúa a través de una cierta base de evidencias, este instrumento debe ser probada y no se debe de asumir, por otro lado, esta validez se consigue a través de una evaluación y juicio de expertos, estas miden la variable de interés. Asimismo, Pacheco & Lorenzo (2020) menciona que la validez busca corroborar el consenso entre el investigador y los expertos, este instrumento debe tener correspondencia entre los ítems y los conceptos de las variables.

Tabla 6

Validez del instrumento coordinación motora gruesa

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Ramiro Norberto Quintana	UNMSM	87%
Otero		
Miguel Alquilino Diaz Barboza	UNMSM	80%
Luis Martin Chaves Alvan	UNMSM	95%

4.4.3. Fiabilidad del instrumento

Se le denomina a la fiabilidad como una determinada forma de expresar una cierta cantidad de error que muestra un instrumento según Merino (2013) agrega que el error puede ser aleatorio y además puede ser sistemático. Por otro lado, Frías (2022) indica que la fiabilidad puede denotar una consistencia de una construcción teórica, luego alude que si la fiabilidad es baja indica que existe un error en la medición.

Tabla 7

Fiabilidad del instrumento coordinación motora gruesa

Estadística de fiabilidad	
(KR-20)	N de
-	elementos
-	
.808	32

4.5. Análisis estadístico

Para analizar y procesar los datos que se recolectan se utilizará la estadística descriptiva. La estadística descriptiva estudia un conjunto de medidas, aquí se intenta entender la importancia de las variables examinadas. El objetivo principal es analizar y resumir detalladamente el conjunto de datos relacionado con estas variables de estudio. (Ñaupas et al., 2014). Del mismo modo, se empleó la estadística inferencial, que servirá para poder contrastar las hipótesis. Para Sánchez et al. (2018) la estadística inferencial es el segundo nivel, donde se utiliza para poder estimar las relaciones de las semejanzas y diferencias que llegaran a existir a partir de las muestras de estudio, se dividen en paramétricas y no paramétricas.

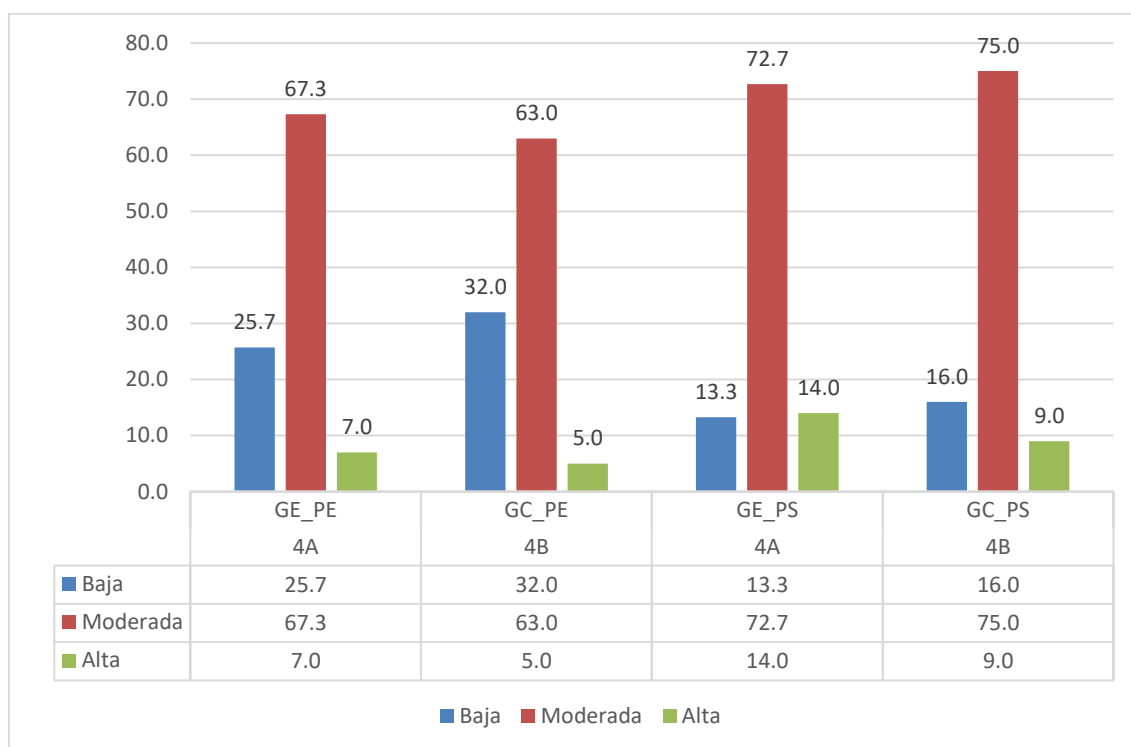
Capítulo V

Resultados

5.1. Resultados descriptivos

Figura 1

Resultados descriptivos de la *variable coordinación motora gruesa*

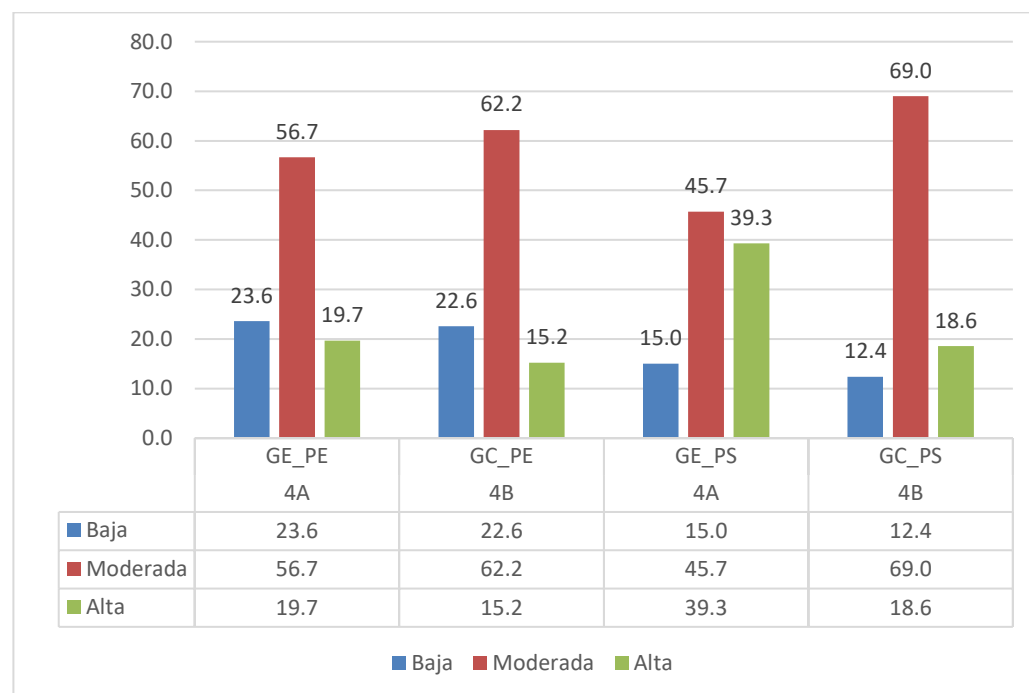


Interpretación:

Los resultados descriptivos de la variable *coordinación motora gruesa* muestran que existe una mejora en los resultados de ambos grupos respecto a la prueba de entrada y de salida. Asimismo, se observa que, en la prueba de salida, los mejores resultados corresponden al grupo experimental: en el nivel por bajo, encontramos un 13.3% frente a un 16%; en el nivel moderado encontramos un 72.7% frente a un 75%, y finalmente en el nivel alto se observa un 14% y un 9%. Estos datos demuestran que la influencia del experimento fue significativa para el grupo experimental en mayor medida.

Figura 2

Resultados descriptivos de la *dimensión coordinación general*

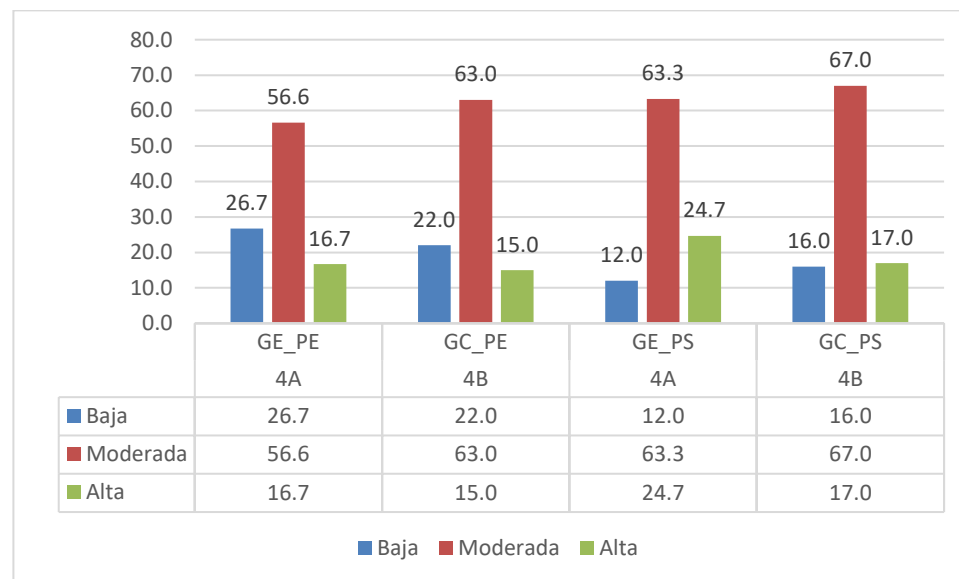


Interpretación:

Los resultados descriptivos de la *dimensión coordinación general* muestran que existe una mejora en los resultados de ambos grupos respecto a la prueba de entrada y de salida. Asimismo, se observa que, en la prueba de salida, los mejores resultados corresponden al grupo experimental: en el nivel por bajo, encontramos un 15.0% frente a un 12.4 %; en el nivel moderado encontramos un 45.7 % frente a un 69.0 %, y finalmente en el nivel alto se observa un 39.3 % y un 18.6 %. Estos datos demuestran que la influencia del experimento fue significativa para el grupo experimental en mayor medida.

Figura 3

Resultados descriptivos de la *dimensión lateralidad*

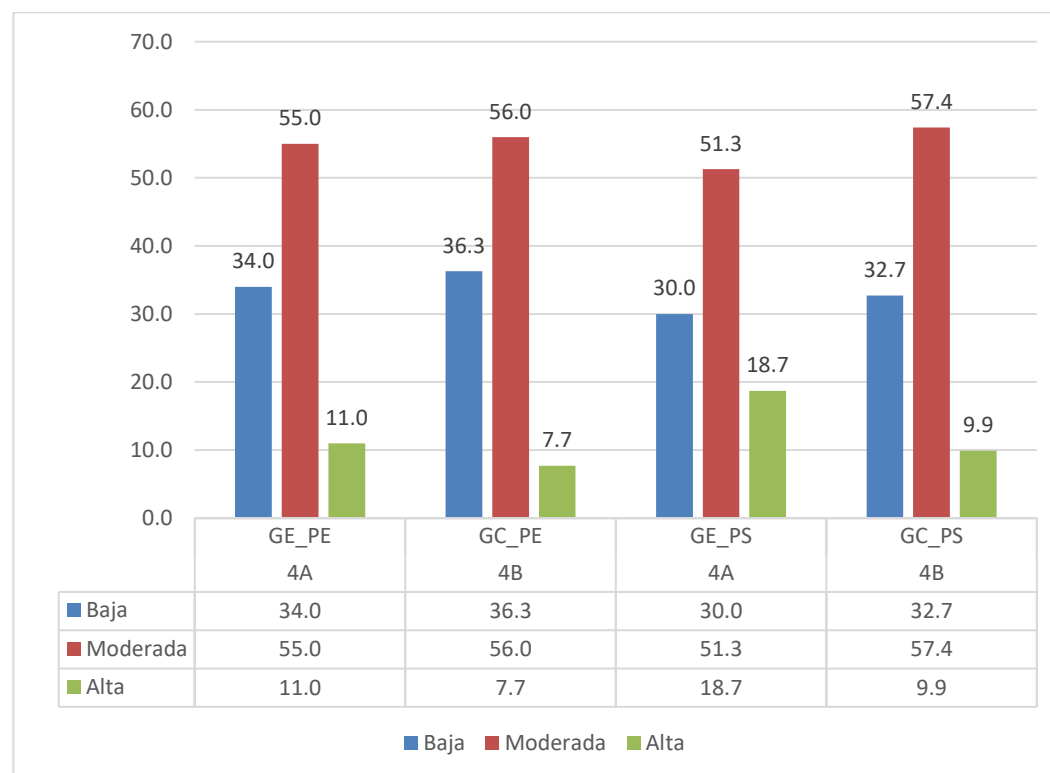


Interpretación:

Los resultados descriptivos de la dimensión *de lateralidad* muestran que existe una mejora en los resultados de ambos grupos respecto a la prueba de entrada y de salida. Asimismo, se observa que, en la prueba de salida, los mejores resultados corresponden al grupo experimental: en el nivel por bajo, encontramos un 12.0 % frente a un 16.0 %; en el nivel moderado encontramos un 63.3% frente a un 67.0 %, y finalmente en el nivel alto se observa un 24.7 % y un 17.0 %. Estos datos demuestran que la influencia del experimento fue significativa para el grupo experimental en mayor medida.

Figura 4

Resultados descriptivos de la dimensión equilibrio

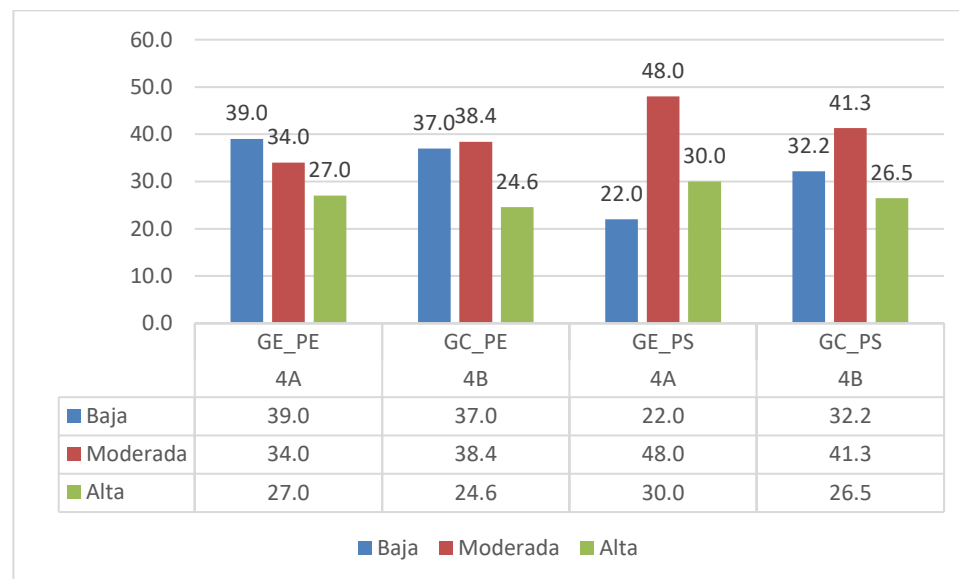


Interpretación

Los resultados descriptivos de la dimensión *del equilibrio* muestran que existe una mejora en los resultados de ambos grupos respecto a la prueba de entrada y de salida. Asimismo, se observa que, en la prueba de salida, los mejores resultados corresponden al grupo experimental: en el nivel por bajo, encontramos un 30.0 % frente a un 32.7 %; en el nivel moderado encontramos un 51.3 % frente a un 57.4 %, y finalmente en el nivel alto se observa un 18.7 % y un 9.9 %. Estos datos demuestran que la influencia del experimento fue significativa para el grupo experimental en mayor medida.

Figura 5

Resultados descriptivos de la *dimensión estructuración espacio temporal*



Interpretación

Los resultados descriptivos de la *dimensión estructuración espacio temporal* muestran que existe una mejora en los resultados de ambos grupos respecto a la prueba de entrada y de salida. Asimismo, se observa que, en la prueba de salida, los mejores resultados corresponden al grupo experimental: en el nivel por bajo, encontramos un 22.0 % frente a un 32.2 %; en el nivel moderado encontramos un 48.0 % frente a un 41.3 %, y finalmente en el nivel alto se observa un 30.0 % y un 26.5 %. Estos datos demuestran que la influencia del experimento fue significativa para el grupo experimental en mayor medida.

5.2. Resultados inferenciales

Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H0. No existe una influencia de programa de juegos cooperativos en la coordinación motora gruesa de los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023

Ha. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación motora gruesa de los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023

Regla de decisión

Si $P < ,05$ entonces H_0 se rechaza

Si $P = > ,05$ entonces H_0 se acepta

Estadísticos de contraste^a

	V1.CoorMotoGr uesa
U de Mann-Whitney	58,000
W de Wilcoxon	464,000
Z	-5,669
Sig. asintót. (bilateral)	,000

Interpretación:

Los resultados estadísticos muestran un $p = ,000$ y U de Mann-Whitney = 58,000; en tal sentido se confirma la influencia del programa de juegos cooperativos en la coordinación motora gruesa.

Primera hipótesis específica

H0. No existe una influencia del programa de juegos cooperativos en la coordinación general en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023.

Ha. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación general en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023.

Estadísticos de contraste^a

	D1.Coordina.G eneral
U de Mann-Whitney	257,500
W de Wilcoxon	663,500
Z	-2,595
Sig. asintót. (bilateral)	,009

Interpretación:

Los resultados estadísticos muestran un $p = 0,009$ y U de Mann-Whitney 257,500; en tal sentido se confirma la influencia del programa de juegos cooperativos en la coordinación general.

Segunda hipótesis específica

H0. No existe una influencia del programa de juegos cooperativos en la coordinación motora del equilibrio en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023

Ha. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación motora del equilibrio en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023

Estadísticos de contraste^a

	D2.Lateralidad
U de Mann-Whitney	243,500
W de Wilcoxon	649,500
Z	-2,806
Sig. asintót. (bilateral)	,005

Interpretación:

Los resultados estadísticos muestran un $p = ,005$ y U de Mann-Whitney = 243,500; en tal sentido se confirma la influencia del programa de juegos cooperativos en la lateralidad

Tercera hipótesis específica

H0. No existe una influencia significativa del programa de juegos cooperativos en la lateralidad en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023.

Ha. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la lateralidad en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023.

Estadísticos de contraste^a

	D3.Equilibrio
U de Mann-Whitney	273,000
W de Wilcoxon	679,000
Z	-2,369
Sig. asintót. (bilateral)	,018

Interpretación:

Los resultados estadísticos muestran un $p = ,018$ y U de Mann-Whitney = 273,000; en tal sentido se confirma la influencia del programa de juegos cooperativos en el equilibrio.

Cuarta hipótesis específica

H0. No existe una influencia del programa de juegos cooperativos influye significativamente en la noción espacio temporal en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023.

Ha. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la noción espacio temporal en los estudiantes del 4to año de primaria en una institución educativa de lima en el año 2023.

Estadísticos de contraste^a

	D4.NocEspTem p
U de Mann-Whitney	126,500
W de Wilcoxon	532,500
Z	-4,639
Sig. asintót. (bilateral)	,000

Interpretación:

Los resultados estadísticos muestran un $p = ,000$ y U de Mann-Whitney $= 126,500$; en tal sentido se confirma la influencia del programa de juegos cooperativos en la noción espacio temporal.

Capítulo VI

Discusión

El propósito principal de la contrastación de hipótesis general era determinar si la implementación del programa de juegos cooperativos tenía algún impacto en la coordinación motora gruesa. Los resultados del estudio confirmaron que, efectivamente, los juegos cooperativos ejercieron una influencia positiva en esta habilidad. En otras palabras, los estudiantes que participaron en el programa de juegos cooperativos mostraron mejoras significativas en su coordinación motora gruesa en comparación con aquellos que no participaron. Este hallazgo refuerza la idea de que los juegos cooperativos pueden ser una estrategia efectiva para promover el desarrollo de esta habilidad motora fundamental. Es importante destacar que estos resultados están en línea con investigaciones previas. Por ejemplo, el estudio de Vila (2022) también encontró un aumento notable del 33% en la motricidad gruesa en estudiantes que participaron en juegos cooperativos. Además, los hallazgos de Ordoñez (2017) respaldan la idea de que la aplicación de juegos cooperativos tuvo un impacto positivo y significativo en todos los estudiantes, lo que sugiere que esta estrategia puede ser beneficiosa en una variedad de contextos educativos.

La contrastación de la primera hipótesis específica intenta demostrar si los juegos cooperativos influyen en la coordinación general, los resultados nos muestran un $p=,009$ y U de Man – Whitney= 257, 500. Este resultado nos menciona que si existe una influencia entre los juegos cooperativos y la coordinación general. Este resultado coincide con la investigación de Gonzales et al (2021), donde menciona que los juegos cooperativos son unas herramientas eficaces para desarrollar la coordinación general en todos los niños y especialmente en niños con alguna discapacidad porque requiere el uso de músculos y articulaciones de manera coordinada, llevando a mejorar su coordinación general. Esto se puede explicar según la teoría de Mauricio (2019), donde menciona que al realizar los juegos cooperativos se desarrolla la coordinación general debido a que implica la acción motriz de los involucrados y esta debe ser de manera eficaz y armoniosa si se quiere conseguir el objetivo, asimismo, genera mayor compromiso y la dificultad se extiende porque busca el apoyo de todos los participantes.

La contrastación de la segunda hipótesis específica intenta demostrar si los juegos cooperativos influyen en la lateralidad, los resultados muestran un $p=,005$ y U de Man – Whitney= 243, 500. Este resultado nos afirma que si existe una influencia entre los juegos cooperativos y la lateralidad.

Este resultado coincide con la investigación de García et al (2021), en su investigación llega a encontrar una influencia positiva de los juegos cooperativos en la lateralidad, donde menciona que cuando se usa estos juegos los niños usan sus manos y pies esto ayuda a que identifiquen mejor su lateralidad, el porcentaje de mejora fue de un 30% sobre el grupo de control. Estos resultados se pueden explicar, según la teoría de Ruiz & Omeñaca, (2005) donde menciona que los juegos cooperativos ayudan afianzar la lateralidad debido a que proporciona experiencias más significativas, porque son actividades poco regladas y la actividad lúdica está relacionada con las experiencias motrices.

La contrastación de la tercera hipótesis específica intenta demostrar si los juegos cooperativos influyen en el equilibrio, los resultados muestran un $p=,018$ y U de Man – Whitney = 273, 000. Este resultado nos afirma que si existe una influencia entre los juegos cooperativos y el equilibrio. Este resultado coincide con la investigación García (2021), donde en su investigación de tesis encuentra una influencia del juego cooperativo en el equilibrio donde al inicio muestra un 6% y luego de aplicar los juegos tuvieron un resultado de 56%. Estos resultados se pueden explicar según la teoría de Cuestas et al. (2016) donde menciona que realizar los juegos cooperativos requiere el respeto entre los participantes, asimismo, promueve la cooperación entre todos para lograr un objetivo y llegar a resolver situaciones adversas que implique no perder el equilibrio frente a acciones motrices complejas.

La contrastación de la cuarta hipótesis específica intenta demostrar si los juegos cooperativos influyen en la noción espacio temporal, los resultados muestran un $p=,000$ y U de Man – Whitney = 126,500. Este resultado nos afirma que si existe una influencia entre los juegos cooperativos y la noción espacio temporal. Este resultado coincide con la investigación de Zapata (2022), donde en su investigación encuentra la influencia y la mejora de todos los estudiantes que fueron parte de la aplicación, sorprendiendo a los docentes de aula, este resultado se puede explicar según la teoría de Villon (2023), donde menciona que los juegos cooperativos también influyen en las actividades motrices y por consiguiente a desarrollar la orientación espacial, de esta manera ellos pueden ubicarse y reconocer en que espacio se encuentran en una determinada situación.

Conclusiones

Primera

De acuerdo al objetivo general de la investigación, se concluye que si existe una influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los estudiantes que cursan el 4to grado del nivel primario en el año 2023.

Segunda

De acuerdo al primer objetivo específico de la investigación, se concluye que si existe una influencia de los juegos cooperativos en la coordinación general en los estudiantes que cursan el 4to grado del nivel primario en el año 2023.

Tercera

De acuerdo al segundo objetivo específico de la investigación, se concluye que, sí existe una influencia de los juegos cooperativos en la lateralidad en los estudiantes que cursan el 4to grado del nivel primario en el año 2023.

Cuarta

De acuerdo al tercer objetivo específico de la investigación, se concluye que si existe una influencia de los juegos cooperativos en el equilibrio en los estudiantes que cursan el 4to grado del nivel primario en el año 2023.

Quinta

De acuerdo al cuarto objetivo específico de la investigación, se concluye que si existe una influencia de los juegos cooperativos en la noción espacio temporal en los estudiantes que cursan el 4to grado del nivel primario.

Recomendaciones

Primera

Se sugiere a los docentes de Educación Física, tener en consideración los juegos cooperativos en su planificación y sus sesiones de clase debido a que ayuda en el progreso y mejora de la coordinación motora gruesa en los estudiantes. Asimismo, se debe realizar más investigaciones acerca de los juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa, por otro lado, el juego cooperativo nos ayuda con diversos beneficios, como trabajo en equipo, empatía, resiliencia, entre otros.

Segunda

Se sugiere a los estudiantes aplicar consecutivamente los juegos cooperativos en los espacios disponibles, como por ejemplo en la hora de receso o en algún momento del día que tengan espacios libres, debido a que su práctica podrá mejorar su coordinación general.

Tercera

Se sugiere a los docentes de Educación Física aplicar los juegos cooperativos en todo el año como forma de iniciación o vuelta a la calma, porque ayudara a mejorar a reconocer y afianzar la lateralidad de sus estudiantes.

Cuarta

Se sugiere a los docentes practicar los juegos cooperativos debido a que ayudara a mejorar su equilibrio.

Quinta

Se sugiere a los docentes promover la utilización y la aplicación de los juegos cooperativos en las respectivas I.E. debido a que podrán mejorar su orientación espacial.

Referencias

- Alderete Callupe, L. (2022a). *Vista de Los programas educativos y sus logros*.
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/albor/article/view/1115/1532>
- Alderete Callupe, Liz. (2022b). *Los programas educativos y sus logros*.
<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-tecnologica-del-peru/redaccion/alboradadelaciencia3los-programas-educativosysus-logros/65215242>
- Alonso Álvarez, Y., & María Pazos Couto, J. (2020). *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España)*. 46. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Álvarez, Y. A., & Couto, J. M. P. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46, 1–16. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto De Investigación* (6ta ed.). EPISTEME.
https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf#:~:text=cient%C3%ADfica,%20metodolog%C3%ADa%20de%20la
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (tercera).
https://www.sijufor.org/uploads/1/2/0/5/120589378/metodologia_de_la_investigacion_guillermina_baena_paz.pdf
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación*.
https://issuu.com/malurojas19/docs/metodologia_de_la_investigacion
- Baque Guale, V. J. (n.d.). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTA MARÍA DEL FIAT, Universidad estatal península*.
- Barreno Ponce, C. M. (2022). *LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35786/1/EST.%20BARRENO%20PONCE%20CRISTHOPER%20MAURICIO%20TESIS%20FINAL%20signed-signed-signed.pdf>
- Barreto Torres, M. I. (n.d.). *PROGRAMA “JUGANDO VOY APRENDIENDO” PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “SKY GARDEN” EN JOSÉ LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO - AREQUIPA 2018*.
- Behar, D. (2008). *Libro metodología investigacion behar by Maiqui Flores*. - Issuu.
https://issuu.com/maiquim.floresm./docs/libro_metodologia_investigacion_-_b

- Behar Rivero, D. (2008). *Libro metodologia investigacion - Behar (1)*.
https://www.academia.edu/28294782/Libro_metodologia_investigacion_Behar_1_
- Bernal, C. A. (n.d.). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales. :17 Otras (Desarrollo Motor)*. 15(59), 593–611. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.012>
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., Pomés Correa, M., Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181–198. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Calle Velásquez, Y. (2019). *La motricidad gruesa en niños y niñas de la segunda infancia*.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1553/CALLE%20VELASQUEZ%20YAQUELINY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carhuallanqui Vilcahuaman, B., Janeth, G., & De Educación, F. (2016). *PROGRAMA EJERCICIOS PSICOMOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN NIÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 1307 SAN ANTONIO DEL DISTRITO DE HEROINAS TOLEDO - CONCEPCIÓN*.
- Chávez Nontol, M. E. (2019). *Programa de juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de cuatro años en una institución educativa*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37975/chavez_nm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuellar, M., Tenreiro, M., & Castellón, G. (2018). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Conrado*, 14, 1–7. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020
- Cuesta Cañadas, C., Prieto Ayuso, A., Isabel María Gómez Barreto, uclmes, Ximena Barre ra, M., & Gil Madrona, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 99–134. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Díaz, J., & Sisley, T. (2018, December 10). *MOTRICIDAD GRUESA*. 2018.
http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/910/SISLEY_DIAZ_EDU_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Díaz Romero, B., Margarita Br Gamboa Zegarra, Y., Paulette, M., & Jara Leon, D. (n.d.). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Tesis Para Optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Importancia de la coordinación motora gruesa de niños de 4 años de la Institución Educativa N°1685, Trujillo-2020*.
- Duarte, R., Rector, J., Perea, D. R., Loera De La, M., Secretario, R., Juan, A., Camargo Nassar, I., Enrique, L., & Casas, G. (2015). *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ*. <http://www2.uacj.mx/publicaciones>
- education inertantional professionals. (2017). *La Participación Ciudadana: Definición y Tipos de Participación / divulgación dinámica*. 2017. <https://divulgaciondinamica.es/participacion-ciudadana-definicion-tipos-participacion/>

- El peruano. (2017). *El Peruano - Ley que garantiza el derecho al juego y la accesibilidad urbana para niños, niñas y adolescentes con discapacidad - LEY - N° 30603 - PODER LEGISLATIVO - CONGRESO DE LA REPUBLICA*. <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/ley-que-garantiza-el-derecho-al-juego-y-la-accesibilidad-urb-ley-n-30603-1540144-1/>
- Elizondo, Y., Katherine, C., & Rojas, S. (2021). *Juegos cooperativos*. <https://1library.co/document/zkw408r1-juegos-cooperativos-elaborado-yanitza-elizondo-carvajal-katherine-solano.html>
- Estela Rojas, J. S. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca*. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286>
- Esther, E., & Echenique, G. (2017). *Metodología de la Investigación*. <http://www.continental.edu.pe/>
- EUROINNOVA. (n.d.-a). *MOTRICIDAD GRUESA | Web Oficial EUROINNOVA*. Retrieved November 4, 2022, from <https://www.euroinnova.pe/blog/motricidad-gruesa>
- EUROINNOVA. (n.d.-b). *MOVIMIENTO CORPORAL DEFINICION | Web Oficial EUROINNOVA*. Retrieved November 11, 2022, from <https://www.euroinnova.pe/blog/movimiento-corporal-definicion>
- Flores, K. (2018). *LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 004 "EL MUNDO DE ANA MARÍA" DE SANTA LUCÍA, UCHIZA, TOCACHE, SAN MARTIN-2018*. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9364/JUEGOS_COOPERATIVOS_FLORES_%20ACOSTA_%20KELLY_%20SILVIA.pdf?sequence=4
- Frías-Navarro, D. (2022). *Apuntes de estimación de la fiabilidad de consistencia interna de los ítems de un instrumento de medida*. <https://doi.org/10.17605/osf.io/kngtp>
- García, J. (2021). *APLICANDO JUEGOS COOPERATIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "BELÉN"- TUMBES, 2020*. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28378/JUEGOS_COOPERATIVOS_GARCIA_CACIQUE_JULIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, P. (2017). *El concepto de recreación en el ámbito educativo – El caso Pablo*. <https://elcasopablo.com/2017/06/20/el-concepto-de-recreacion-en-el-ambito-educativo/>
- Gómez Gómez, R. (2020). *BULLYING Y EDUCACIÓN FÍSICA. UNA FUNDAMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS. ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA*. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23096/BULLYING%20Y%20EDUCACION%20FISICA.%20UNA%20FUNDAMENTACION%20BIBLIOGRAFICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González Yustos, V. (2018). *EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO DE ANÁLISIS DE LAS RELACIONES SOCIALES*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32453/TFG-G3195.pdf?sequence=1>

- Gutierrez, J. (2021). *Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes del tercer grado de educación primaria en la institución educativa N° 64668- Pucallpa - 2019*. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5026/B70_UNU_MAESTRIA_2021_TM_JOSE-GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gutiérrez Silva, M. C. (n.d.). *LOS JUEGOS PSICOMOTORES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 395 CHICOLÓN – BAMBAMARCA-2019*. Retrieved November 4, 2022, from <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/4598>
- Gutiérrez Silva, M. C. (2019). *LOS JUEGOS PSICOMOTORES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 395 CHICOLÓN – BAMBAMARCA-2019*. https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4598/T016_74403615_B.pdf?sequence=1
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta edición). Mc Graw Hill. <https://www.uncuyo.edu.ar/ices/upload/metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández collado, C., & Baptista Lucio, M. del pilar. (2014). *Proceso de investigación cuantitativa* (Vol. 6to). https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Hidalgo Sánchez, P. R. (2018). “*JUEGOS COOPERATIVOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HERMANOS RAFAEL Y EMILIO GÓMEZ PAQUIYAURI - CALLAO, 2018.*” 01–118. <http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/4365/HIDALGO%20S%C3%81NCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Instituto Nacional de Aprendizaje. (n.d.). *El juego y la recreación para el desarrollo integral*. Retrieved November 25, 2023, from https://www.ina-pidte.ac.cr/pluginfile.php/76847/mod_resource/content/5/RECURSO%201%20El%20juego%20y%20la%20recreaci%C3%B3n%20para%20el%20desarrollo%20integral%20%20Rev.ASEC%207-03-2022.pdf
- interactiva. (2018). *Uso excesivo de la tecnología fomenta el sedentarismo, un peligro potencial para nuestra salud*. Junio. <http://www.fondecyt.gob.pe/interactiva/fondecyt-informa/uso-excesivo-de-la-tecnologia-fomenta-el-sedentarismo-un-peligro-potencial-para-nuestra-salud>
- Jaime, V. (2019). *Actividad física y coordinación motora gruesa en los estudiantes del V ciclo de la I. E. San Lucas del distrito de Chorrillos – 2016*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32761/Valderrama_AJD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Juan, P., Cano, S., Colmenar, P.-P., & Madrid, V. (2019). *Colaboración especial El juego divierte, forma, socializa y cura*.

- López, J., Pozo, A., Boderó, Y., & Lóor Narcisa. (2020). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 1, 1–19.
<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- Lopez, M. (2023). *Torpeza en motricidad gruesa: qué es y cómo detectarlo - Tu Educadora*.
<https://tueducadora.com/blog/motricidad/torpeza-motricidad-gruesa>
- López Velasco, E. F. (2018). “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS.” <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992>
- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2017). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL CUANTITATIVA*.
- Luis, J., & Gonzáles, A. (2013). Técnicas e instrumentos de investigación científica. *Enfoques Consulting EIRL*, 9972-834-08–05. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Lupaca Chipana, R. (2018). *PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS DE COORDINACION MOTORA GRUESA, PARA ESTIMULAR LOS APRENDIZAJES ESCOLARES, EN NIÑOS (AS) DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 440 DEL DISTRITO DE CIUDAD NUEVA. TACNA 2018*.
- Medina, C. (n.d.). *Metodologia Investigacion LIBRO*. Retrieved November 25, 2022, from https://www.academia.edu/20123998/Metodologia_Investigacion_LIBRO
- Medina Martínez, M. S., & Espinoza Mendoza, B. (2020). “*Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N°02 María Inmaculada, Abancay – 2018.*”
https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/969/T_0606.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Medline, P. (2022). *Trastorno del desarrollo de la coordinación*.
<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001533.htm>
- Melo Herrera, M., & Hernández Barbosa, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales The possibilities of play in teaching natural sciences*. 14, 1665–2673.
- Mendoza Alcívar, Y. Y., & Zambrano Rivera, S. V. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de Las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, Vol. 7, N°. 6, 2021 (*Ejemplar Dedicado a: OCTUBRE 2021*), Págs. 493-514, 7(6), 493–514.
<https://doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>
- Meneses, M., & Monge, M. de los A. (2006). *Vista de El juego en los niños: un enfoque teórico | Revista Educación*. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Merino & Soto C. y col. (2013). Sobre las conclusiones de la fiabilidad. *Journal of the Stat Assoc*, 24(453), 210–219. https://www.researchgate.net/profile/Cesar-Merino/publication/291138298_Sobre_las_conclusiones_de_la_fiabilidad_del_Indice_Internacional_de_Funcion_Erectil/links/575ee56908aed884621b88a5/Sobre-las-conclusiones-de-la-fiabilidad-del-Indice-Internacional-de-Funcion-Erectil.pdf

- MINEDU. (2018). *Plan de Fortalecimiento de la Educación Física y el Deporte Escolar – DRELM*. Febrero.
<https://www.dreml.gob.pe/dreml/portal/plan-de-fortalecimiento-de-la-educacion-fisica-y-el-deporte-escolar-2018-2/>
- MINEDU. (2023). *¿Qué se entiende por experiencia de aprendizaje? – Buzón de consultas-AeC*.
<https://sites.minedu.gob.pe/orientacionesdocentes/2020/10/07/que-se-entiende-por-experiencia-de-aprendizaje/>
- Minsa. (n.d.). *La mitad de peruanos no realiza actividad física y corre riesgo de padecer enfermedades mortales - Noticias - Ministerio de Salud - Gobierno del Perú*. Retrieved September 30, 2022, from
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/38632-la-mitad-de-peruanos-no-realiza-actividad-fisica-y-corre-riesgo-de-padecer-enfermedades-mortales>
- MINSa. (2017, October 10). *Minsa: Niños y niñas con sobrepeso tienen mayor riesgo de sufrir diabetes - Noticias - Ministerio de Salud - Gobierno del Perú*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/13204-minsa-ninos-y-ninas-con-sobrepeso-tienen-mayor-riesgo-de-sufrir-diabetes>
- Mundo Inicial. (2020). *LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA - Mundo Inicial*.
<https://www.mundoinicial.com/coordinacion-motora-gruesa/>
- Munevar, M. (2021). *Vista de Juegos cooperativos: una estrategia efectiva para la disminución de la agresividad en escolares de básica primaria*.
<https://revistas.unillanos.edu.co/index.php/impetus/article/view/503/449>
- Nakayama, L. (2018). *El juego como contenido de la Educación Física construcción y resignificación de la practica docente*.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la Investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis* (4ta ed.). Ediciones de la U.
<https://fdiazca.files.wordpress.com/2020/06/046.-mastertesis-metodologicc81a-de-la-investigaciocc81n-cuantitativa-cualitativa-y-redacciocc81n-de-la-tesis-4ed-humberto-ncc83aupas-paitacc81n-2014.pdf>
- Navarro Paton, R., Rego Ferreira, B., & García García, M. (2018). *Vista de Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria (Impact of cooperative games on physical self-concept in elementary school students)*.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/58803/36726>
- Neill, D. A., & Cortez Suárez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*.
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14229/1/Cap.1-Investigaci%c3%b3n%20cient%c3%adfica.pdf>
- Ordoñez Arango, M. (2017). *JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL 1er GRADO - PRIMARIA I.E. "31542"- OCOPILLA - HUANCAYO*.
- Orlick, T., & Martínez López, M. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos)* - - *Google Libros* (4th ed.). https://books.google.com.ar/books?id=VMyn5SVi_-

4C&pg=PA10&dq=ORLICK,+Perry++Libres+para+cooperar,+libres+para+crear.+Nuevos+juegos+y+deportes ++cooperativos.&ei=N8KmS7ebB5TqzASA3-HgCA&cd=1&hl=es#v=onepage&q&f=false

Osorio, E., Torres-Sánchez, L., Hernández, M. del C., López-Carrillo, L., & Schnaas, L. (2010). Estimulación en el hogar y desarrollo motor en niños mexicanos de 36 meses. *Salud Pública de México*, 52(1), 14–22. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342010000100004&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Ospina, P. (2016). *ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO, LA RONDA Y EL GEOPLANO, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD, DEL COLEGIO DE LA UNIVERSIDAD LIBRE*. <https://core.ac.uk/download/pdf/233044994.pdf>

Pilco Martínez, Y. A. (2019). “LA ACCIÓN LÚDICA PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA EN EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ISABEL DE GODIN”, PERIODO 2018-2019. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5840/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2019-000016.pdf>

Pinargote, A., Pinargote, L., Alcivar, A., & Rojas, J. (2019). Los espacios físicos dentro y fuera del aula y su incidencia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de educación inicial. *Tlatemoani: Revista Académica de Investigación*, ISSN-e 1989-9300, Vol. 10, N°. 30, 2019, Págs. 249-269, 10(30), 249–269. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7340400&info=resumen&idioma=ENG>

Planes y Programas de Estudio | Consejo Nacional de Educación. (n.d.). Retrieved August 23, 2023, from <https://www.cned.cl/planes-y-programas-de-estudio>

Posso Pacheco, R., & Lorenzo Bertheau, E. (2020). Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 205–223. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1410>

Prades. (2019). *¿Qué es el trastorno de motricidad?* | *Policlinica Prades*. <http://www.policlinicaprades.com/blog/trastorno-motricidad>

Quiñonez, K. (2018). “EL JUEGO COOPERATIVO EN EL AMBIENTE ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL I PARALELO “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR” DE LA CIUDAD DE AMBATO. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28119/1/0503688640%20%20Katerine%20Del%20Roci%20C3%B3%20Qui%20C3%B1onez%20Qui%20C3%B1onez.pdf>

Rajput, A. (2023). *Trastornos de la coordinación - Enfermedades cerebrales, medulares y nerviosas - Manual MSD versión para público general*. <https://www.msdmanuals.com/es/hogar/enfermedades-cerebrales,-medulares-y-nerviosas/trastornos-del-movimiento/trastornos-de-la-coordinaci%C3%B3n>

Ramos-Galarza, C. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.33210/CA.V10i1.356>

Romero Díaz, & Zegarra Gamboa. (2022). *Importancia de la coordinación motora gruesa de niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1685, Trujillo-2020*.

https://scholar.google.com.mx/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=importancia+de+la+coordinaci%C3%B3n+motora+gruesa%2C+romero+y+zegarra&btnG=

- Ruiz, J. ., & Omeñaca, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física (3a. ed.)*. Editorial Paidotribo .
https://books.google.com/books/about/JUEGOS_COOPERATIVOS_Y_EDUCACI%C3%93N_F%C3%8DSICA.html?hl=es&id=fy_qy1n84H8C
- Ruiz, L. M., Gómez, M., & Mata Gómez de Ávila, E. (2006). Los problemas evolutivos de coordinación en la adolescencia: Análisis de una dificultad oculta. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias Del Deporte, ISSN-e 1885-3137, Vol. 2, N° 3, 2006, Págs. 44-54, 2(3), 44-54*. <https://doi.org/10.5232/ricyde2006.00303>
- Ruiz, M., Gomez, M., & Mata, E. (n.d.). *Los problemas evolutivos de coordinación en la adolescencia: Análisis de una dificultad oculta - Dialnet*. Retrieved October 7, 2022, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1465646>
- Sanchez, E. (2021). *Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo*.
<https://psicologaiymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Sanchez Herrera, I. (2019). *JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS CAPACIDADES FÍSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA ELEODORO VEGA OCAÑA- 2018*.
- Sanchez, Hugo., Reyes, C., & Mejía, katia. (2018, June). *Manual de términos en investigación científica, tecnología y humanística*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Secadas, F. (2018). Las definiciones del juego. *De Pedagogía* , 1-69. <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>
- Suatunce Analuisa, J. T. (2023). *Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas del Subnivel Inicial II, en la escuela “Valencia Herrera”, durante el periodo lectivo 2021-202*.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/29872/1/UCE-FIL-CPO-SUATUNCE%20ANALUISA%20JESSICA%20TATIANA.pdf>
- Templain, P. (n.d.). *El trastorno del desarrollo de la coordinación en niños | Understood*. Retrieved November 11, 2022, from <https://www.understood.org/es-mx/articles/understanding-developmental-coordination-disorder-dcd>
- Tilio, A. (2020). *Significado de Integración - Qué es, Definición y Concepto*.
<https://designificados.com/integracion/>
- Torres, A. (2020). *El juego como herramienta para favorecer la orientación espacial en la clase de educación física con los alumnos de 2ºA del CEDIE N°4*.
<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/431/1/Adriana%20Fernanda%20Torres%20Carre%C3%B3n.pdf>
- UNICEF. (2020). *Misión #5 - Cooperación | UNICEF*. <https://www.unicef.org/lac/misi%C3%B3n-5-cooperaci%C3%B3n>

- Valderrama, J. (2017, February 2). *Actividad física y coordinación motora gruesa en los estudiantes del V ciclo de la I. E. San Lucas del distrito de Chorrillos – 2016*. 2019.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32761/Valderrama_AJD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vega, K., & Cutipa, J. (2021). *RESTRICCIONES DE LA PANDEMIA POR COVID-19 Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 377 DEL DISTRITO DE CALANA, TACNA –2021*. 1–82. http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1099/Karen-Jose_tesis_titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vega Pino, K. S., & Cutipa Calizaya, J. V. (2021). *RESTRICCIONES DE LA PANDEMIA POR COVID-19 Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 377 DEL DISTRITO DE CALANA, TACNA –2021*. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1099>
- Vera, A. (2020). *La socialización y los tipos de socialización*. <https://www.clubensayos.com/Acontecimientos-Sociales/La-socializaci%C3%B3n-y-los-tipos-de-socializaci%C3%B3n/5096529.html>
- Vila Avellaneda, G. K. (2022). *Juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa de Cochorco, 2022*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/104137/Vila_AGK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villalobos Escobar, S. L. (2022). *Juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños del nivel inicial*.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63918/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20VILLALOBOS%20ESCOBAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villon, Á. (2023). *LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38987/1/0.5%20TESIS%20FINAL%20EST.%20VILLON%20PONGUILLO%20%20c3%81NGEL%20ANDR%20c3%89S-signed-signed-signed.pdf>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* [Universidad Católica Argentina]. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>
- Zambrano Carranza, H. E. (2019). *Juegos Cooperativos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niñas y Niños de 4 a 5 Años de la Unidad Educativa República de Francia*.
- Zapata, G. (2022). *MANUAL DE JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER NOCIONES ESPACIALES CON LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL*.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/3310/3/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-INI%20-378.242-2022-008%20%281%29.pdf>
- Zapata, L. (2023). *Planes, proyectos y programas - Pon color a tu comunicación interna*.
<https://leliapata.com/planes-proyectos-y-programas>

ANEXO 1. Matriz de consistencia

Proyecto de tesis titulado:

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LA I.E. PERÚ – JAPÓN 2096, LOS OLIVOS, EN EL AÑO 2023

Datos del autor:

Nombres y apellidos:

Raúl Rolando Montes Ore

Código ORCID:

(ORCID: 0000-0003-4589-3239)

Código de estudiante:

19060101

Correo:

raulrolando.montes@unmsm.edu.pe

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN/ MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			Enfoque de investigación: Cuantitativo	La población estará conformada por 90 estudiantes que cursan el 4to gardo de primaria de la I.E. Perú - Japón	Técnica: Observación
¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora gruesa de los estudiantes del 4to año de primaria de la I.E. Perú – Japón 2096, los Olivos, año 2023	Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora gruesa de los estudiantes del 4to año de primaria de la I.E. Perú – Japón 2096, los Olivos, año 2023.	El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación motora gruesa de los estudiantes del 4to año de primaria de la I.E. Perú – Japón 2096, los Olivos, año 2023	Juegos Cooperativos		Tipo: Aplicada		
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas			Nivel: Explicativo		
P1. ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación general en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú-Japón, los Olivos, año 2023?	O1.. Constar la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación general en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023.	H1.. H1. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación general en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023.		Coordinación General	Diseño: Experimental Cuasiexperimental	La muestra estará conformada por 58 estudiantes del tercer año de la I.E. Perú – Japón.	Instrumento: Lista de Cotejo
				Equilibrio			
				Lateralidad			
				Noción espacio temporal	Método: Hipotético - deductivo		

P2. ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora del equilibrio en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023?

O2. Comprobar la influencia de los juegos cooperativos en la coordinación motora del equilibrio en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023.

H2. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la coordinación motora del equilibrio en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023.

P3. ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la lateralidad en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023?

O3. Evidenciar la influencia de los juegos cooperativos en la lateralidad en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023

H3. El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la lateralidad en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023.

P4. ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la noción espacio temporal en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023?

O4. Verificar la influencia de los juegos cooperativos en la noción espacio temporal en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023.

H4.El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la noción espacio temporal en los estudiantes del 4to año de primaria en la I.E. Perú- Japón, los Olivos, año 2023.

Anexo2. Organización de la primera variable

Variable	Organización del programa	Indicadores
Juegos Cooperativos	● Recolección y elección de la institución ● Justificación ● Características ● Identificación de objetivos ● Metodología ● Cronograma y Duración ● Identificar la inversión ● Recursos a utilizar ● Aplicación - Sesión 1 ▪ Prueba de entrada, aplicación lista de cotejo. ▪ Recolección de datos - Sesión 2 a Sesión 15 ▪ Aplicación de los juegos ▪ Evaluación por sesión ▪ Seguimiento por sesión ▪ Retroalimentación - Sesión 16 ▪ Prueba de salida ▪ Recolección de datos ● Resultados	Evaluación del programa

Anexo3. Operacionalización de la variable coordinación motora gruesa

Variable	Dimensiones	Indicadores	ítems	Escala y valores	Niveles y rango
Coordinación motora gruesa	Coordinación general	Estructura cerebral	1	1. Si	A. Alto
		Actividad corporal	8		B. Bajo
		Reconoce su cuerpo		2. No	C. Medio
	Equilibrio	Estabilidad	9 - 16		
		Autonomía			
		Postura			
	Lateralidad	Desplazamientos	17- 23		
		Salto			
		Lanzamientos			
	Noción espacio temporal	Aspecto Sensorio-perceptivo	24- 32		
		Percepción visual			
		Maduración espacial			

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS

Anexo 4. Validaciones



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Mg. Ramiro Norberto Quintana Otero	EDUCACIÓN FÍSICA	UNMSM	LISTA DE COTEJO COORDINACIÓN MOTORA GRUESA	ROXANA MARIB LUPACA CHIPAN
Título de la tesis: "Programa de juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en una institución educativa de Lima, en el año 2023"				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					86%
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					90%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					86%
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					86%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					88%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de la estrategia.					90%
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos.					86%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					88%
9. METODOLOGÍA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					88%

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN 87%

Ciudad universitaria 21 de Junio del 2023	087567333		997248537
Lugar y Fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Dr. MIGUEL AQUILINO DÍAZ BARBOZA	EDUCACIÓN FÍSICA	UNMSM	LISTA DE COTEJO	ROXANA MARIB LUPACA CHIPA
Título de la tesis: "Programa de juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en una institución educativa de Lima, en el año 2023"				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de la estrategia.				X	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGÍA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.				X	

V. OPINIÓN DE APLICACIÓN

Aplicable [x]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

VI. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 80 %

Ciudad universitaria, 07 de mayo del 2023	06810363		994588028
Lugar y Fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Mg. LUIS MARTÍN CHÁVEZ ALVÁN	EDUCACIÓN FÍSICA	UNMSM	LISTA DE COTEJO	ROXANA MARIBEL LUPACA CHIPANA
Título de la tesis: "Programa de juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en una institución educativa de Lima, en el año 2023"				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					95%
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					95%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					95%
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					95%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					95%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de la estrategia.					95%
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos.					95%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					95%
9. METODOLOGÍA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					95%

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 95%

Ciudad universitaria 24 de mayo del 2023	07295790		984273296
Lugar y Fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

Anexo 5. CAPTURA PANTALLA: FIABILIDAD DE LA VARIABLE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA

RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016
VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025 VAR00026 VAR00027 VAR00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031 VAR00032
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
  
```

➔ **Análisis de fiabilidad**

[Conjunto_de_datos0]

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Casos Válidos	10	100,0
Excluidos ^a	0	,0
Total	10	100,0

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

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,808	32

IBM SPSS Statistics Procesador está listo. 07:49 19/06/2023

Anexo. 6 captura prueba piloto

INSTRUMENTO : COORDINACIÓN MOTORA GRUESA

	INSTRUMENTO : COORDINACIÓN MOTORA GRUESA																															
PRUEBA PILOTO	DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN GEBERAL								DIMENSIÓN 2: LATERALIDAD								DIMENSIÓN 3: EQUILIBRIO								DIMENSIÓN 4: ESTRUCTURACIÓN ESPACIO - TEMPORAL							
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	ITEM 28	ITEM 29	ITEM 30	ITEM 31	ITEM 32
sujeto 1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
sujeto 2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
sujeto 3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
sujeto 4	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
sujeto 5	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
sujeto 6	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1
sujeto 7	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1
sujeto 8	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1
sujeto 9	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2
sujeto 10	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2
sujeto 11																																
sujeto 12																																

Anexo 7. Captura de pantalla pre test 4A

	INSTRUMENTO: COORDINACIÓN MOTORA GRUESA - 4TO A Pre test																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		

Anexo 8. Captura de pantalla post test 4A

INSTRUMENTO: COORDINACIÓN MOTORA GRUESA 4to A post test																																		
DIMENSION 1: COORDINACIÓN GENERAL									DIMENSION 2: LATERALIDAD								DIMENSION 3: EQUILIBRIO								DIMENSION 4: NOCIÓN ESPACIO TEMPORAL									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2		
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1		
4	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
5	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2		
6	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1		
7	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1		
8	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2		
9	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1		
10	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1		
11	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1		
12	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2		
13	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1		
14	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
15	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1		
16	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1		
17	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1		
19	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
20	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1		
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1		
22	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1		
23	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1		
24	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1		
25	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
26	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1		
27	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1		
28	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1		
29	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1		
30	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1		

Anexo 9. Captura de pantalla pre test 4B

INSTRUMENTO: COORDINACIÓN MOTORA GRUESA																																	
	DIMENSION 1: COORDINACIÓN GENERAL								DIMENSION 2: LATERALIDAD								DIMENSION 3: EQUILIBRIO							DIMENSION 4: ESTRUCTURACIÓN ESPACIO TEMPORAL									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	
1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	
3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	
4	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	
6	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	
7	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	
8	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	
9	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	
10	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
11	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	
12	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	
13	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
14	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	
15	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	
16	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	
17	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	
18	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	
19	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	
20	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	
21	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	
22	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	
23	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	
24	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	
25	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	
26	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	
27	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	
28	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	

Anexo 10. Captura de pantalla post test 4B

INSTRUMENTO: COORDINACIÓN MOTORA GRUESA																																	
	DIMENSION 1: COORDINACIÓN GENERAL								DIMENSION 2: LATERALIDAD								DIMENSION 3: EQUILIBRIO								DIMENSION 4: NOCIÓN ESPACIO TEMPORAL								
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	
1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1		
2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	
4	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1
6	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1
7	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1
8	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
9	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1
12	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
14	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2
15	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
16	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
17	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1
18	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2
19	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
20	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
21	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
22	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2
23	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
26	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
27	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1
28	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2

Anexo 11. Captura de pantalla de los resultados inferenciales

1/11/23, 15:09

Resultado7

IBM SPSS Informe web - Resultado7.spv

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
V1.CoorMalaGruesa	1	30	41,87	1257,30
	2	28	18,87	528,30
Total		58		

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de contraste - noviembre 1, 2023

Estadísticos de contraste^a

	V1.CoorMalaGruesa
U de Mann-Whitney	18,000
W de Wilcoxon	588,000
Z	-8,888
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
D1.CoordinacionGeneral	1	30	38,82	1167,30
	2	28	23,70	663,30
Total		58		

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de contraste - noviembre 1, 2023

Estadísticos de contraste^a

	D1.CoordinacionGeneral
U de Mann-Whitney	287,000
W de Wilcoxon	663,000
Z	-2,888
Sig. asintótica (bilateral)	,008

a. Variable de agrupación: Grupo

Pruebas no paramétricas

Pruebas no paramétricas - Conjunto de datos activo - noviembre 1, 2023

[Conjunto_de_datos0]

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
D2.Lateralidad	1	30	38,82	1167,30

about:blank

1/5

IBM SPSS Informe web - Resultado7.spv

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de contraste - noviembre 1, 2023

Estadísticos de contraste^a

	CS.Laboralidad
U de Mann-Whitney	243,800
W de Wilcoxon	649,800
Z	-2,808
Sig. asintótica (bilateral)	,008

a. Variable de agrupación: Grupo

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
CS.Equivalente	1	30	24,60	738,00
	2	28	24,21	678,00
	Total	58		

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de contraste - noviembre 1, 2023

Estadísticos de contraste^a

	CS.Equivalente
U de Mann-Whitney	272,000
W de Wilcoxon	678,000
Z	-2,289
Sig. asintótica (bilateral)	,028

a. Variable de agrupación: Grupo

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
CS.NoEquiTemp	1	30	28,28	848,40
	2	28	19,00	532,00
	Total	58		

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de contraste - noviembre 1, 2023

Estadísticos de contraste^a

	CS.NoEquiTemp
U de Mann-Whitney	128,800
W de Wilcoxon	532,800
Z	-4,828
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

IBM SPSS Informe web - Resultado7.spv

Pruebas NPar

Pruebas NPar - Conjunto de datos activo - noviembre 1, 2023

[conjuntodatos1] 01/11/2023 1 _ PRUEBA POSTERIOR 2023 C/PORTES- grupo/FDMS/final/ale simulad.sav

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
V1.CoordinadoraGeneral	1	30	47.87	1437.00
	2	38	18.87	683.00
	Total	68		

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de prueba - noviembre 1, 2023

Estadísticos de prueba^a

	V1.CoordinadoraGeneral
U de Mann-Whitney	68.000
W de Wilcoxon	683.000
Z	-.668
Sig. asintótica(2-tailed)	.500

a. Variable de agrupación: Grupo

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
D1.CoordinadoraGeneral	1	30	34.80	1047.00
	2	38	23.70	883.00
	Total	68		

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de prueba - noviembre 1, 2023

Estadísticos de prueba^a

	D1.CoordinadoraGeneral
U de Mann-Whitney	287.000
W de Wilcoxon	883.000
Z	-.288
Sig. asintótica(2-tailed)	.778

a. Variable de agrupación: Grupo

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
D2.Lateralidad	1	30	35.20	1061.00
	2	38	23.20	889.00
	Total	68		

IBM SPSS Informe web - Resultado7.spv

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de prueba - noviembre 1, 2023

Estadísticos de prueba^a

	D3.Laboral
U de Mann-Whitney	243.500
W de Wilcoxon	666.500
Z	-2.808
Sig. asintótica(bilateral)	.005

a. Variable de agrupación: Grupo

Registro

Registro - Registro - noviembre 1, 2023

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
D3.Equivalente	1	30	34.40	1032.00
	2	28	24.25	679.00
	Total	58		

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de prueba - noviembre 1, 2023

Estadísticos de prueba^a

	D3.Equivalente
U de Mann-Whitney	213.000
W de Wilcoxon	679.000
Z	-2.889
Sig. asintótica(bilateral)	.018

a. Variable de agrupación: Grupo

Registro

Registro - Registro - noviembre 1, 2023

SPSS TESTS
/PS= D4.NocEspTemp BY Grupo(1,2)
/NOSHOW=ANALYSIS.

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Rangos - noviembre 1, 2023

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
D4.NocEspTemp	1	30	29.29	1178.50
	2	28	19.00	532.00
	Total	58		

IBM SPSS Informe web - Resultado7.spv

Prueba de Mann-Whitney

Prueba de Mann-Whitney - Estadísticos de prueba - noviembre 1, 2023

Estadísticos de prueba^a

	D4.NocEspTemp
U de Mann-Whitney	126.500
W de Wilcoxon	532.500
Z	-4.639
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Anexo 12. Captura de carta de aceptación de asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú, Decana de América
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
"Carlos Cáceres Álvarez"



CARTA DE ACEPTACIÓN DE ASESORÍA DE TESIS

Yo, HITCHELL ALBERTO ALVARADO DIAZ, docente de la Escuela Profesional de Educación Física de la Facultad de Educación de la UNMSM, identificado(a) con código docente N° 0A5914, he revisado el proyecto de tesis titulado:

"Programa de juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en la I.E. Perú – Japón 2096, los Olivos, en el año 2023"

del alumno (a) Raul Rolando Montes Ore, con código de matrícula N° 19060101, para la obtención del título profesional de Licenciado en Educación Física.

En tal sentido, doy fe que el proyecto cumple con los requisitos exigidos por la R.D. N° 000389-2021-D-FE/UNMSM Directiva de la Facultad de Educación para la obtención del Grado Académico de Bachiller y Título Profesional.

Por lo tanto, acepto asesorar la referida tesis.

Lima, 7 de Julio del 2023


Docente de la EPEF - UNMSM

Anexo 13. Instrumento

LISTAS DE COTEJO COORDINACIÓN MOTORA GRUESA

Apellidos y Nombres:

Institución Educativa:

N°	ITEMS/ ACTIVIDADES	VALORACIÓN	
		SI	NO
	COORDINACIÓN		
01	Golpea la pelota con el pie a un punto específico		
02	Realiza un lanzamiento de la pelota hacia arriba y lo atrapa		
03	Rueda la pelota con la mano hacia un punto específico		
04	Realiza rebotes a la pelota con ambas manos		
05	Se desplaza de rodillas hacia un punto determinado		
06	Sube y baja las escaleras alternando los pies y sin ayuda.		
07	Recibe o controla la pelota con las dos manos sin dificultad.		
08	Realiza diversos movimientos de forma inmediata o automática.		
	LATERALIDAD		
09	Agarra la pelota de tenis con la mano izquierda sin dificultad		
10	Agarra la pelota de tenis con la mano izquierda sin dificultad		
11	Golpea la pelota con el pie derecho, sin dificultad		
12	Golpea la pelota con el pie izquierdo, sin dificultad		
13	Se desplaza hacia adelante, realizando 10 saltos con el pie izquierdo sin detenerse.		
14	Se desplaza hacia adelante, realizando 10 saltos con el pie derecho sin detenerse		
15	Lanza la pelota adecuadamente con la mano derecha.		
16	Lanza la pelota adecuadamente con la mano izquierda		
	EQUILIBRIO		
17	Mantiene el equilibrio sin dificultad sobre un pie.		
18	Camina sobre la cuerda sin caerse		
19	Camina en línea recta con un objeto sobre la cabeza		
20	Camina en línea recta con un objeto sobre la cabeza tomados de la mano con su pareja		
21	Camina sobre las líneas trazadas en el piso de diferentes formas (Onduladas, rectas en espiral, zigzag) Siguiendo el circuito.		
22	Salta con los dos pies juntos en su sitio		
23	Salta hacia delante de un aro a otro.		
	ESTRUCTURACIÓN ESPACIO – TEMPORAL		
24	Identifica correctamente todas las partes de su cuerpo.		
25	Salta adentro y afuera del aro sin tocarlo.		
26	Se desplaza caminando por entre los aros.		
27	Rueda el aro hacia adelante y lo controla.		
28	Se desplaza en zigzag llevando un objeto en las manos y superando obstáculos		
29	Se desplaza de un lugar a otro sin tocar objetos como obstáculos		
30	Corre sobre obstáculos (conos), sin dificultad.		
31	Ata y desata cuerdas sin dificultad		
32	Organiza adecuadamente torres de vasos		

Anexo 14. Fotografías del programa

Semana 1



Semana 2





Semana 3





Semana 4



Semana 5



Semana 6 - 7

